



Die  
Bewegungsspiele.

Von  
M. Bettler.



A. PICHLER'S WITWE & SOHN, WIEN.

f 2.10  
\*

g

V7 175190

X 00 2082445

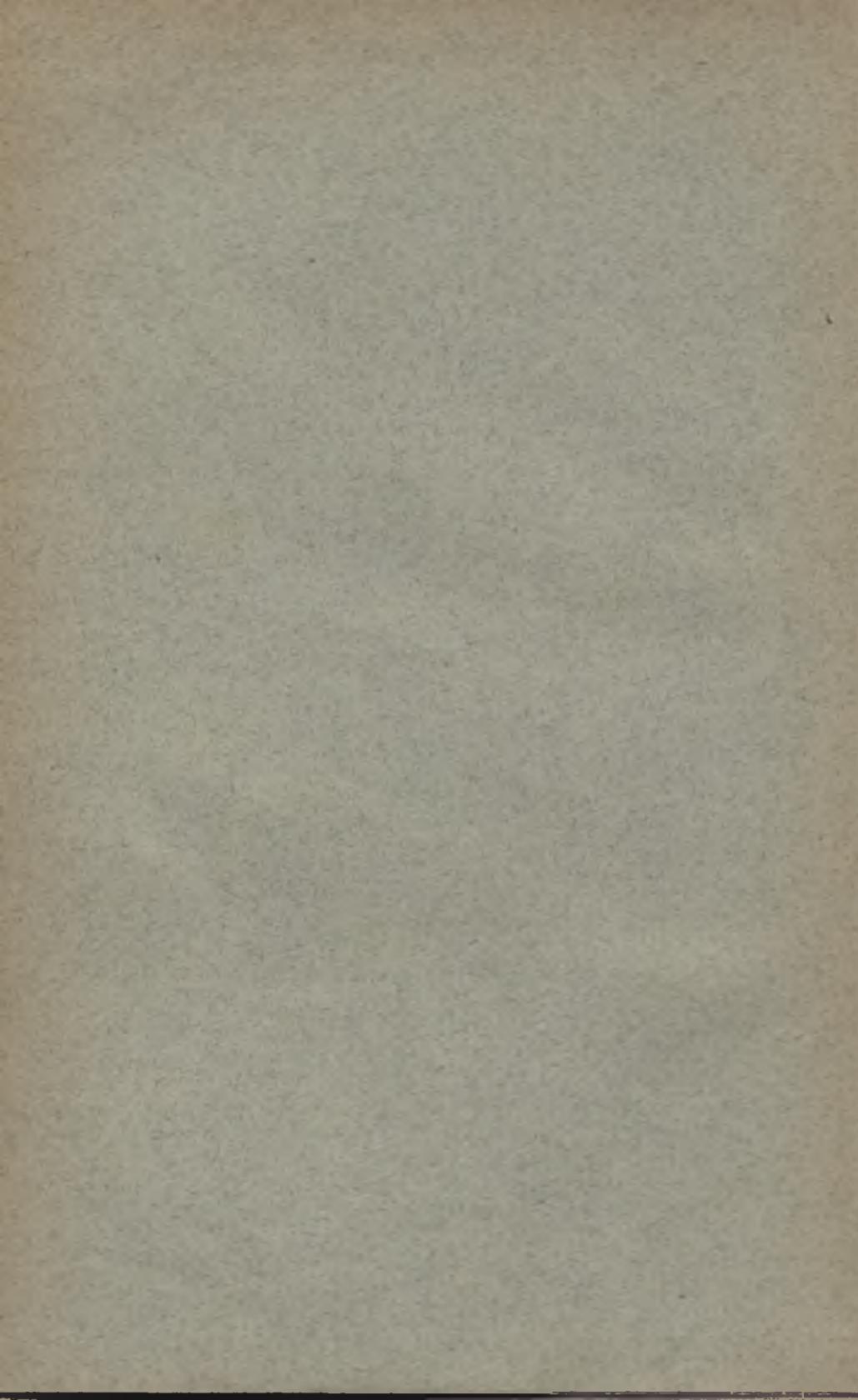
Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052565

58513





~~77~~

Die  
**Bewegungsspiele.**

Ihr Wesen,  
ihre Geschichte und ihr Betrieb.

Von

**M. Bettler.**

Mit 52 Abbildungen.



Wien und Leipzig, 1893.  
Verlag von A. Pichler's Witwe & Sohn,  
Buchhandlung für pädagogische Literatur.



215

172

H. und f. Post- und Druckerei Carl Prochaska in Leipzig.

796.1 | 3 (091)

deutschen Frauen in dem Mittelalter“, ferner Dr. A. Schulz, „Das höfische Leben zur Zeit der Minnesänger“, sowie J. B. Zingerle, „Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter“ boten ihm reichen Stoff zu seiner Bearbeitung der Spiele des deutschen Mittelalters. Vor allem wiesen die genannten Werke den Verfasser auf die Quellen hin, wo er für seine Zwecke des brauchbaren Stoffes in reichem Maße selbst schöpfen konnte.

Die Spiele Englands, die in neuerer Zeit in Deutschland vielfache Beachtung und bemerkenswerte Anerkennung gefunden haben, sind im vorliegenden Werke eingehend berücksichtigt worden und haben durch Oberlehrer Dr. Rucktäschel in Chemnitz eine selbstständige, sich auf die englische Spielliteratur gründende Bearbeitung erfahren. Wiederholt war derselbe in England und hatte dortselbst mehrfach Gelegenheit, die Spiele durch eigene Beobachtung kennen zu lernen.

Es würde sicher als Lücke eines Werkes, das sich mit der Geschichte der Spiele ausführlich beschäftigt, zu gelten haben, wenn nicht zugleich über den psychologischen Untergrund aller Spielthätigkeit, sowie über das Wesen des Spieles selbst eingehendere Erörterungen angestellt würden. Diese Anschauung führte den Verfasser zu der Aufnahme der beiden ersten Abschnitte. Sodann muß als selbstverständlich gelten, daß ein Werk mit dem angegebenen Ziele sich schließlich auch mit den gegenwärtigen Spielen des Vaterlandes wenigstens insoweit zu beschäftigen hat, daß es die beliebtesten, gebräuchlichsten und vorzüglichsten besonders hervorhebt und die pädagogischen Mittel, welche die Spielthätigkeit zu erregen, zu beleben und zu erhalten imstande sind, einer eingehenden Besprechung unterwirft. Daher reiht sich, dem dritten, geschichtlichen Teile als vierter der praktische über den Betrieb der Spiele an.

Möge dieses Werk, das gegenüber der vorhandenen reichhaltigen Spielbuchliteratur dennoch den Anspruch zu erheben wagt, eine Lücke in derselben auszufüllen, überall geneigtem Wohlwollen begegnen und sich viele Freunde erwerben.

Chemnitz, den 1. August 1893.

W. Zettler.

# Inhalt.

|   | Seite |
|---|-------|
| Vorwort.  |       |
| I. Der Nährboden des Spieltriebes . . . . .       | 1     |
| II. Das Spiel und seine Bedeutung . . . . .       | 11    |
| III. Zur Geschichte der Spiele . . . . .          | 29    |
| 1. Die alten Ägypter . . . . .                    | 29    |
| 2. Griechenland . . . . .                         | 35    |
| 3. Italien . . . . .                              | 47    |
| 4. Asiatische Völker . . . . .                    | 49    |
| 5. Australische Völker . . . . .                  | 57    |
| 6. Indianer Amerikas . . . . .                    | 67    |
| 7. Vereinigte Staaten Nord-Amerikas . . . . .     | 75    |
| 8. Kanada . . . . .                               | 80    |
| 9. Afrikanische Völker . . . . .                  | 83    |
| 10. Die Türken . . . . .                          | 87    |
| 11. Die Russen . . . . .                          | 89    |
| 12. Die germanischen Völker des Nordens . . . . . | 91    |
| 13. Spanien und Portugal . . . . .                | 98    |
| 14. Frankreich . . . . .                          | 104   |
| 15. England und Schottland . . . . .              | 131   |
| 16. Holland . . . . .                             | 161   |
| 17. Deutschland . . . . .                         | 163   |
| IV. Betrieb der Spiele . . . . .                  | 273   |
| Verzeichniß der Spiele . . . . .                  | 311   |





## I.

### Der Nährboden des Spieltriebes.

Ein natürlicher Ausfluß des dem Menschen innewohnenden mächtigen Thätigkeitstriebes ist die Lust und Freude am Spiel. Mit dem Erwachen des geistigen Lebens beim Säuglinge lassen sich bei ihm auch schon die Anfänge zur Spielneigung nachweisen. Wie erheitert sich sein Gesichtchen, wenn die Wärterin vor ihm die Klapper schwingt! Wie zappelt das kleine Wesen auf den Armen der Mutter, wenn Brüderchen oder Schwesterchen „hasch, hasch!“ oder „guck, guck!“ mit ihm macht! Und kaum hat der junge Weltbürger den ersten Schritt gewagt, da ergreift er auch schon freudig die dargebotenen Hände zum „Ringelringel-Reihentanze.“ Dergleichen Wahrnehmungen sind keineswegs vereinzelt oder gewissen Kreisen und Volksschichten eigen, nein, sie sind vielmehr überall auf der ganzen Erde bei allen Völkern zu sammeln, gleichviel ob dieselben die höchsten Stufen der Kultur erklimmen haben oder noch im rohen Zustand der Natur verharren. Als seiner Zeit die fernen Inseln der Südsee entdeckt wurden, da fand man, daß körperliche Übungen nicht nur einen wesentlichen Teil der Beschäftigungen überhaupt, sondern auch des Zeitvertreibes, der Lustbarkeiten ihrer Bewohner insbesondere ausmachten. Die Spiele der Kinder bestanden, wie allenthalben, so auch hier, aus körperlichen Bewegungen, und es war merkwürdig, daß sie denen, die wir täglich von unsern Knaben anstellen sehen, in allen Stücken ähnlich waren. Laufen, Ringen, Springen, Werfen und dergl. sind eben so natürlich, und der Mensch wird so unmittelbar dazu veranlaßt, daß es nicht auffallend ist, diese Übungen auf der ganzen Erde verbreitet zu sehen. Ja, es gibt der verbürgten Nachrichten genug, welche darthun, daß sich schon im gauen Altertum die Jugend mit zum Teil fast gleichen Spielen ergötzt hat wie die heutige, die sich regt im freudigen Lichte des Tages. „Denn was dem rein Menschlichen angehört, bleibt frei von dem Wechsel der Systeme oder Moden.... Mitten im Wechsel und Verschwinden der mächtigsten Dinge lassen diese unscheinbaren Kleinigkeiten eine Stetigkeit und Dauer erkennen, die nur etwa dem Gestirne, das ewig auf derselben Bahn wiederkehrt, vergleichbar erscheint... Über

der äußern wandelbaren Natur steht unwandelbar die unseres Herzens, unserer Neigung und Liebe.“

Bei solcher Allgemeinheit der Neigung zum Spiele, bei solcher Universalität einer ganzen Reihe von Spielen kann es gar nicht anders sein, als daß im Spiele etwas rein Menschliches zu Tage tritt, etwas, das in der Eigenart des menschlichen Seins und Wesens seine tiefste und letzte Begründung findet. Nicht ganz ohne Interesse kann es daher sein, einmal nach diesen treibenden Kräften zu forschen, die durch ihre gleichartigen Erzeugnisse nach außen hin gewissermaßen ein Band erscheinen lassen, das die ganze Menschheit der Vergangenheit und Gegenwart umschlingt.

Wie leicht ersichtlich, wird beim Spiel der Thätigkeitstrieb, d. h. der im Innern des Menschen liegende unwiderstehliche Drang, sich zu regen und zu bewegen, nur nach gewissen Richtungen hin, unter bestimmten Modifikationen in Anspruch genommen. Wegen dieser Eigenartigkeit und um dieselbe kurz zu kennzeichnen, spricht man auch, den Teil als selbständig bezeichnend, von einem im Menschen liegenden besondern Spieltriebe. Dieser Sprachgebrauch ist aus gleichem Grunde bei den vorliegenden Untersuchungen beibehalten worden.

Die ersten Anregungen zur Spielthätigkeit sind auf innere Vorgänge zurückzuführen, auf Strebungen und Wollungen in den verschiedenen seelischen Gebieten. Je mehr oder je weniger die eine oder die andere Richtung in den Vordergrund tritt und für das hieraus entspringende Thun maßgebend oder zielbewußt wirkt, um so verschiedengestaltiger werden sich auch die Spieläußerungen für die Außenwelt bemerklich machen. Diese Verschiedenheit ist daher nicht etwas Nebensächliches oder von außen zufällig Hinzugekommenes, oder von äußern Verhältnissen Bedingtes, sondern sie findet ihre erste und hauptsächlichste Begründung im Innern des Menschen.

Beobachtend folgt schon der Säugling dem Thun der Mutter, den Arbeiten der Wärterin, den Regungen seiner Umgebung. Bald versucht er auch nach seiner Weise das Wahrgenommene darzustellen. Nach dem Klößchen, mit dem gepocht wurde, greift das kleine Wesen und stellt Versuche im Pochen an, den rollenden Ball hebt es eifrig auf, um ihn ebenfalls durch Hinwerfen zum Rollen zu bringen. Das Schnappen des Goldfisches im Glase, das Pusten der Lokomotive, das Bellen des Hundes, das Brummen der Kuh sind bald beliebte Versuchsstücke zur Nachahmung.

Je mehr das Fassungsvermögen, das geistige Leben, die körperlichen Kräfte des Kindes erstarken, je älter und größer es wird, um so deutlicher, wahrnehmbarer und bestimmter tritt das Bestreben auf, das Beobachtete nachzuahmen, um sich damit Kurzweil und Belustigung zu verschaffen. Es entgehen daher nirgends die verschiedenen Beschäftigungen der Angehörigen der Kinder deren nachahmender Thätigkeit. „Wie überall in der Welt,“ schreibt F. Ragel in seiner Völkerkunde, „sieht man in Uganda die Kinder die Spiele und Beschäftigungen der Erwachsenen nachahmen.“ Überall werden deshalb die ältern Geschwister mit ihren Spielen, ohne es besonders zu beabsichtigen, die Lehrmeister für die jüngern. Das Walten des Nachahmungs-

triebes wird dadurch Ursache, daß sich die Spiele von Geschlecht zu Geschlecht vererben. Wie die Mutter den Säugling wartet und pflegt, so geberdet sich überall die beobachtende Tochter ihrer Puppe gegenüber. Was die Köchin in der Küche hat sehen lassen, das wird das spielende Mädchen auch bald in ihrer Spielküche versuchen. So geben weiter die verschiedenen Berufsthätigkeiten der Väter den Söhnen reichen Stoff für ihre Spiele. Dort ahmen sie die Gepflogenheiten der Handwerker, dort die der Bauern oder die der Jäger nach. Ziehen im Spätsommer die Soldaten hinaus in das Manöver, flugs scharen sich in Dorf und Stadt die Knaben zusammen und die Soldatenspiele mit ihren papiernen Hüten, improvisirten Fähnchen, urwüchsigem Stöcken, hölzernen Flinten und Säbeln stehen im Vordergrunde der Jugendlust. Und weiter, wenn in einem Orte Seiltänzer oder ähnliche Künstler mit ihren Schaustellungen einkehren, dann findet der Nachahmungstrieb der Jugend reichen Stoff zu neuen anregenden Spielen. Jeder Balken, jede Barriere wird zum „Lauffeils“ und jedes weiche Grasflecken zur Bühne der nachzunehmenden Künste.

Bekanntlich sind viele Regungen und Bewegungen einzelner Tiergattungen und Tierarten, sowie auch die gewisser Menschen typisch. Beispielsweise sei nur an das eigentümliche Scharren, Trampeln und Schnauben der Pferde, an das eigenartige Hüpfen der Hasen auf dem Felde, an das lauernde Hocken der Frösche, sowie an die durch Berufsthätigkeit bedingten Körperhaltungen und Bewegungen gewisser Handwerker erinnert. Versallen nun spielende Kinder darauf, derartige Erscheinungen in den Kreis ihrer Spiele zu ziehen, so kann es gar nicht anders sein, als daß solche Spiele, wenn sie sich auch nicht ganz gleichen, so doch einander an den verschiedensten Orten ungemein ähnlich sein müssen. Daher gilt heutigen Tages noch, was schon Plato (Gesetze VII, 4) seiner Zeit sagte: „Manche Art von Spielen ist für Kinder so ganz natürlich, daß sie dieselben nahezu selbst erfinden, wenn sie zusammenkommen.“

Es muß daher auch als selbstverständlich gelten, daß gewisse Eigenheiten, eigenartige Beschäftigungen und Belustigungen eines ganzen Volkes auch durch das Spiel der betreffenden Kinder ihren Ausdruck erhalten. Die Spiele der Kinder der Hawaier sind wie überall in allen Ländern Nachahmungen des Thuns der Eltern. Kleine Schiffchen sind ihnen ein häufiges Spielzeug, auch tanzen sie und spielen gleich den Erwachsenen gern mit Bällen, deren sie mehrere gleichzeitig nach Art der Gaukler in die Luft werfen und fangen. Vom 10. Jahre an geht bei den Eskimo das Spiel durch Übungen im Jagdboot, im Fischen, Vogelfangen und Bogenschießen in Ernst über. Das Spurensuchen, in welchem der Namaqua hervorragendes Talent entfaltet, wird schon früh von den Knaben geübt, welche ihre Väter auf die Jagd begleiten. Die kriegerischen Gallavölker Afrikas überlassen schon den Kindern Bogen und Pfeile zum Spiele. Bei den Anamiten ist die Armbrust die beliebteste und verbreitetste Waffe, die unzertrennliche Begleiterin der Krieger, daher dienen daselbst auch Miniatur-Armbrüste als Kinder spielzeug. Bei den malayischen Stämmen üben sich die Knaben, sobald sie können,

mit Bogen und Pfeil, und wo die Kopijäger zu Hause sind, sogar in der Enthauptung von Strohmannern. \*)

Frühzeitig machen sich unter den Kindern bei der Wahl der Spiele, trotz der Allgewalt des Nachahmungstriebes, Unterschiede zwischen den Liebhabereien der Knaben und Mädchen bemerklich. Obgleich es auch richtig ist, daß ein ausschließlicher Umgang eines Knaben mit nur Mädchen oder eines Mädchens mit nur Knaben die Entfaltung des Geschmacks an den einzelnen Spielen wesentlich beeinflussen kann. Jedoch in allen solchen Fällen kann es sich nur um ein Hinhalten des Aufkeimens der natürlichen Regungen und Wünsche handeln. Über kurz oder lang wird dennoch der Unterschied des Geschmacks an den verschiedenen Spielen, den das Geschlecht bedingt, zum Durchbruch kommen. Sinnig und schön hat schon die altgriechische Sage diese natürlichen Verhältnisse bei ihrem Helden Achilles zur Darstellung gebracht. Von den ersten Jahren seiner Kindheit weiß Pindar zu singen:

„Der blonde Achill, in Philyra's Wohnungen weisend noch,  
Spielt als Kind schon große Thaten, häufig mit jungem Arm  
Kurzbeschlag'nen Wurfspeer schwingend, brachte den Winden gleich  
Den wilden Leu'n in mörderischem Kampf den Tod,  
Erlegte Ober und trug mit leuchtender Brust  
Sie zum Kentauren, des Kronos Sohn, heim,  
Sechsjährig erst und so hernach die ganze Zeit.“

Die um das Leben besorgte Mutter des mutigen Knaben verkleidet ihn als Mädchen und bringt ihn unter die Töchter des Königs Lykomedes, damit er mit denselben in gleicher Weise erzogen werde und unerkannt bleibe. Als aber der den Achill auffuchende Odysseus glaubte, ihn gefunden zu haben, wußte er mit List das wahre Verhältnis zu ergründen. Er ließ mit den Geschenken für die Jungfrauen auch Waffen herbeibringen und dann, als nahe ein Feind, die Trompeten blasen, worauf die Mädchen erschreckt flohen, Achilles aber kampfesmutig zu den Waffen griff und sich dadurch verriet.

Diese schon frühzeitig bei Knaben und Mädchen nachweisbare Verschiedenheit in der Spielthätigkeit mag wohl in vielen Fällen ein Ausfluß, eine Frucht der Erziehung sein. Wie oft ist ja zu bemerken, daß die Eltern in der Auswahl der Spielgeräte von allem Anfang an auf das Geschlecht der Kinder Rücksicht nehmen, so daß schon hierdurch die Spielneigung eine gewisse Richtung erhält. Eine große Seltenheit dürfte es z. B. wohl sein, wenn der jährige Knabe nicht schon ein Pferd mit Peitsche und das jährige Mädchen nicht eine Puppe bekommen hätte. Weiter ist so oft zu beobachten, daß der Vater gern seine Buben auf die von ihm seiner Zeit als Knabe liebgewonnenen Spiele aufmerksam macht, während andernteils dies die Mutter bei ihren Mädchen ebenfalls nicht fehlen läßt. Und wie oft schon feine und leise Andeutungen der Eltern auf das Kindesgemüt von tiefgehender, nachhaltiger Wirkung sind, ist bekannt genug. Wie dem auch sei, so darf dennoch hierbei

\*) Bei diesen ethnographischen Angaben folgten wir Dr. Friedr. Rakels Völkerkunde.

die von der Natur gefetzte verschiedene Bestimmung der beiden Geschlechter nicht aus dem Auge gelassen werden. Die sich in diesen Verhältnissen von selbst ergebende soziale Stellung des Mannes der Frau gegenüber, sowie die hierdurch bedingte auseinandergehende Beschäftigung und Lebensweise der Geschlechter bei allen Völkern und zu allen Zeiten haben in gleicher Weise nach den beiden angegebenen Richtungen hin besondere Neigungen, Gewöhnungen, Liebhabereien so verdichtet, daß man wohl mit vollem Rechte behaupten kann, daß das Gesetz der Vererbung auch bestimmend auf die Äußerungen des Spieltriebes einwirkt. Wie sich geistige und körperliche Eigenheiten und Fähigkeiten oft mit seltener Treue und Beharrlichkeit auf die Nachkommen übertragen, ist bekannt genug, warum sollten daher die Eigentümlichkeiten, die mit dem Geschlechte verknüpft sind, eine Ausnahme machen? Sehr treffend berührt dieses Verhältnis schon ein Schriftsteller des 17. Jahrhunderts: „Dem Frauenvolk klebet eine sonderliche Zuneigung gegen die Kinder an. Das siehet man an den kleinen Töchterlein, welche, obwol sie noch nit wissen, ob sie Mägdelein seind, noch viel minder, warumb sie solche seind, dennoch in ihren Kinderspielen aus Lumpen zusammengemachte Docken herumbringen, wiegen, einfätschen und versorgen; dahingegen die Knaben mit Häuslebauen, Steckenreiten, Degen und Bixen, auch Altärleinmachen beschäftigt seind.“ (Arche Noes S. 323, Dillingen 1693).

Sehr gern hat das Kind ferner solche Spiele, bei welchen sein Thätigkeitstrieb frei schafften, seine Phantasie unbeschränkt walten, wo es abändern, umbilden und erfinden, sein Verstand und Witz sich frei bethätigen kann. Ganz zutreffend sagt daher Jean Paul: „Das Spiel ist die erste Phantasie des Menschen“ (Levana §. 47). Die beliebtesten Spielmittel reicht die Natur den Kleinen selbst dar. Steinchen und Sand zum Häufeln und zum Auseinanderstreuen, angefeuchtete Erde mit ihrer bequemen Bildungsfähigkeit, ein rieselndes Bächlein, das sich leicht eindämmen und ohne Mühe in andere Bahnen leiten läßt, leichte Lämpel und Pfützen zum Aufsetzen von Rähnen und Schiffchen aus Papier oder Holz haben überall das Interesse der spielenden Kinder erregt und werden immer beim Kinderspiel von großer Bedeutung bleiben. Weiter ist die Freude an allerlei Früchten und Erzeugnissen der Natur allen Kindern gemein. Sie spielen gern und oft leidenschaftlich mit Bohnen, Nüssen, Obst, Eiern, Muscheln und ähnlichen Dingen. Bei solchem einfachen Spielzeug, das dem sinnenden Schaffenstrieb und dem jugendlichen Gestaltungsdrange ein weites freies Feld verleiht, können die Kinder in unermüdlicher Thätigkeit täglich und stundenlang verharren, gleichviel ob dies geschieht in den gemäßigten Ländern des Nordens oder im Sonnenbrande des Südens. Denn auch von Uganda wird berichtet, „wie überall in der Welt, formen die Kinder am Wege Lehmfischen.“ Und daß schon im hohen Altertum es auch also war, davon gibt Homer mit folgenden Worten uns Kunde:

„...wie etwa den Sand ein Knab' am Ufer des Meeres,  
Der, nachdem er ein Spiel aufbaut in kindischer Freude,  
Wieder mit Hand und Fuß die Häuflein spielend verschüttet.“

Nicht selten ist weiter zu beobachten, daß Kinder die Gelegenheit nehmen, das Wahrgenommene, das Durchlebte immer von neuem spielend zu durchfühlen und darzustellen. Über die Mittel, wie dies auszuführen ist, herrscht selten Verlegenheit. Des Kindes Phantasie hilft hierbei bald über alle Hindernisse hinweg; denn was jeweilig zur Hand ist, ist meist genügend. Daher wird beispielsweise das Steckenpferd immer ein beliebtes Spielzeug bleiben. Denn es bekümmert den Knaben durchaus nicht, daß höchstens der Kopf an das lebendige Pferd erinnert, gestattet es doch, all das vom Reitermann und vom Pferde Gesehene ungehindert nachzuahmen. Wie oft müssen ferner Tische den Kutscherbock und vorgestellte Stühle die Pferde eines Geschirrs andeuten. Es genügt dies, denn es gilt ja, die Peitsche zu schwingen, die Zügel zu führen, kurz, die Manieren des Kutschers darzustellen. Der freie Gedankenlauf beim Spiel bringt dem Kinde Behagen, Freude und Glück. Daher werden diejenigen Spiele die beliebtesten bleiben, bei welchen die Spielenden selbstgestaltend, freiwaltend eingreifen können. Es ist dann, als ob in der wahrhaftigen seligen Spiellust der Kinder so ein Stück des verlorenen Paradieses wieder zum Vorschein käme.

Der Mensch ist seiner Natur nach ein Wesen, das Geselligkeit liebt und gern die Einsamkeit flieht. Er ist daher gern mit seinesgleichen zusammen. Ist bei einer solchen Vereinigung Übereinstimmung zu finden, so wird sich dieselbe durch gemeinsames Thun und Handeln, in Ernst und Scherz, in Arbeit und Spiel kundgeben. Schon bei manchen Tieren sind entsprechende Wahrnehmungen zu machen. Wie lustig spielen oft Hunde oder Katzen miteinander. Selbst die stummen Fischlein im Wasser lieben das gemeinsame muntere Spiel. Der Geselligkeitstrieb veranlaßt auch die Menschen zu gemeinsamen Äußerungen ihrer Aufgeräumtheit, ihrer Fröhlichkeit, ihrer Lustigkeit, ihres Wohlbehagens, sei es im gemeinschaftlichen Lauf oder Sprung, sei es im Zusammenfassen zum Reihentanze und im Anstimmen beliebter Gesänge u. dgl.

Solche gemeinsame Regungen geben aber nur zu bald Veranlassung zum gemeinsamen Überbieten der Kräfte, zum Foppen und Necken, zum Fliehen und Haschen, zum Verstecken und Suchen. Hiermit sind aber solche Verhältnisse geschaffen, denen eine große Anzahl unserer Spiele ihre Entstehung verdankt. Da diese Verhältnisse jedoch meist so einfacher Natur, so ungekünstelt, dem menschlichen Wesen ganz entsprechend sind, so kann es auch gar nicht Wunder nehmen, wenn bei den verschiedensten Völkern und zu den verschiedensten Zeiten sich ganz oder doch nahezu gleiche Spiele entwickelt haben. Die einfachen Hasch- und Versteck-, Spring- und Ringspiele sind daher über die ganze Erde verbreitet. Nur der weitere Ausbau solcher urwüchsigem Spiele durch Hinzufügung von besonderen Bestimmungen und Regeln, bei denen oft örtliche Verhältnisse, Liebhabereien der Spielgenossen, die Intelligenz der Spielleiter ausschlaggebend wirkten, ferner die Vereinigung mehrerer solcher Elementarspiele zu einem mehr oder weniger zusammengesetzten Spiele mit den hieraus erwachsenden verschiedenen Spielformen und Spielgesetzen, führten zu den Verschiedenheiten und Mannigfaltigkeiten der Spiele, wie sie zur Zeit uns vorliegen.

Im besonderen sei noch ausgeführt, daß das Bewußtsein inwohnender Kraft und Gewandtheit, und besonders dann, wenn das Gefühl der Überlegenheit bei Einzelnen sehr gegenwärtig ist, namentlich unter Knaben und Männern, die Entstehung von mancherlei Spielen herbeigeführt hat. Als etwas ganz Natürliches kann gelten, wenn bei Zusammenkünften auch die Kraftverhältnisse zur Sprache kommen. Will hierbei einer über den andern sein, so werden Kraft- und Gewandtheitsproben gar nicht lange mehr auf sich warten lassen. Der Wettlauf ist daher überall heimisch. Beispielsweise sei nur angeführt, daß sich die Polynesier oft die Zeit mit Wettrennen zwischen Knaben und Mädchen vertreiben, daß bei den Betschuanen in Afrika der Wettlauf ein beliebtes Spiel ist, und daß sich die Jugend der Namaqua unter den Herden mit Springen, Laufen, Gehen auf den Händen u. dgl. übt. Das Fingerhafeln, das gegenseitige Wettstemmen und Wettziehen mit den Armen, das Bestreben, nicht bloß den gestreckten Arm des Gegners zu beugen, sondern ihn auch selbst auszuheben und zu werfen, kurz die urwüchsigsten Ringkämpfe sind ebenso alt wie das Menschengeschlecht selbst und werden sich überall da vorfinden, wo Menschen in fröhlichen Wettstreit über ihre Kräfte geraten. So sind

z. B. in dem altägyptischen Grabmal des Heerführers Roti zu Beni Hassan zwei auf dem Boden sitzende, sich die Rücken zuehende Männer abgebildet, welche zwei Arme in einander geschlungen haben und einer den



Abb. 1.

andern so von der Stelle zu ziehen sucht. (Abb. 1.) Weiter sind Kraftübungen im Ringen und Fingerhaken bei den Bewohnern der Charlotten-Inseln gebräuchlich, die Ring- und Faustkämpfe in Hawaii so beliebt, daß zu Cooks Zeit sogar daran Mädchen teilnahmen. Ferner wird berichtet, daß die jungen Männer von Uganda geschickt den Ringkampf betreiben, wie auch die Tungusen denselben lieben und auch das Springen in die Weite und Höhe, das Steinheben und Wettgänge fleißig üben. Bei den Dualla finden Ringkämpfe statt, zu welchen eine Gemeinde die andere herausfordert.

Daß bei solchen Kraftproben auch naheliegende Gegenstände in Mitleidenchaft gezogen werden, bedarf nicht erst des Nachweises. Jederzeit und überall wird der Stein, der am Boden liegt, zu Wurfübungen Veranlassung gegeben haben. Daß bei solchen Wurfspielen auch bald die erworbene Geschicklichkeit sich Geltung verschaffen wird, liegt auf der Hand. Es ist daher gar nicht nötig, anzunehmen, daß das Schirfen, (προσπραξιμος) — bei welchem bekanntlich flache Steinchen so über die Oberfläche des Wassers geworfen werden, daß sie wiederholt aufsprallen und über die Wasseroberfläche weiterhüpfen —, sich von Altgriechenland aus, wo es heimisch war, über die Erde verbreitet hat. Hiergegen scheinen auch die vielerlei und so ganz ver-

schiedenen Bezeichnungen, unter denen das Spiel vorkommt, zu sprechen. Jahn führt in seiner Turnkunst über 40 Namen für dieses Spiel an. So wird weiter überall das Abbringen eines mit den Händen gefaßten Körpers Veranlassung zu entsprechenden Wettspielen geben, wie ein sich vorfindendes Seil zu Ziehkämpfen führen wird. Dies hindert jedoch nicht, daß mitunter solchen Wettspielen eine besondere Bedeutung untergelegt wird. So kommen z. B. beim Totenfeste von Halmahera mehrere Abende hindurch Jünglinge und Mädchen zusammen und ziehen unter eintönigen Gefängen an beiden Enden eines langen Strickes.

Die Freude am Besiz ist allen Menschen eigen, auch dort noch, wo die Bedürfnislosigkeit bis auf das geringste Maß herabgesunken ist, oder wo die Natur in üppiger Fülle alle Bedürfnisse verschwenderisch stillt. Mit Stolz und Freude blickt demnach der Neger, mag er auch fast in völliger Adamstracht einherwandeln, auf seinen Perleenschmuck auf der Brust, auf seine metallenen Ringe an den Schenkeln und Armen, und ein gleicher Drang ist es, der die Hawaierin, trotz ihres sonstigen sorglosen Daseins, antreibt, noch andere und schönere Blumen zu suchen, um sich weiter zu schmücken. Wo aber Freude am Besiz das Herz durchwallt, da ist das Streben, das Verlangen nach Besiz etwas ganz Selbstverständliches. Dieses Verlangen macht seine Rechte nicht bloß beim Ringen im Schweiß des Angesichts nach dem täglichen Brote geltend, sondern selbst bei den geselligen Freuden hat es sich Eingang zu verschaffen gewußt. Bei allen Völkern gibt es daher auch Spiele, die auf Gewinn hinauslaufen. Und je einfacher und ungesuchter die Spielformen hierbei sind, um so verbreiteter sind diese Spiele. Das Werfen von Steinchen um die Wette des Gewinnes halber, das Rollen von Kugeln in eine Grube, um das Glück auszuforschen, das Raten von „Gerade und Ungerade“ und ähnliche Spiele, die heute unsere Jugend noch belustigen, reichen zurück bis ins graue Altertum. In Egypten war schon mehrere tausend Jahre vor unserer Zeitrechnung das jetzt noch in Italien fleißig gespielte Morra-spiel bekannt. In den Grabkammern finden sich hiervon Abbildungen. Unseren Vorfahren, den alten Deutschen, sagt man sogar nach, daß sie beim Würfelspiel Hab und Gut, selbst die eigene Freiheit preisgegeben hätten. Ein leidiger Trost für die heutigen Glücksspieler, daß es in Deutschland jetzt doch nicht mehr also schlimm stehe.

Wohl ruhen die Antriebe zur Spielthätigkeit zumeist im tiefsten Innern des Menschen. Gleichwohl kann gar nicht in Frage gestellt werden, daß die äußeren, vom Klima, von der Bodenbeschaffenheit bedingten Verhältnisse auf die Entwicklung ebengenannter Thätigkeit bei den einzelnen Menschen, bei ganzen Gemeinden, ja bei ganzen Volksstämmen bestimmend einwirken. Wird doch auch behauptet, daß der Mensch das Produkt seiner Umgebung sei. Berge müssen daher in ganz anderer Weise den Spieltrieb anreizen und zu anderen Willensäußerungen veranlassen als ebenes Land und weite Flächen, nahe Gewässer und brandende Wellen anders als schnee- und eisbedeckte Gelände. Die Lauf- und Versteckspiele z. B. müssen in bergigen Gegenden mit der Zeit ganz anders sich gestalten als in der Ebene. Die Bewohner des Binnen-

Landes werden sich zu ganz anderen Spielen veranlaßt fühlen als die des Meeresstrandes. Nun ist es aber weiter richtig, daß überall da, wo gleiche Verhältnisse auf das Seelenleben einwirken, auch die Ausßerungen desselben, wenn nicht in ganz gleichen, so doch in sehr ähnlichen und verwandten Formen zum Ausdruck gelangen. Daher begegnen wir im Leben der Völker der verschiedensten Gegenden bezüglich der Ernährung, der Kleidung, der Wohnung, der Geschmacksrichtungen, der Beschäftigungen oft sehr auffallenden Übereinstimmungen, oder doch sehr verwandten Beziehungen. Leider läßt sich bezüglich der gleichen Entwicklung der Spiele sehr schwer der Nachweis führen, indem die Nachrichten über die Spiele der verschiedenen Völkerschaften und zu den verschiedenen Zeiten ganz spärlich und unvollständig vorliegen. Jedoch steht wenigstens das Eine fest, daß bei allen Völkern, die an Strömen und am Meere wohnen, Spiele angetroffen werden, bei welchen Baden und Schwimmen, Kahnfahren und Fischfang in Frage kommen. So ist es sicher kein Zufall, daß das Schneeschuhlaufen bei allen arktischen Völkern, trotz aller räumlichen Trennung, gekannt und beliebt ist.

Wie schon berührt wurde, greift der Spieler auch gern zu Hilfsmitteln, und je einfacher und naheliegender dieselben sind, um so lieber werden sie genommen. Daher werden nach wie vor die glatten Steine am Boden, der abgeschnittene Stab, der gewundene Strich ihre Bedeutung beim Spiele behalten. Wohl kaum ist daher zu bezweifeln, daß die runden Früchte wie Pomeranzen, Äpfel u. dgl., daß der vom Wasser abgeschliffene und abgerundete Stein schon im vorgeschichtlichen Alterthum, die Vorbilder zum Ball, zur Kugel geliefert haben. Diese beiden Spielgeräte sind uralte. In den Grabkammern der alten Ägypter fand man neben Mumien auch deren einstige Spielgeräte, so unter anderem auch Bälle und Kugeln, und unter den Abbildungen an den Wänden dieser Räume fehlen auch nicht die Ballwerfer. Bei der Entdeckung Amerika's waren unter den dortigen Bewohnern auch schon Ball- und Kugelspiele bekannt und beliebt, und Cook fand sie bei den Südsee-Inulanern vor.

So lange es bei diesen Spielen sich nur um Zuwerfen und Fangen des Balles, um Ausweichen und Nachlaufen und nicht um Beobachtung besonders ausgefonnener Spielregeln und Gesetze handelt, so lange sind die hier in Frage kommenden Spiele überall gleich oder doch sehr nahe verwandt und werden überall von neuem täglich durch spielende Kinder und Erwachsene selbst erfunden.

Wohl sind die Spielgeräte imstande, den Spielen ein bestimmtes Gepräge, eine besondere Richtung zu verleihen, trotzdem können sie nur in zweiter Linie, unter gewissen Voraussetzungen als Spielerreger gelten. Der eigentliche Nährboden der Spiele ist, wie darzuthun versucht worden ist, im Innern des Menschen zu suchen. Da entspringt die Neigung und die Lust zum Spiele. Wo diese fehlen, bleiben Spielgenossen und Spielgeräte unbeachtet. Allerdings kann auch durch Zwang ein Spiel veranlaßt werden, aber sicher wird dann die Stimmung fehlen, die es zu einer Herzensfreudigkeit werden läßt, bei welcher es zum Mittel freudiger Erholung, erquickender

Zerstreuung sich gestaltet. Nur wo der freie Entschluß waltet, treibt der Spieltrieb seine schönsten und prächtigsten Blüten, da findet man auf den Spielplätzen den richtigen Spielgeist, der sich kennzeichnet durch völlige Hingebung an das Spiel und durch opferungsfähiges Sichselbstvergessen der Genossen.

Wo solche Spielstimmung sich der Außenwelt zeigt, da werden die Blicke der Zuschauenden gefesselt und weilen mit Beharrlichkeit und Freudigkeit beim Spiele. Denn Spiele aus vollem Herzen dringen wieder zum Herzen, erregen verwandte, sympathische Gefühle, reißen hin zum Mitspielen. Das rein Menschliche zieht uns immer und überall an mit leiser, aber überwältigender Gewalt.





## II.

### Das Spiel und seine Bedeutung.

Wie verschieden die Anreize zum Spielen sein können, wurde im vorstehenden Abschnitte darzulegen versucht. Aus dieser Verschiedenartigkeit erhellt aber auch zugleich der Spiele Mannigfaltigkeit. Es hat daher seine Schwierigkeiten, eine kurze, treffende und erschöpfende Antwort auf die Frage „Was ist Spiel?“ zu geben: Jedem Spiele liegt ein gewisses geistiges und körperliches Thätigsein zu Grunde. Hier ist es mehr das eine, dort mehr das andere, was in den Vordergrund tritt, aber in jedem Falle geschieht das Spiel, um sich zu erheitern, zu belustigen, zu ergötzen, die Zeit angenehm zu verbringen. „Nicht der Schattenseite des menschlichen Lebens, seiner Lichtseite gehört das Spiel an.“\*) Und nach Schiller ist der Mensch nur da Mensch, wo er spielt.

Gleichwohl ist ganz individuell, was der einzelne Mensch zur Erheiterung bedarf und als Spiel erwählt. Verschiedenheit des Alters, des Geschlechts, der Bildung, die Macht der Gewohnheit und der Vorurteile haben dabei bestimmenden Ausschlag. Was daher hier Lust und Freude, kann dort Abneigung und Widerwillen erregen. Hier kann man ein Spiel ganz trefflich und vorzüglich finden, das dort Achselzucken und entschiedene Zurückweisung erfährt. Dem einen ist das Spiel, was dem andern als Arbeit gilt. Nicht jede erheiternde Bethätigung ist schon an sich ein Spiel. Sie muß vielmehr auch für den einzelnen Fall so geartet sein, daß sie einen sympathischen Eindruck macht, daß sie jeweilig das Innere anregt, ergreift und Balsam der Freude dem Gemüte zuführt. Erst dann bilden wohlthuende Zerstreuung und auffrischende Erholung die Gefolgschaften dieses Thätigseins, erst dadurch wird dasselbe zum Spiel. Vor allem wird das Verlangen nach Spiel entweder durch plagende Langeweile oder durch spannende Arbeit hervorgerufen. Gewissermaßen sind es also zwei einander entgegengesetzte Pole, Thätigsein und Nichtsthun bei gewissem Übermaße, die in der Seele einen Zustand herbeiführen, der Wechsel, der Befreiung, der

\*) F. Schaller. Das Spiel und die Spiele.

Erlösung erheischt. Wo solche Strebungen und Gefühle vorhanden sind, da fehlt jeweilig die Ruhe im Innern, die Herzensbefriedigung, die jederzeit zum Wohlbefinden unerläßlich ist. Unter Berücksichtigung aller dieser Verhältnisse kann Spiel nicht mehr, aber auch nicht weniger bedeuten, als zuzagende Bethätigung zur Erheiterung, um die abhanden gekommene Befriedigung im Innern wieder zu erlangen.

Diese Erklärung von Spiel ist zunächst weit genug, um alle jene Zerstreuung gewährenden Thätigkeiten mit einzuschließen, welche unter dem gemeinsamen Namen „Steckenpferd“ gefaßt sind und dem Betreffenden jederzeit erfreuende und erquickende Erholung zu bringen vermögen. Auch sind damit die Thätigkeitsäußerungen der Kinder getroffen, bei welchen das Spiel einzig und allein Lebens- und Bildungsbedürfnis ist und die Arbeit noch gar nicht in Frage kommen kann. Andererseits ist aber auch die gezogene Grenze eng genug, um Spiel und Arbeit von einander zu unterscheiden. Auch letztere setzt wie ersteres geistiges und körperliches Thätigsein voraus, aber hier geschieht die Kraftleistung im Bewußtsein der Erstrebung eines gestellten Lebens-, eines gewissen Erwerbszweckes. Meist nötigen äußere, auf den Kampf ums Dasein gegründete Zwangsverhältnisse zur Arbeit. In solchen Fällen ist der Unterschied zwischen Spiel und Arbeit so unverdeckt und augenfällig, daß ein Zweifel, was das eine oder das andere ist, gar nicht aufkommen kann. Dagegen kann andererseits auch die Arbeit wie das Spiel einem ganz freien Entschlusse entspringen und ihr Verlauf ein solcher sein, daß er freudig stimmt. Nicht selten heißt es dann auch: „Ihm ist die Arbeit ein Spiel.“ Dann allerdings liegen die Grenzen beider eng aneinander. Lediglich der bewußte Zweck der Anstrengung, etwas Bleibendes zu erringen, sei es Geld oder sei es Ehre und Anerkennung, ist der schwache Ball, der vor dem gegenseitigen Zueinanderfließen der Begriffe schützt. Ein ganz ähnliches Verhältnis entwickelt sich andererseits, wenn das Spielen um Gewinn die Grenze des Erträglichen überschritten hat und zur lodernen Leidenschaft geworden ist. Diese Gier nach Geld und Gut beim Spiele läßt keinen innern Frieden erstehen, wohl aber bringt sie die Abspannung, die aufreibende, niederdrückende Arbeit zur Folge hat, nicht aber auch zugleich das beruhigende Bewußtsein, etwas sicher Bleibendes vor sich gebracht zu haben. Aus diesem Grunde nehmen daher die Spiele um Gewinn, gegenüber den andern Spielen eine eigentümliche Stellung ein, indem sie um so bedenklicher und verwerflicher werden, ja geradezu die charakteristischen Eigenschaften eines Spiels verlieren, je mehr und mehr bei ihnen Habgier und Gewinnsucht das Innere des Spielers gefangen nimmt. Dies ist in ganz ausgesprochener Weise der Fall bei den Hasardspielen. Man sollte bei solcher Ausartung des Spieltriebes die beschönigende, unschuldsvolle Bezeichnung „Spiel“ nicht anwenden, weil sie mißverstanden werden kann und nicht davor schon im Worte warnt, was jeder, dem sein innerer Friede lieb und wert ist, unter allen Umständen vermeiden sollte.

Die gegebene Erklärung vom Spiel schließt den Tanz mit ein. Die Berührungspunkte von Spiel und Tanz sind auch oft so eng und gleichlaufend, daß ein Auseinanderhalten beider mit Schwierigkeiten verknüpft ist.

Schon der Sprachgebrauch deutet dies mehrfach an, ihm sind „Spieltanz“ und „Tanzspiel“ geläufige Ausdrücke. In der altgermanischen Sprache waren auch Spiel und Tanz nicht unterschieden. Und weiter, um erheiternde Lust, gesellige Freude kurz zu kennzeichnen, da singt der Dichter von Spiel und Tanz, und das Volk nennt der Kinder Ringelreihentänze Spiele, obwohl dieselben die letzten Reste der Tänze unserer Altvorderen sind. Im Mittelalter, als noch alt und jung im Schatten der Dorfkinde Lust und Freude bei Spiel und Tanz suchte und fand, da wechselten letztere in der innigsten Weise miteinander ab. Die Dichter jener Zeit singen von Spiel, das dem Reihen voranging, zum „Zweien“ für denselben führte, vom Werfen des Balles, das ihn unterbrach. Und heute noch erblickt man in mimischen Tänzen, wie z. B. in dem Fandango, ganz zutreffend ein nedisches Spiel der Liebe. Daß uns unsere Wirbel- und Zwiwbeltänze nicht mehr als Spiele anmuten wollen, ist keineswegs ein besonderes Lob für dieselben. Hierzu kommt allerdings noch ein Moment, was den Tänzen den Spielen gegenüber ein charakteristisches Gepräge gibt. Es ist dies das scharfe Hervortreten des Rhythmus, der im Spiel wenig oder gar nicht in Frage kommt. Daher ist bei den Tänzen begleitende Musik etwas Selbstverständliches, etwas Unerläßliches, gleichviel ob der Tänzer selbst oder seine Umgebung sie singend, pfeisend, klatschend oder mit Instrumenten hervorbringt. Je ausgeprägter daher der Rhythmus hervortritt, umso weniger Zweifel walten ob, daß die erlustigenden Bewegungen Tanzform angenommen haben, andernfalls je mehr und mehr das rhythmische Gebaren wegfällt, umso näher rückt das Spiel. Solche schwankende Verhältnisse zeigen sich sehr oft bei den Belustigungen uncultivirter Völker. Ihre sogenannten Tänze sind oft so kunstlos, ihre hierbei vorzunehmenden Bewegungen so ursprünglich und oft so wenig rhythmisch, daß sie wohl würden als Spiele gelten, wenn nicht die begleitende Musik ein untrennbares Beiwerk wäre. In dem folgenden Abschnitte ist daher auch von den Tänzen vieler Völker die Rede, sobald über ihre sonstigen Spiele und Belustigungen nichts weiter verlautete, vielmehr anzunehmen war, daß diese Tänze gleichzeitig auch ihre Spiellust befriedigten. In gleicher Weise fand ich es für angezeigt, in der geschichtlichen Behandlung der deutschen Spiele auch des weiteren auf die Tänze im Mittelalter einzugehen, indem, wie schon bemerkt wurde, damals bei den Volksbelustigungen Spiel und Tanz eng verschwistert waren, sich gegenseitig durchdrangen. Es galt mir, das damalige deutsche Volk in seiner beneidenswerten Fröhlichkeit zu zeigen, gegenüber der spielarmen nüchternen Gegenwart, die mit wenigen Ausnahmen bei ihren Belustigungen entweder den vier Kartenkönigen oder dem sinnlosen Tanzwalzen verfallen ist.

Der Schwerpunkt aller Spiele liegt darin, was sie dem Gemüthe wert sind, d. h. ob sie mehr oder weniger imstande sind, dasselbe zu erfassen, zu erregen, mit Lust und Freude zu erfüllen. Der Zustand des Gemüths, des Inbegriffs der Gefühle und Neigungen eines Menschen, ist aber bei der gegenseitigen innigsten Verbindung und Beziehung aller seelischen Vermögen zueinander ganz und gar von dem abhängig, was jeweilig oder doch kurz

zuvor die Seele erfüllte und beherrschte. Daher alle und jede Anstrengung des Intellekts und der Willenskraft, die Ermüdung und Abspannung herbeiführt, auch hemmend das Gemütsleben beeinträchtigt. Außer allem Zweifel ist, daß alles höhere geistige Leben von der sensitiven Gehirn- und Nerven-thätigkeit abhängig ist, und daß der Stoffverbrauch, die Abnutzung in diesen Organen in ursächlichem Zusammenhange mit jenen seelischen Erscheinungen steht. Weiter steht physiologisch fest, daß längere Thätigkeit oder auch etwaige Überanstrengung eines Organs, wenn nicht allgemeine völlige Ruhe, wie sie nur der Schlaf allein bringen kann, möglich und geboten ist, eine Abwechslung, eine Auslösung durch ein anderes Organ erheischt.

„Auf dem ganz normalen Zustande des Nervensystems in allen seinen Theilen beruht offenbar unser ganzes körperliches und gemüthliches Wohlbefinden. Ganz besonders scheint es darauf anzukommen, daß sich die Empfindungs- und Bewegungsnerven hinsichtlich ihres Erregungs- und Thätigkeitszustandes die Wage halten. Eine Seite kann sich nur auf Kosten der andern über den Gleichgewichtspunkt hinaus erheben, aber auch nur vermittelst derselben auf das Gleichgewicht zurückgeführt werden. Auf diesem Verhältnisse beruht die erregend kräftigende und die bei Überreizung des Nervensystems so willkommene heilsam ableitende, gleichsam entlastende, auf das Gemüt erheiternde Wirkung einer individuell entsprechenden Muskelthätigkeit.“ \*) „Erkennen läßt sich dies aus krankhaften Zuständen. Durch anhaltende Unthätigkeit der Bewegungsnerven scheint nämlich in den Empfindungsnerven die unverbrauchte Nervenkraft oder Nervenerregbarkeit oder Nervenflüssigkeit (das seinem Wesen nach uns unbekanntes Nervenprinzip) sich anzuhäufen, es scheint gleichsam eine nervöse Congestion nach der empfindenden Seite des Körpers stattzufinden, die normale Empfindung zur krankhaften Empfindsamkeit gesteigert zu werden, ein Zustand, wie wir ihn am ausgebildetsten u. a. in der sogenannten Hypochondrie und Hysterie erblicken. In allen solchen Fällen ist kräftige Erregung der Bewegungsnerven durch entsprechende und allseitige Muskelthätigkeit das sicherste Ableitungs- und Ausgleichungsmittel für das im Bereiche der Empfindungsnerven aller Wahrscheinlichkeit nach vorhandene Übermaß von Erregbarkeit. Die krankhaft gesteigerte Empfindlichkeit des Nervensystems läßt sich dadurch auf das normale Maß der Empfindung herabstimmen, indem durch die vom Gehirne nach den Bewegungsnerven gehende Innervations- und Willensströmung die naturgemäße Ableitung und Entlastung des Gehirns von den Empfindungsströmungen erzeugt wird.“ \*\*)

Aus diesen Darlegungen folgt von selbst, welchen hohen Wert diejenigen Spiele für das Gemütsleben haben müssen, die Bewegungen des Körpers bedingen, namentlich wenn ihnen anstrengende Geistes-thätigkeit vorausging. Dieser Wert wird sich bei jedem einzelnen Spiele um so mehr erhöhen und um so deutlicher an den Tag treten, je mehr die in Frage kommenden Be-

\*) Dr. med. D. G. M. Schreiber. Ärztliche Zimmergymnastik S. 12.

\*\*) Dr. Schreiber. Kinesiatrik S. 28.

wegungen auch derart sind, daß sie auch eine merkliche Entlastung auf dem sensiblen Nervengebiete herbeizuführen imstande sind. Dies wird und muß aber bei allen den Spielen in geringerem oder größerem Maße der Fall sein, deren ganzer Zweck auf Körperbewegungen hinausläuft und denen man dieserhalb auch den gemeinsamen Namen „Bewegungsspiele“ beigelegt hat. Unter diesen Spielen sind nun wieder diese in den Vordergrund zu stellen, die eine ausgiebige Ausarbeitung der ganzen Bewegungsanlage des Menschen erheischen. Und wie gerade solche Spiele in der Regel einen überaus wohlthätigen Einfluß auf das ganze Gemüthsleben der Spielenden ausüben, ist bekannt genug. Jeder Spielplatz gibt hierfür der Beweise genug. Wo man läuft und springt, wo man hascht und ringt, da herrscht Lust in aller Brust. Unter Jubel und Freude kehrt dann ein im Gemüthe der ersehnte Friede.

Un sich schon regen die Körperbewegungen an, indem sie den Stoffwechsel wohlthätig beeinflussen, weil sie eine Erhöhung des Blutumlaufes herbeiführen und dadurch indirekt zur Ursache werden, daß die Ausscheidung der verbrauchten Stoffe und die Anbildung neuen Stoffs lebhafter vorstatten gehen. Hierdurch wird für das Allgemeinbefinden ein wohliger, behaglicher Zustand geschaffen, der für zufriedenstellendes Gemüthsleben geradezu eine Vorbedingung ist. Die geröteten Wangen, der von der Stirne rinnende Schweiß, das herzhaftes Atmen der Spieler sind daher die sichtbaren Zeichen von der Vortrefflichkeit des jeweilig gewählten Bewegungsspiels. Nur beiläufig sei hier erwähnt, daß alles, was zur Erhöhung des Stoffwechsels führt, auch zur größeren Kräftigung der Organe und der Gesundheit überhaupt beiträgt.

Es ist wohl wahr, daß ein einzelner für sich allein auch sein Bewegungsspiel treiben kann. Wie oft sieht man Kinder stundenlang ganz für sich allein im Sande häufeln, und wie mancher Einling belustigt sich trotz seiner Vereinsamung mit der Einübung von Balancirkünsten und ähnlichen Liebhabereien. Und dennoch gilt als Regel, daß die Bewegungsspiele Spielgenossen verlangen und daher gesellige Spiele sind. Schon diese Eigenschaft ist für das Gemüthsleben von Belang. Es mag ja selten der Mensch ganz allein sein, und daher berührt schon das Zusammentreffen mit andern angenehm und erfreulich und ganz besonders dann, wenn es Genossen gleicher Gesinnung, gleichen Zweckes sind. Daher haben alle geselligen Spiele für das Gemüthsleben etwas Zusagendes und Packendes. Stellt sich aber beim Verlaufe derselben Lust und Freude ein, um so größer ist dann das Vergnügen; denn „getheilte Freude ist doppelte Freude.“ Zudem kommt bei Bewegungsspielen noch hinzu, daß nichts für die Genossen augenfälliger ist, als die Bewegungen selbst. Dieselben geben daher beim Spielverlauf genugsam Veranlassung zum Beobachten und Vergleichen, zum Schätzen und Urtheilen. Es kann daher gar nicht ausbleiben, daß entsprechende Kundgebungen laut werden; denn es handelt sich ja dabei um alle Mitspieler berührende Angelegenheiten. Hier wird man daher Ermunterung und Zustimmung, dort Mißfallen und Tadel finden; hier wird Freude und Jubel den Erfolg begleiten, dort Lachen und Spott das Ungeschick. Es läßt sich unter solchen Verhältnissen ein Bewegungsspiel echter Art ohne einiges Froh-

locken, ohne herzliches Aufjubeln, ohne lustiges Aufschreien gar nicht denken. Jedem unbefangenen Gemüthe werden daher solche Spiele jederzeit zum Labfal reichen und die gehoffte Auffrischung und Erheiterung bringen. „Je mehr die Jugend,“ sagt so zutreffend schon GutsMuths, „jedoch vom eigentlichen Leichtsinne entfernt, scherzt und lacht, je mehr man ihr Platz läßt, sich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um so mehr entfernt man sie von stiller trauriger Verschlossenheit, die nirgends angenehm ist, weil sie selbst bei der reinsten Sittlichkeit Mißtrauen einflößt, kurz, um desto besser gedeiht sie an Leib und Seele.“ Und Basedow sagt von den Spielen: „Je mehr sie zum Lachen reizen, desto zweckmäßiger sind sie.“

Ohne Zweifel gibt es unter den Ruhespielen, so z. B. unter den Räte- und Verirrspiele viele, die ungemein zum Lachen anregen und daher für die gemüthliche Auffrischung ebenfalls von hohem Werte sind. Man wird auch nicht falsch gehen, wenn man annimmt, daß jedes dieser Spiele zu geeigneter Zeit seinen interessirenden Spielerkreis findet — sind doch die Anschauungen und Wünsche in Bezug darauf, wie man sich zu zerstreuen hofft und gemüthlich sich zu erholen gedenkt, so ganz und gar auseinandergehend, — beweist ja das Dasein eines Spieles schon ohnehin, daß es auch schon einmal einen Spieler gefunden hat. Gegenüber den Ruhespielen darf jedoch nicht unbeachtet gelassen werden, daß bei denselben das Thätigsein des Körpers auf ein sehr geringes Maß zurückgestellt bleibt und sie daher der großen Vortheile entbehren, die, wie dargethan, entsprechende Bewegungsspiele für das körperliche Befinden und für das Gemüthsleben herbeiführen können. Dies ist aber Grund genug, weshalb letztere den ersteren bei weitem vorzuziehen sind. Ja der Vorsprung ist so bedeutend und so allgemein anerkannt, daß man unter Jugendspiel in der Regel die Bewegungsspiele der Jugend meint und daß man zumeist dieselben im Auge hat, wenn von dem bildenden Einflusse der Spiele beim Werke der Erziehung die Rede ist.

Von allem Anfange an hat die Turnkunst den Wert der Bewegungsspiele anerkannt, und Jahn nannte von ihnen diejenigen Turnspiele, die ein „gemeinsames Regen und Tummeln auf dem Wettplane“ erheischen, bei welchem es „um Sieg und Gewinn, aber niemals um Gewinnst“ geht. „Zur Turnkunst,“ sagt Jahn, „gehören sehr wesentlich die Turnspiele. Sie schließen sich genau an die Turnübungen und bilden mit ihnen zusammen eine große Ringkette.“ Mit diesen wenigen Worten drückt Jahn aus, daß die Turnübungen und die Spiele in gleicher Weise wirksame Mittel „bei der Gewinnung der verloren gegangenen Gleichmäßigkeit der menschlichen Bildung“ sein sollen. Inwieweit dies bei den Spielen zutreffend ist, kann uns hier nur allein beschäftigen. Daß durch das Bewegungsspiel die Körperbildung begünstigt wird, ist schon oben berührt worden. Es erübrigt nur noch, in kurzen Worten darzulegen, wie der Umgang mit Spielgenossen von wohlthätigen Folgen für die ganze Entfaltung des Charakters begleitet sein kann.

Eine hinlänglich bekannte Thatsache ist es, daß das Kind auf sein Spiel dasselbe Gewicht legt, das der Erwachsene seinen ernstesten Handlungen beimißt, und ersteres die Aufmerksamkeit der jungen Seele nicht weniger in

Anspruch nimmt, als letztere die Kraft des Geistes anspannen. Mit ganzer Seele hängt das Kind am Spiele. Es ist ihm Arbeit und fröhliche Zerstreuung zugleich, ist ihm die Welt mit ihren Wechselfällen und der Himmel seiner Phantasie. Die muntere, lebensfrohe Jugend zieht daher das Spiel so gewaltig an, daß sie dem Drange, welcher sie zu den Spielgenossen treibt, nur schwer zu widerstehen vermag. Da das Spiel die ganze Seele des Kindes erfasst, so ist leicht einzusehen, daß der ganze Verlauf des Spieles mit seinen Wechselfällen, seinen Erfolgen und Mißerfolgen, mit der Art und Weise, wie die Genossen eingreifen und wie die eigenen Anschläge durch andere beurteilt werden, nicht ohne Eindruck auf den kindlichen Geist, auf das jugendliche Gemüt bleiben kann. Entsprechende Wiederholungen gleicher Wahrnehmungen, gleicher Erfahrungen, gleicher Eindrücke, gleicher Empfindungen wirken bekanntlich bestimmend und grundlegend auf die Entfaltung des Geistes. Damit ist aber auch zugleich erwiesen, wie direkt und durchgreifend das Spiel auf die ganze innere Entwicklung des Kindes zu wirken vermag.

Wie oft treten im Spiele ganz unerwartet und unverhofft Wechselfälle an den einzelnen Spieler heran, die rasches Denken, klares Entschließen und entschiedenes Handeln nötig machen. Und da nicht selten hiervon der ganze Verlauf des Spieles abhängig sein kann, darf auch die nötige Besonnenheit nicht fehlen. Wohl gewinnt bei öfterer Wiederkehr solcher Verhältnisse zunächst nur der Spieler als solcher. Man wird wahrnehmen, daß er vertraut mit dem Spiele ist, daß ihn hierbei nichts gleich aus der Fassung bringt, daß er weiß bedenkliche Fälle mit Vorteil zu behandeln, kurz, daß er mit der Zeit sich zum erfahrenen, gewandten Spieler heranbildet. Nun aber wirkt jede Schulung des Denkens und Handelns, mag dieselbe auf einem Gebiete stattfinden, auf welchem sie wolle, zugleich auch bildend und veredelnd auf den ganzen Geist. Was daher nach der angedeuteten Richtung hin der Spieler gewinnt, ist auch von Vorteil für den ganzen Menschen. Und was den jugendlichen Spieler ehrt, das wird man mit Freuden erkennen im ernstesten Thun des Mannes.

Das Kind freut sich über den Sieg im Spiel, wie der Eroberer über eine gewonnene Schlacht. Aus dem augenfälligen Verlaufe des ganzen Spieles weiß es auch, welcher Anteil ihm selbst an der Herbeiführung des Sieges zukommt. Und die Freude wird bei dem Spieler um so größer sein, je mehr bei ihm das Bewußtsein hervortreten kann, wie sehr das Einsetzen seiner Kraft auf den endlichen Erfolg bestimmend wirkte. Solche Erfahrungen wirken ermutigend und führen zu der Erkenntnis, was man mit seiner Körper-, seiner Willenskraft erreichen kann, lassen auch erkennen, daß man sich nicht auf andere, sondern vielmehr auf das eigene Geschick, die eigene Kraft zu verlassen hat. Ein gewisses Selbstbewußtsein und Selbstvertrauen muß unter solchen Umständen heranreifen. Gleichzeitig sorgt meist der Verlauf des Spieles dafür, daß dies innerhalb gewisser Schranken geschieht. Die gesuchtesten, besten und bildendsten Spiele sind die mit Genossen, wobei ohne weiteres jedem Spieler klar wird, daß nur durch gegenseitiges Zueinandergreifen, daß nur mit vereinter Kraft ein Sieg zu erringen ist. Durch solche Erkenntnis lernen sich die Spieler



untereinander schätzen und achten und werden bis zu einem gewissen Grade vor Selbstüberhebung bewahrt. Hierzu kommt noch, daß in der Regel während oder so doch nach dem Spiele das Urtheil über das Gesehene, und besonders über das Veräurtheilte und Vernachlässigte nicht ausbleibt. Mit größter Geradheit, Deutlichkeit und Offenheit wird jeder Fehler gerügt. Es wird hierbei keine Rücksicht genommen, ob der betreffende Spieler Tadel verträgt oder nicht, ob er eingebildet oder empfindlich ist; denn auf dem Spielplatze herrscht das uralte Gesetz: „Wem das Urtheil der Genossen nicht gefällt, der bleibe weg!“ Solcher Brauch hat aber schon oft erziehend gewirkt und manchen Empfindlichen gebessert. Auch hat schon manches zaghafte, schüchternes Mutterköbchen durch Zureden und Beifall seiner Mitspieler in erfreulicher Weise solche Wandlung genommen, daß es mit der Zeit zum gewandten, beherzten und mutigen Spieler heranreife und somit auch brauchbarer für jede künftige Lebensstellung wurde. Geradheit und Offenheit reichen einem Menschen jederzeit zur Zierde. Alles, was zur Heranbildung dieser Eigenschaften beiträgt, ist daher von Wert. Aus diesem Grunde sind die berührten Gepflogenheiten des Spielplatzes von ganz besonderer Bedeutung; denn die Offenheit und Geradheit, die dem Spieler zu eigen geworden ist, wird sich später auch auf andere Verhältnisse übertragen; denn dergleichen Errungenschaften lassen sich im Rücken des Spielplatzes nicht ablegen wie ein gebrauchter Spielanzug. Zahn berührt diese Verhältnisse mit folgenden trefflichen Worten: „Frühe mit seinesgleichen und unter seinesgleichen leben ist die Wiege der Größe für den Mann. Jeder Einling verirrt so leicht zur Selbstsucht, wozu den Gespielen die Gespielschaft nicht kommen läßt. . . Knaben und Jünglinge kennen ihre Gespielen, Gesellen, Gefährten und Gespanne sehr genau, nach allen ihren guten und schlimmen, schwachen und starken Seiten. Daher kommen die sogenannten Ekel-, Spitz- und Spottnamen in Schule, Feld und Wald. So ist das Zusammenleben der wähligen Jugend der beste Sittenrichter und Zuchtmeister. Ihr Wig ist ein fröhliches Treibjagen auf Mängel und Fehler. Die Gespielschaft ist der scharfsichtigste Wächter, dem nichts entgeht, ein unbestechlicher Richter, der keinen Kennwert für voll nimmt. So erzieht sich die Jugend auf eigenem und geselligem Wege in kindlicher Gemeinde und lebt sich Bill und Recht ins Herz hinein.“

Viele Spiele können nur dann einen günstigen Verlauf nehmen, wenn ein Spieler sich dem andern unterordnet und sich jede Partei freiwillig unter eine bewährte Leitung stellt. Meist herrscht unter den Genossen kein Zweifel, wem dieses Geschäft anzuvertrauen ist; denn die Wahl nimmt nicht Rücksicht auf den Stand. Die Dorfknaben wählten den Sohn des Kinderhirten, den Cyrus, dessen Abstammung sie nicht kannten, der aber der tüchtigste unter ihnen war. Freudig und bereitwillig, ohne Scheel- und Selbstsucht stellen sich die Spieler unter die geltenden Regeln und Gesetze, eifrig darauf bedacht, daß sie allseitig Beachtung finden. Diese Heranbildung und Gewöhnung zum freiwilligen Gehorsam, diese gepflegte Unterordnung, wie sie in solchen Fällen durch das Spiel geschieht, kann mit vollem Rechte als eine treffliche Vorschule für das spätere Gemeinde- und Staatsleben gelten.

Sehr oft führt der Verlauf der Spiele zu der Wahrnehmung, daß nur Beharrlichkeit und Standhaftigkeit, Ausdauer und Zähigkeit zum Ziele führen können. Deshalb ist auf den Spielplätzen der Anblick hochgeröteter Wangen, schweißtriefender Gesichter gar kein seltener. Oft zieht sich, wenn die Parteien wacker streiten, die Entscheidung lange hinaus. Manchmal will dann das Spiel gar nicht vorwärts schreiten, es scheint eine Erlahmung, ein Erschlaffen unausbleiblich zu sein; da erlangt mit einem Male die eine Partei einen gewaltigen Vorteil, und der Kampf entbrennt wie nie zuvor; denn während dieselbe in der Freude ihres Erfolges alles thut, um noch mehr zu gewinnen, setzt die geworfene Partei alle Kräfte ein, um das Verlorene wieder zu erlangen. Ist ein solches Getriebe nicht zugleich auch ein anschauliches, beredtes Bild dafür, wie Thatkraft zu bilden, zu erlangen ist? Der Knabe, der im heißen Spiele oft seine Zähigkeit erproben und erstarren ließ, dem wird sicher im spätern Mannesalter eine gewisse Energie nicht abgehen. Hierfür ein Beleg aus dem klassischen Altertum! Alkibiades wurde einmal beim Ringen fest gepackt. Um nicht zu fallen, brachte er die Finger des Gegners in die Nähe seines Mundes und wäre fähig gewesen, ihm die Hand zu durchbeißen. Da ließ der andere, der ihn gefaßt hatte, los und sagte: „Alkibiades, du beißest ja, wie die Weiber!“ — „Rein, nein.“ erwiderte er, „aber wie die Löwen.“ Ein anderes Mal spielte er, noch als kleiner Knabe, in dem Gäßchen mit Würfeln. Der Wurf kam eben an ihn, als ein Frachtwagen daherfuhr. Zuerst hieß er den Fuhrmann halten; denn die Würfel fielen gerade in das Wagengeleise. Der Grobian folgte aber nicht, sondern kutschte vorwärts. Während nun die andern Knaben auseinander liefen, warf sich Alkibiades der Länge nach aufs Gesicht, hart vor die Pferde hin und sagte zu ihm, jetzt solle er weiterfahren, wenn er wolle. In der Angst stieß der Bauer sein Fuhrwerk rasch zurück, und alle, die es mit ansahen, eilten voll Schrecken und mit lautem Geschrei zu dem Knaben heran. So der Knabe Alkibiades beim Spiele! Und welche Energie derselbe in der Erreichung seiner Pläne und Ziele als berühmter Feldherr und Staatsmann entfaltete, ist bekannt genug.

Aus den gegebenen Andeutungen dürfte genugsam erhellen, daß das Thun und Treiben der Jugend auf dem Spielplatze für die ganze Entwicklung des geistigen Lebens, für die Entfaltung des Charakters von nachwirkendem, bestimmendem Einflusse ist. Ganz bezeichnend sagt Schiller: „Ein hoher Sinn liegt oft im kindischen Spiel.“ Hier sei nur noch eingeschaltet, was F. W. Klumpp im Vorwort zur 4. Auflage von GutsMuths Spielen in so trefflicher Weise über diese berührten Verhältnisse sagt: „Das Spiel ist die erste Poesie des Kindes, der Spielplatz das eigentümliche Gebiet der Jugend und muß ihr unverkümmert bleiben. Wie sich auf ihm die Glieder regen und dehnen und tummeln, so gewinnt ebendasselbst auch der Geist wieder neue Freudigkeit und neue Schnellkraft, strömt in aufjauchzende Lust aus und spannt sich doch in freier Thätigkeit und oft merkwürdig schaffender Kraft. Denn wie erfinderisch ist der rechte Knabe im frischen fröhlichen Spiele, wie umsichtig und besonnen und doch, wenn es gilt, wie entschlossen und kühn!

Wie tritt hier jede Eigenthümlichkeit, jede geistige Anlage, jede moralische Kraft in aller Frische hervor, wie lernt er bei dem Spiele gebieten und zugleich gehorchen, Anstrengungen und Schmerzen, ja auch Kränkungen ertragen und doch sein Recht wahren und verteidigen. Kurz, der Spielplatz ist seine Republik! Hier gelten ihm keine konventionellen Rücksichten, kein anderes Vorrecht, als das der körperlichen Kraft, des geistigen Talents, des Mutes und der sittlichen Tüchtigkeit. Darum ist auch der Spielplatz in seiner freien Bewegung und Entfaltung zugleich eine treffliche Vorschule für die selbstständige kräftige Entwicklung des Charakters, ein fruchtbarer Bildungsort für den künftigen Mann. Ohne Spiel ist der Knabe kein rechter Knabe, er lebt nur halb, er entwickelt sich unfrei und einseitig. Das Spiel muß für ihn den Ernst der Schule und der sittlichen Zucht ergänzen, es ergänzt sie aber auch vollständig zur schönen Harmonie der Kräfte."

In kurzen Worten sei weiter noch darauf hingewiesen, daß die Spiele gar nicht selten auch für das praktische Leben von ausschlaggebender Bedeutung sein können. Wie schon berührt, sind eine große Anzahl von Spielen Nachahmungen der Beschäftigungen des täglichen Lebens. Und dieses kindliche Spiel führt nicht selten ganz unbemerkt hinüber zu dem Ernst des Lebens. Der öftere Besuch der Werkstätten der Eltern und Bekannten seitens der Kinder veranlaßt diese oft das spielend darzustellen, was daselbst von den Erwachsenen angefertigt wird. Durch solches Spiel bildet sich oft eine solche Neigung und Liebe zu einem bestimmten Geschäftsbetriebe heraus, daß derselbe ganz aus freiem Entschlusse zum spätern Lebensberuf erkoren wird. Plato will daher die Berufswahl schon durch das Spiel in den Kinderjahren beeinflussen wissen; denn er verlangt in seinen Gesetzen: „Wer dereinst als Mann in irgendetwas Tüchtiges leisten soll, der muß sich schon von Kindheit an eben darauf einüben, indem er in Spiel und Ernst sich mit den einzelnen Sachen, die dazu gehören, beschäftigt. Zum Beispiel: Einer, der späterhin ein guter Landwirt und ein guter Baumeister werden soll, muß schon im Kinderspiel kleine Häuslein aufsetzen und der andere ein Bäuerlein sein; dazu muß jedem sein Erzieher ein kleines Handwerkszeug herbeischaffen, das dem rechten nachgemacht ist. Namentlich aber muß sich jeder auch alle notwendigen Vorkenntnisse im voraus aneignen. Ein künftiger Architekt z. B. muß mit Maß und Richtschnur umgehen lernen, ein künftiger guter Soldat muß reiten oder sonst etwas der Art, alles im Spiel. So muß man versuchen, schon durch ihre Kindereien den Vergnügungen und Wünschen der Kinder die Richtung auf ein Ziel geben, an welchem angelangt, sie ihren letzten Zweck erreicht haben. Als Hauptstück der Erziehung bezeichnen wir demnach die rechte Angewöhnung, welche die Seele des spielenden Kindes vorzugsweise zu einer Neigung für denjenigen Gegenstand hinleitet, wodurch es, wenn es einmal ein Mann geworden, die vollständige Meisterschaft in seinem Geschäft erlangt."

Nirgends gibt sich das Kind ganz so, wie es ist, als im Spiel. Das wissen, wie schon berührt, die Gespielen sehr wohl und treffen in Folge der gemachten Wahrnehmungen, namentlich bei Wahlen zu den besonderen Spiel-

parteien, ihre Maßnahmen. Wer standhaft und zuverlässig, geschickt und anständig, aufmerksam und unerschrocken, flink und verschlagen ist, wird dann immer ein gesuchter Spieler sein. Der Spielplatz ist daher für das Kind der Ort, wo es die ersten praktischen Studien in der Menschenkenntnis macht. Damit ist für jeden Erzieher zugleich auch ein deutlicher Fingerzeig gegeben, daß für ihn der Besuch des Spielplatzes als Zuschauer nicht so ganz ohne Nutzen sein kann. Schon im Altertum wußte man nach dieser Hinsicht den Spielplatz zu schätzen, indem man in den Spielen der Knaben ein Vorspiel und eine gewisse Vorbedeutung für das ganze Leben sah. Der Lehrer des Themistokles sagte daher auf Grund seiner auf dem Spielplatz über ihn gemachten Erfahrungen zu demselben: „Bursche, etwas Kleines wird jedenfalls nicht aus dir, — sondern entweder etwas recht Gutes oder recht Schlechtes.“ — Was ein Häkchen werden will, krümmt sich eben bei Zeiten und daher ist sehr oft schon im jugendlichen Spieler wahrzunehmen, was man von ihm als Mann erwarten kann. Schon von frühester Kindheit an zeigte der jüngere Cato an seiner Stimme und seinen Gesichtszügen, ja auch in den Unterhaltungen des Spiels einen unbeugsamen, durchaus festen Charakter, den nichts aus der Fassung brachte. Plutarch erzählt von ihm folgende charakteristische Jugendgeschichte: Cato war noch ein Knabe, als die römischen Bundesgenossen auf die Teilnahme an dem Bürgerrechte zu Rom hinzuwirken angingen. Ein gewisser Pompädius Selo, ein sehr tüchtiger Kriegermann, der in hohem Ansehen stand und zugleich ein Freund des Drusus war, wohnte nun bei diesem mehrere Tage, während deren er auch mit den Kindern im Hause gut bekannt wurde. Da sagte er einmal: „Ei, bittet ihr auch euren Oheim für uns, daß er uns zum Bürgerrecht verhilft!“ Cäpio winkte ihm mit freundlichem Nicken ein Ja zu; aber Cato gab keine Antwort, sondern sah nur die Fremden fest und finster an. „Nun,“ sagte Pompädius, „was sagst denn du zu uns, junges Bürschchen? Bist du denn nicht imstande, bei deinem Oheim den Fremden auch mitzuhelfen wie dein Bruder?“ Cato gab keinen Laut von sich; aber durch sein Schweigen und sein Gesicht schien er das Verlangen rund abzuschlagen. Da nahm ihn Pompädius, hielt ihn zum Fenster hinaus, als ob er ihn hinunterfallen lassen wollte und hieß ihn: „Ja!“ sagen; sonst lasse er ihn los! Dabei nahm er in der Stimme einen rauheren Ton an und schwang ihn, hoch in der Luft, oftmals draußen vor dem Fenster hin und her. Cato hielt das lange Zeit so aus, ohne irgend in Schrecken oder Angst zu geraten, bis ihn Pompädius wieder ruhig auf den Boden setzte und dann zu seinen Freunden sagte: „Welch' ein Glück für Italien, daß der da noch ein Bube ist! Wäre er schon ein Mann, — ich glaube, wir bekämen keine einzige Stimme beim Volk.“ Die Geschichte hat bestätigt, wie zutreffend das Urteil des Kriegermannes über den künftigen Charakterfesten Cato war. Und dennoch liegt in solchem Urteil durchaus nichts Seltenes und Besonderes, ja vielmehr etwas ganz Alltägliches. Jeder aufmerksame Beobachter der Jugend, jeder einsichtige Erzieher kann und wird zutreffende Urteile auf Grund des Gebarens der Kinder über deren künftiges Sein und Wesen fällen, vorausgesetzt, daß die Wahrnehmungen eingehend

und allseitig waren. Wer die Gepflogenheiten eines Spielplatzes aber kennt, der weiß auch, wo die beste Gelegenheit ist, solche tiefe und zutreffende Einblicke in das Gemüt des Kindes, in sein ganzes Innere mit allen seinen Licht- und Schattenseiten zu thun. In der schon angezogenen Vorrede berührt F. W. Klumpp dies mit folgenden so überaus zutreffenden Worten: „Wie offen liegt da das jugendliche Gemüt vor dem Erzieher, wenn dieser ein Auge dafür hat, wie treten alle Eigentümlichkeiten desselben, alle Seiten seines Innern, die guten wie die bösen, so ungeschmückt hervor, welche tieferen Blicke lassen sich da in dasselbe werfen und zwar nicht blos in seinen sittlichen Anlagen, sondern auch in seine geistigen Kräfte. Denn vergessen wir nicht, daß das Kind bei dem Spiel viel selbstthätiger und produktiver ist, als beim Unterrichte und daß, von der freien Luft geweckt, manche Kräfte, manche Anlagen hier hervortreten, die in der Schule gar keine Gelegenheit dazu haben, und daß der Lehrer auch nicht selten über das Talent seiner Schüler aus der Beobachtung bei dem Spiele ein noch wichtigeres und vollständigeres Urtheil gewinnt, als aus dem bloßen Unterrichte.“ Derjenige Erzieher wird am wirksamsten und erfolgreichsten seine Thätigkeit ausüben, der jederzeit den Hebel zur rechten Zeit und an rechter Stelle einzusetzen weiß. Dies setzt aber eine allseitige, genaue Kenntniß der Pflegebefohlenen voraus. Ohne eine solche wird viel Irrthum und Mißverständnis, werden viele Fehlergriffe und Ungerechtigkeiten obwalten. Daher sollte kein Erzieher säumen, häufig den Spielplatz aufzusuchen, um Studien über seine Zöglinge zu machen. Zu dem kommt noch, daß dieselben in der Regel dafür sehr dankbar sind, wenn ihr Lehrer Anteil an ihren Spielen nimmt, sei es auch nur als einfacher Beobachter. Größere Zutraulichkeit und Offenheit ist meist die Gegengabe der Kinder. Ohne Zweifel ist dies für jeden wohlmeinenden Erzieher ein Gewinn. Aus demselben Grunde haben nicht selten die Schüler zu ihrem Turnlehrer, der ja auch der Leiter der Schuls Spiele ist, besonderes Vertrauen, besondere Zuneigung.

In Hinblick auf alles das, was das Spiel dem Kinde gilt, was es jeweilig für dessen Wohlbefinden zu bieten imstande ist, und vor allen Dingen auch, was es für die Zukunft vorbereitend zu wirken vermag, kann und darf es für Eltern, die ihre Kinder lieben, gar nicht gleichgiltig sein, ob, wie und was ihre Kinder spielen. Leider wird nach dieser Richtung hin viel unterlassen und viel gesündigt. Vielmehr wäre es für unsere Jugend nur von großem Vorteile, wenn viele Mütter so dächten wie Göthes Mutter, die einst an ihre Enkel nach Weimar schrieb: „Wenn ich bei Euch wäre, lernte ich Euch allerlei Spiele, als: Vögel verkaufen, Tuchdiebes, Bogschimper-Bogschemper und noch viele andere,“ und viele Väter wie Schiller, von dem seine Hauswirtin in Jena berichtete, wie er oft seines Karls Lieblingspiel, Vorne und Hund, in der Stube auf allen Bieren herumkriechend, geduldig mitgemacht habe. Auch König Heinrich IV. von Frankreich soll seinen Kindern als Reitgaul im Zimmer gedient haben und mit ihnen umhergerutscht sein. Desgleichen wird auch von Sokrates berichtet, er sei eines Tages von Alkibiades unter großer Heiterkeit mit seinem Kleinen Steckenpferd spielend

angetroffen worden. Cosmos von Medicis verbesserte seinem Enkel auf öffentlichem Plage die Pfeife. Wohl den Kindern, deren Eltern sich des Spieles in so ganz besonderer, hingebender Weise annehmen! Für alle Fälle sollte jedoch jeder Vater und jede Mutter darauf ernstlich bedacht sein, daß ihre Kinder niemals laß im Spiele werden, daß jeder Tag ihnen so viel Zeit gewährt, daß sie sich dem Spiele widmen können. Denn jeder Tag will seine Auffrischung des Gemüthes haben, die in echter und rechter Weise bei Kindern einzig und allein durchs Spiel erreicht wird. Es ist ein wahres Glück für die heutige Jugend, daß die Zeit vorüber ist, in der man eine nutzlose Verwendung, eine heillose Verschwendung der Minuten erblickte, in denen die Kinder sich im Spiele ergöhten und nicht die Nase in das Buch steckten. Gleichwohl ist man noch nicht mit dem Jugendspiel auf den Punkt angelangt, wo man zufrieden sein könnte; denn noch lange nicht ist der Wert des Spieles in seinem vollen Umfange bekannt und anerkannt. Wohl läßt man jetzt dem Kinde seine Zeit zum Spiel, ist auch unwillig, wenn die Schule mit den Hausaufgaben nicht die erforderliche Rücksicht nimmt, aber um die Spiele selbst kümmert man sich seitens der Eltern wenig, meist gar nicht. Und welche sonderbare, oft ganz falsche und verkehrte Anschauungen über die Bedürfnisse der Kinder beim Spiele obwalten, dafür gibt leider nur zu oft die Auswahl von Spielsachen für die Bescherungen bei Geburtstagen und am Weihnachtsfeste in die Augen springende Beweise.

Das Kind spielt entweder für sich, d. h. mit Sachen, die ihm zur Hand sind, oder mit seinesgleichen. Nicht das Anschauen der Spielsachen befriedigt das Kind, vielmehr will es mit denselben ganz nach Belieben verfahren. Sie sollen ihm als Mittel dienen, die Gebilde seiner Vorstellungskraft, seiner Phantasie ins Leben setzen zu helfen. Je jünger das Kind, um so einfacher natürlich sein Thätigsein im Spiele, und daher sind in diesem Zeitabschnitt Spielsachen der einfachsten Formen die besten und richtigsten. Wie anders zeigt sich aber nur zu häufig die Ausstattung unserer Kinderstuben mit kostbarem, künstlichem Spielzeuge! Auch ist die Spielwarenindustrie immer noch weiter darauf bedacht, in der Herstellung von feineren, künstlicheren Sachen Neues und Schöneres zu bieten, sich zu steigern und zu überbieten. Mit Fug und Recht kann man daher behaupten, daß sie in der kunstvollen Darstellung dieser Sachen auf eine Höhe angelangt ist, die an das Bedenkliche heranreißt. „Unsere Industrie, sagt zutreffend A. W. Grube (von der sittlichen Bildung der Jugend im ersten Jahrzehnt), hat schädlich auf die Spiellust der Kinder gewirkt, indem sie den Spielapparat verhundertfacht, die Spielsachen verfeinert und dergestalt herausgeputzt hat, daß sie nicht mehr ein Mittel für die Kinderphantasie, sondern an sich schon ein Gegenstand des materiellen Genusses sind.“ Und wie würdigt unsere spielende Jugend solche Kunst? Man blicke nur wenige Wochen nach dem Weihnachtsfeste in die Kinderstuben, und man wird bald bemerken, was aus solchen Sachen geworden ist. Von den schönsten, kunstvollsten und wohl auch teuersten Geräten ist, wenn die Kinder frei handeln dürfen, meist nur noch eine unscheinbare Ruine vorhanden. Wohl schilt dann die Mutter und

droht der Vater solchem Missethäter, solchem ungezogenen Kinde, aber wohl selten werden dieselben an die Brust schlagen und bekennen, daß sie ihr Kind falsch beurteilt, daß sie sich in der Wahl des Spielzeugs gehörig geirrt haben. Denn kommt der Geburtstag, dann gehen trotzdem solche Eltern in ihrer Kurzsichtigkeit und Gedankenlosigkeit meist wieder in die Hallen und kaufen womöglich noch prächtigere, das Kind zu noch größerem Staunen veranlassende Dinge. Für den ersten Augenblick der Beschauung wird jedenfalls das Verhalten des Kindes bezüglich der sorglichen Behandlung der neuen Gaben zu großen Hoffnungen berechtigen, auch wird es bereitwilligt entsprechende abverlangte Versprechungen abgeben. Und doch wird über kurz oder lang das Ende auch dieses Spielzeugs ein gleiches sein. Der Gestaltungsdrang des Kindes begnügt sich eben nicht mit sanften und vorsichtigen Berührungen seines Spielzeugs, das es in vollem Umfange als sein Eigentum betrachtet. Es will das Gerät nach seinen Anschauungen und Eingebungen, nach seinem Willen abändern, umgestalten und umformen und schreckt daher gar nicht vor einer Zerstörung desselben zurück. Der Gedanke, daß dadurch das Spielzeug unansehnlich und wertlos wird, kommt dem Kinde bei seiner umgestaltenden Spielthätigkeit gar nicht bei, daher steht nur zu oft ein spieleisriges Kind wie begossen neben seinem Werke, wenn es auf einmal wahrnimmt, was es verübt hat. Andererseits ist es oft rührend, mit welcher Liebe ein Kind an solchem entstellten Spielzeug hängt. Oft ist dann dem spielenden Mädchen eine nach seinem Geschmacke zugerichtete Puppe vielmehr ans Herz gewachsen, als die neugeschenkte, schöne, glänzende, von der aber die Mutter wünschte, daß sie fein säuberlich behandelt werden solle.

Solche täglich sich wiederholende Wahrnehmungen, derartige sich überall vollziehende Thatsachen lehren deutlich genug, daß die besten Spielsachen für die ersten Kinderjahre solche sind, die leicht Verletzungen, Veränderungen, Umgestaltungen zulassen. Daher werden hier Bauklötzchen, Mosaiksteinchen, Stäbchen zum Legen, Bälle, Kugeln, Wägelchen, besonders zu Verladungen eingerichtet, auf Räder gesetzte hölzerne Thierchen u. dgl. nach wie vor das beliebteste Spielzeug bleiben. Außerdem werden auch niemals, wie schon früher erwähnt, Bohnen, Nüsse, Kastanien und ähnliche handliche Früchte, sowie Sand zum Häufeln und feuchte Erde zum Formen ihren Wert beim Spiele verlieren. Wo der Gestaltungstrieb frei und ausgiebig walten kann, da ist auch Aufmerksamkeit, Hingebung und Andacht beim Spiele zu finden.

Von nicht zu verkennender Bedeutung ist auch die Forderung, dem Kinde nicht zu viel Spielzeug darzubieten. Das Vielerlei zerstreut. Die Menge der Anregungen verhindert die eingehende eigene Thätigkeit des Kindes, die Vertiefung. Für die kurze Zeit der reichen Bescherung vermag man wohl die Aufmerksamkeit auf das höchste zu spannen. Das Kind wird mit Jubel und Freude von einem Spielzeug zum andern sich wenden, auch alle versuchen, aber es wird nirgends Ausdauer zeigen. Die Eindrücke sind eben zu mannigfach und lassen es zu einer Sammlung gar nicht kommen. Die Freude am Einzelnen, die eine nutzbringende Spielthätigkeit voraussetzt, wird beeinträchtigt, das Hasten von einem Spiele zum anderen bringt Verwirrung

und führt zur Abstumpfung. Es liegt auf der Hand, daß solche Verhältnisse keineswegs günstig auf die Entwicklung des Charakters einwirken können, vielmehr werden sie einem oberflächlichen, unbeständigen, veränderlichen, anspruchslosen Wesen Vorschub leisten.

In den ersten Zeiten unterscheidet das Kind nur die besonders hervortretenden Merkmale der Gegenstände, erst allmählich gewinnt es das Verständnis für die feineren charakteristischen Unterschiede. Diese Sachlage sollte bei der Wahl des Spielzeugs insofern Berücksichtigung finden, als den Kindern zunächst nur die einfachsten Formen desselben in die Hände zu geben wären. Erst später sollte man zu den treuen und kunstvollen Nachbildungen der Gegenstände, wie sie zur Zeit die fortgeschrittene Spielwarenindustrie in so prachtvoller Weise anzufertigen versteht, greifen. Damit wäre zuvörderst eine bequeme Gelegenheit geboten, schon durch die Art und Weise des Spielzeugs die Freude an demselben allgemach zu steigern. Gleichzeitig würde bei solchem Vorgehen auch Gelegenheit zur Erweckung und Heranbildung des Formen- und Schönheitsinnes geboten. Leider scheint man aber nur zu oft in wohlhabenden Familien der pädagogischen Bedeutung, welche der passenden Wahl des Spielzeugs für Kinder beizumessen ist, wenig Sinn und Aufmerksamkeit zu schenken. Leider werden nur zu oft die kunstvollsten Dinge, werden Bilderbücher, in denen alles zur Anschauung gebracht wird, was den gebildeten Menschen nur interessiren kann, schon einem Lebensalter überwiesen, dem hierfür alles Verständnis abgeht. Solches Verhalten ist aber ganz dazu angethan, schon in den frühesten Jahren der Kindheit eine gewisse Überreizung und Übersättigung, eine unliebsame Blasirtheit und Altklugheit groß ziehen zu helfen.

Von selbst sollte es sich verstehen, daß den Kindern nicht Spielsachen verabfolgt würden, womit sie andern gefährlich werden können und die auf das Gemüt verrohend und abstumpfend wirken. In erster Linie trifft dies die Spielgeräte zum Schießen. Obgleich mit denselben schon so oft und so viel namenloses Unglück herbeigeführt worden ist, verlieren sich dieselben dennoch nicht aus den Spielwarenläden. Vielmehr alle Verbesserungen an den Gewehren der Erwachsenen finden entsprechende Nachahmungen an den Kinderflinten. Solche Zustände werden auch bleiben, so lange Eltern leichtsinnig genug sind, ihren unverständigen und unbedachtsamen Kindern Schußwaffen anzuvertrauen; denn die Nachfrage wirkt selbstverständlich nur fördernd auf die Industrie. Andererseits lehrt die tägliche Erfahrung, daß die Kinder sich bei ihren so beliebten Soldatenspielen nur zu oft mit den primitivsten Nachahmungen der Gewehre begnügen. Deshalb weg mit den Schießgewehren aus den Händen der Kinder! Wohl mancher Vater und manche Mutter hat sich schon gefreut, wenn ihr Kleiner mit der mit Erbsen geladenen Kanone ganze Reihen von Bleisoldaten niedergeschossen, oder wenn er mit seiner Spiralfederflinte seine Gespielen mutig mit dem Zuruf jagte: „Reißt aus, ich schieße!“ Und doch ist solches Gebahren bedenklicher Art. Gewiß geschieht in solchen Fällen dieses Schießen nur im Scherz und im Spiel, aber unleugbar steht fest, daß die solchen Aussprüchen wie „totschießen, niederschießen“ zu Grunde

liegenden Vorstellungen auf Fein- und Zartfönnigkeit keinen Anspruch haben. Alles aber, was sich hiermit nicht verträgt, kann für die Gemütsbildung von bedenklichen Folgen begleitet sein. Es läßt sich allerdings nicht feststellen, welchen Eindruck ein einzelnes Vorkommnis dieser Art auf das Gemüt auszuüben imstande ist, aber soviel ist gewiß, daß wenn ein Gespieler den andern in Angst davoneilenden Gespielen lachend mit der Waffe in der Hand verfolgen kann, bei ersterem schon eine wahrnehmbare Verrohung des Gemütes Platz gegriffen hat. Die Eltern sollten daher ihre Kinder ängstlich davor behüten, den ersten Schritt auf dieser abschüssigen Bahn thun zu können. Daher weg mit allem Spielzeug, wodurch vielleicht das Gemüt zu Schaden kommen könnte!

Dieser Ruf gilt gleichzeitig auch in vollem Maß für alle Spielsachen die Gemütsbewegungen hervorrufen, welche den Kindern fremd bleiben sollen, welche die Gier, die Leidenschaft nach Gewinn erwecken und heranzubilden vermögen. Mag auch das Gewinnspiel in der Kinderstube harmlos erscheinen, mag es sich beim Gewinnen auch nur um wertlose Papierstreifen, um Bohnen, Nüsse, Kügelchen oder Spielmarken u. dgl. handeln, immerhin muß es bedenklich erscheinen, da niemand ermessen kann, wann und wie fest sich die Leidenschaft am Gewinnspiel in der Seele niederläßt. Nachweislich ist schon mancher Mensch am Spiele später elend zu Grunde gegangen, dessen Eltern mit Freuden sahen, wie er als Kind mit leidenschaftlicher Aufmerksamkeit den Zufällen des Spieles folgte. „Ein Spiel, sagt Zahn, sollte nie einen Erwerb geben. . . . Darum sind selbst dem kleinsten Turner auch außer der Turnzeit niemals Marmel, Knippkugeln, Knopf- und Nadelspiele u. a. d. zu gestatten. Mit solchen Nichtswürdigkeiten fängt man an und mit seinem oder anderer Leute Vermögen hört man auf.“

Neuerdings ist sonderbarer Weise von gewisser Seite versucht worden, das Spiel mit dem Turnunterrichte der Schulen in einen Gegensatz zu bringen, ja man ist selbst soweit gegangen, daß man das Spiel über das Turnen stellte und deshalb die Entfernung desselben aus der Schule verlangte, dafür aber die Einführung von Schulspielen als eine unumgängliche Notwendigkeit forderte. Nur beiläufig sei hier erwähnt, daß von allem Anfange an, die Bewegungs- und Turnspiele als ein wesentlicher Teil des Turnunterrichtes gegolten haben. Was nach dieser Beziehung Zahn's Ansicht war, ist schon früher erwähnt worden. Auch ist von allen Turnlehrern, die ihr Fach richtig verstanden und vernünftig betrieben haben, dem Turnspiele im Turnunterrichte jederzeit ein Ehrenplatz angewiesen worden.

Wer eine erschöpfende Kenntnis aller hierbei in Frage kommenden Verhältnisse besitzt und sich ein unparteiisches, unbesangenes Urtheil bewahrt hat, wird finden, wie sehr die herrschende Anschauung, daß das Spiel eine notwendige Ergänzung beim Turnunterrichte bildet, aber keineswegs dasselbe ersetzen kann, eine richtige und wohlbegründete ist.

Der Turnunterricht hat sich als Ziel gesetzt, den ganzen Körper harmonisch auszubilden. Daher sind die verschiedenartigsten Bewegungsgebiete des Hangelns, Stemmens, Springens, Gleichgewichthaltens, Gehens und Stehens

in entsprechender Weise zu berücksichtigen und zueinander in Wechselbeziehung zu bringen, so daß innerhalb einer gewissen Zeit der ganze Mensch in seiner Bewegungsanlage eine gewisse übereinstimmende Ausbildung erfahren hat. Ein so gestalteter Unterricht setzt ein vorbedachtes, zielbewußtes, systematisches Handeln voraus. Wie anders ist es dagegen beim Spiele. Wohl kommt bei ausgiebigen Bewegungsspielen ebenfalls der ganze Körper in Bewegung. Ja es ist auch möglich, daß in einzelnen Fällen Schüler beim Spielen sich verhältnismäßig mehr anstrengen können, als im systematischen Unterrichte dies je in Betracht zu nehmen ist. Aber immer ist es dem Zufalle überlassen, welche Teile der Bewegungsanlage und mit welchem Erfolge dieselben herangezogen werden. Sobald es sich aber beim Werke der Erziehung, gleichviel ob es den Geist und den Körper betrifft, um die Erzielung sicherer Erfolge handelt, dann können nur vorbedachte Erwägungen in Frage kommen, nicht das blinde Walten des Zufalls darf maßgebend werden.

Beim Schulturnunterrichte kommen alle Schüler gleichmäßig in Thätigkeit. Jeder einzelne ist genötigt, alle kräftigenden, gewandtheitbildenden Übungen darzustellen, ein Wegbleiben von denselben ist bei sonst normalen Verhältnissen gar nicht denkbar. Dieserhalb ist das Turnen für alle Betreffenden gleich bildend, und am Ende eines jeden Zeitabschnittes wird sich, selbstverständlich innerhalb der natürlichen Anlagen, ein Zuwachs in der körperlichen Ausbildung nachweisen lassen. In nicht seltenen Fällen läßt sich der Fortschritt sogar ziffermäßig feststellen. Beim Spiele herrscht freies Bewegen. Jeder kann sich nach seinem Ermessen in mehr oder weniger ausgiebiger Weise dabei bethätigen. Wer sich's daher leicht machen will, kann dies bequem haben. Fauler, bewegungs scheuer Schüler können sogar allen Anstrengungen leicht aus dem Wege gehen. Nicht selten sind dies aber gerade die schwächlichsten und verzärteltsten Kinder, die der Bewegungen am meisten bedürfen. Solche Freiheit dürfte daher sehr bedenkliche Folgen haben und Lücken in der körperlichen Ausbildung der Schüler zeitigen, die bei einem zweckbewußten, umsichtigen Turnunterrichte als ausgeschlossen gelten können.

Und wie sehr hat der Turnunterricht die Mittel an der Hand, formell zu bilden. Jede Unaufmerksamkeit und Zerstreuung, jede Unbedachtsamkeit und Faselerei tritt sofort grell hervor, und, was besonders auch von Wichtigkeit ist, der betreffende Schüler merkt es selbst, wie sehr sein Verhalten auffällig und unverdeckbar ist. Die Schulung in der Aufmerksamkeit, im pünktlichen Gehorsam, in der rechten, präcisen Heranziehung des Bewegungsapparates, in der sofortigen Übersehung eines gehörten Befehls in die That läßt sich daher im Turnunterrichte in straffer und ergibiger Weise bequem bewerkstelligen.

Ein so gearteter Unterricht ist beim Werke der Jugendberziehung äußerst wertvoll, indem die Erziehung zur Aufmerksamkeit, zum Gehorsam, zur Anstelligkeit für jeden Menschen, für alle Lebenslagen, nutzbringend sein wird. Das Spiel in seiner Eigenheit kann hier wenig in Frage kommen, weil es jedem Spieler überlassen bleibt, wie anteilnehmend er sich zum Spiele überhaupt stellt. Selbst die Gepflogenheit des Spielplatzes, daß jede Partei

dem Partner, durch dessen Unaufmerksamkeit und Fäselei ein Verlust entsteht, gehörig zusetzt, kann gegenüber dem Zwange des Turnunterrichts nur wenig bedeuten, indem es lediglich Charakterfache des Betreffenden ist, inwieweit ihn die Auslassungen seiner Mitgespielen berühren. Bei solcher Freiheit kann von formeller Schulung, wie sie hier in Erörterung steht, ernstlich gar nicht die Rede sein.

Das Gelingen der Frei- und Ordnungsübungen bedingt namentlich ein gegenseitiges Beobachten der Schüler untereinander, das Innehalten einer guten Reihung und Richtung. Schon hierdurch kommt recht deutlich zur Anschauung, wie abhängig ein Schüler vom andern ist, wenn etwas Schönes und Wohlgefälliges erscheinen soll. Daß solche Erkenntnis den so wertvollen Gemeinssinn zu erwecken und zu stärken vermag, dürfte kaum zu bezweifeln sein. Weiter können für die Ausbildung des Gefühls für Ordnung dergleichen Verhältnisse nur förderlich sein. Wohl sind beim Spiele Regeln und Gesetze zu befolgen, aber bei der freien Entfaltung der Kräfte kommt es weder auf die Darstellung schöner gemeinsamer Bewegungen, noch auf ein augenfälliges, übereinstimmendes gleichzeitiges Handeln an.

Die Vertreter des Spieles haben wiederholt betont, daß das systematische Turnen, weil es ohne Aufmerksamkeit und Spannung des Geistes nicht zu denken sei, den Schülern nach stattgefundenen Lectionen nicht die Erholung bringen könne, die man doch notwendig für Entlastung des Geistes fordern müsse. Vielmehr veranlasse solches Turnen eine weitere geistige Tortur nur in anderer Form. Beim Spiele jedoch sei dies ganz anders, da herrsche Freiheit und Fröhlichkeit, da könne der Geist sich erholen und erquicken. Wie belanglos solche Auslassungen sind, hat Du Bois-Reymond in seiner gediegenen Schrift „Über die Übung“ dargelegt, indem er in überzeugender Weise nachgewiesen hat, „daß Leibesübungen, wie Turnen, Fechten, Schwimmen, Reiten, Tanzen, Schlittschuhlaufen“ Übungen des Centralnervensystems, des Hirnes und des Rückenmarkes sind.“ Spiel und Turnen lassen sich daher ohne Erregung der Organe, des Geistes und deshalb ohne geistige Thätigkeit gar nicht denken. Oder will man etwa behaupten, daß Aufmerksamkeit, Schlaueit, Gespanntsein, Verschlagenheit im Spiele keine geistigen Thätigkeiten seien? So etwas Verkehrtes wird wohl niemand glauben. Vielmehr gewahren Spiel und Turnen, natürlich ein jedes in seiner eigenen Weise, dadurch Erfrischung und Erholung für den Geist, daß bei ihnen die Hauptthätigkeit weniger das sensitive Hirn- und Nervengebiet berührt, als vielmehr das motorische. Diese Eigenschaft ist ihnen gemeinsam, gleichwohl sind beide beim Werke der körperlichen Erziehung nicht zu missen, vielmehr haben sich beide in ihrer Eigenartigkeit gegenseitig zu ergänzen.





### III.

## Zur Geschichte der Spiele.

Es bereitet große, ja unüberwindliche Schwierigkeiten, ein getreues Bild von den Spielen der verschiedenen Völkerschaften der Erde zu entwerfen. Die Beschreibungen, welche den einzelnen Völkern gewidmet sind, befassen sich wohl mehr oder weniger ausführlich mit den Sitten und Gebräuchen bei Geburten, Heiraten, Begräbnissen, mit den Waffen und Kunstzeugnissen, mit den Beschäftigungen und Handelsbeziehungen derselben. In der Regel schweigt man sich aber über die Spiele der Kinder und Erwachsenen aus, namentlich soweit es die gewöhnlichen und alltäglichen betrifft, höchstens wird ihrer beiläufig und auch dann meist nur mit kurzen Worten gedacht. Ausführlicher und eingehender berichtet man meist erst, wenn gewissen Spielen bei Cultusgebräuchen, bei Familienfestlichkeiten, bei politischen Vorkommnissen eine hervorragende Rolle zugewiesen ist. „Das Spiel, sagt zutreffend Schaller a. a. D. S. 6, läßt meist keine dauernden Effekte zurück, an denen wir uns halten könnten, und nur selten halten es die Historiker der verschiedenen Zeiten für der Mühe wert, uns von den Spielen Näheres zu erzählen. Es sind sehr entlegene Quellen zu durchforschen, aphoristische gelegentliche Bemerkungen der Historiker zusammenzustellen, besonders die Dichtungen in diesem Interesse durchzunehmen, um für eine Geschichte des Spiels die nothwendige Basis zu gewinnen.“ Trotz der dürftigen Quellen soll dennoch mit nachstehendem versucht werden, eine möglichst ausführliche Übersicht der Spiele der verschiedenen Zeiten und Länder zu geben.

### 1. Die alten Aegypter.

Durch die in unserem Jahrhundert möglich gewordene Entzifferung der Hieroglyphenschrift der alten Aegypter und durch die große Anzahl der von ihren Baudenkmalern, namentlich in ihren Gräbergrotten uns überkommenen

Abbildungen ist es möglich geworden, eingehend altägyptisches Leben und Treiben kennen zu lernen. Auch über ihre Spiele sind uns Überlieferungen geworden.

„Vier Jahrtausende, schreibt Franz Wönig in seiner Schrift „Am Nil“, der wir im nachstehenden der Hauptsache nach folgen, liegen zwischen den ersten Anfängen der menschlichen Kultur am heiligen Wasser des Nil und heute. Geschlecht nach Geschlecht ist über die Erde gewandelt, Nationen sind emporgeblüht und untergegangen; Gewohnheiten, Sitten und Gebräuche haben im ewigen Wechsel ihre Formen verändert, aber eins hat sich in diesem Wechsel beständig erwiesen und in seiner vollen Ursprünglichkeit erhalten und wird noch mächtigere Zeiträume der Zukunft überdauern: Kindersinn und Kinderspiel! „Alles ebenso wie heute!... Wie heute bei unserer Mädchen- und Knabenwelt, wurden auch bei der altägyptischen Jugend Ball- und Reisspiele unter den Spielen im Freien bevorzugt. Zu der Geschicklichkeit, zwei oder drei Bälle zugleich zu fangen, hatten es die ägyptischen Mädchen vor 4000 Jahren auch bereits gebracht. (Abb. 2)

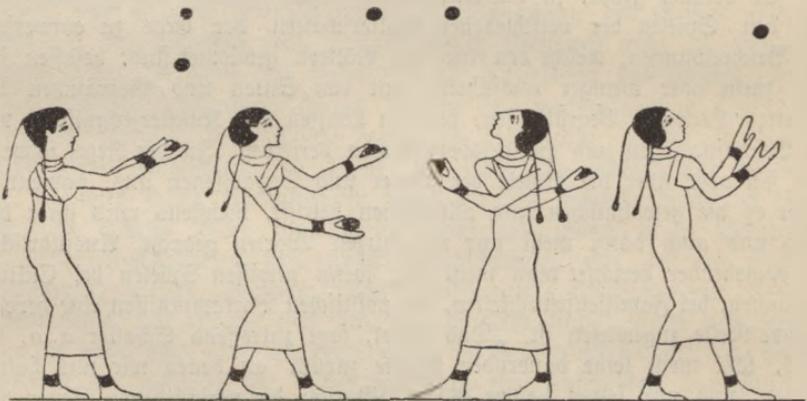


Abb. 2.

Denn von den in der Gräbergrotte von Beni-Hassan dargestellten vier Ballspielerinnen wirft die eine einen Ball in die Höhe und fängt ihn wieder auf, während jede der übrigen drei Bälle nacheinander empowirft und sie nach blizschnellem Zwischenpiel der Arme (Auf- und Abbewegen, Kreuzen über der Brust) wieder auffängt. Am gleichen Orte ist eine andere Gruppe, bestehend aus sechs Ballspielerinnen mit enganliegenden bis an die Knöchel reichenden Gewändern dargestellt, die bei Aufwerfen des Balles hüpfen und vor dem Auffangen in die Hände klatschen, mit den Händen an die Hüften fassen oder sie hinter dem Rücken zusammenschlagen und zugleich den rechten Fuß nach hinten einziehen. Eine andere Gruppe veranschaulicht das Reiterball-

spiel, (Abb. 3) wobei sich die Spielerinnen auf den Rücken anderer Mitspielerinnen setzten und die sich gegenseitig zugeworfenen Bälle auffingen; mißlang der einen das Auffangen des Balles, so mußte sie absetzen und der Trägerin ihren Rücken bieten. Die Bälle der Spielenden sind auf den Gemälden rot, gelb, hellblau und dunkelblau.

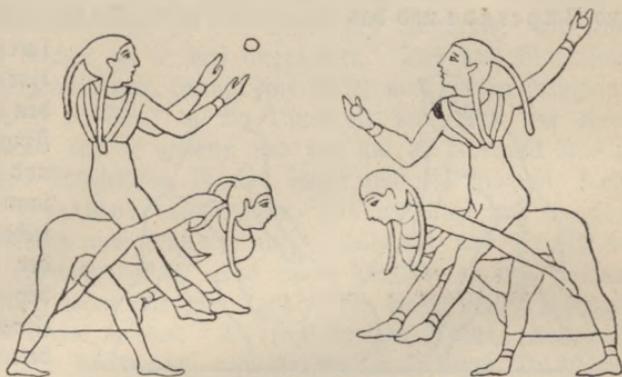


Abb. 3.

„Der Eigentümlichkeit des alt-ägyptischen Volkes, dem Toten mit ins Grab zu legen, was ihm im Leben lieb und teuer gewesen, verdanken wir auch den Hund wohlherhal-

terer Bälle, die aus der Gräberwelt Thebens stammen und zur Zeit im britischen Museum zu London conserviert werden. Der größere derselben ist ein Lederball von 8 cm Durchmesser. Die Naht der zusammengesetzten beiden Lederstücke ist durch Kreuzstiche hergestellt. Der Ball ist mit Kleie gefüllt. Der zweite Ball ist von ganz anderer Beschaffenheit. Er ist aus Thon gefertigt und buntstreifig bemalt. Von Lederbällen, die man außer dem im Berliner Museum, anderweitig neben Kindermumien gefunden hat und über deren Verbleib nichts verlautet ist, waren viele mit Binsen ausgestopft.“

In der ägyptischen Abteilung des Berliner Museums werden zur Zeit 8 Bälle gezeigt. Einer davon, aus Lederstreifen gefertigt, hat 6 cm im Durchmesser; ein anderer, 7 cm im Durchmesser haltend, ist aus Schwamm und Garn, zwei weitere, gegen 5 cm groß, sind aus Binsengeflecht. Die übrigen 8 Bälle aus Memphis, nur 3—4 cm groß, sind von glasiertem Thon. Wegen ihrer festen Masse dürfte man sie daher besser Kugeln nennen.

„Nicht minder beliebt als das Ballspiel war das Reifenspiel, mit dem sich, wie noch heute, alt und jung belustigte, doch scheint es in etwas anderer als in der bekannten Weise gespielt worden zu sein; denn auf einem Gemälde in Beni-Hassan sehen wir zwei Spieler den fortzutreibenden Reifen auf ineinandergesetzte Haken halten, mit denen ihre langen Stäbe enden. (Abb. 4). Derjenige, der nun das meiste Geschick besaß und seinen Haken schnell aus dem des anderen zu lösen verstand, wurde vorläufig Besitzer des Reifens und konnte ihn treiben oder in die Höhe werfen.“ Dieses Reifenwerfen erwähnt G. Ebers in seiner „ägyptischen Königstochter“ als ein beliebtes Vergnügen ägyptischer Mädchen. „Wahrlich, läßt er Barta, nachdem Ritetis den Garten, mit bunten Bändern geschmückten Ring zum hundertstenmale, ohne zu fehlen, mit ihrem feinen Stäbchen aus Elfenbein aufgefangen hatten, ausrufen, dieses Spiel müssen wir auch in der Heimat (Persien) einführen.“

„Von Glücksspielen, die bei Kindern und Erwachsenen gleich beliebt waren, veranschaulichen uns die Wandgemälde in Beni-Hassan drei Arten, und zwar das sogenannte Morraspiel, das unter diesem Namen in den niederen Volksklassen Italiens noch jetzt fleißig gespielt wird, das Gerade und Ungerade und das Blindenspiel. Die Eigentümlichkeit des Morraspiels bestand darin, daß

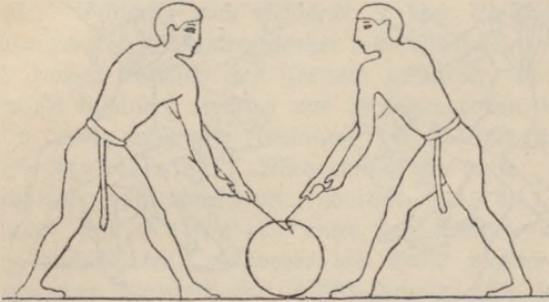


Abb. 4.

eine der spielenden am Boden hockenden Personen die Finger plötzlich ausstreckte und blitzschnell wieder zusammendrückte. In demselben Augenblicke mußte der Mitspieler die Zahl der ausgestreckt gewesenen Finger erraten. In anbetrach der großen Schnelligkeit, mit der das Ausstrecken und Einziehen der Finger geschah, war natürlich der Ratende immer auf die Ehrlichkeit des Mitspielers angewiesen.

„Bei dem Gleich- oder Ungleichspiel ergriff einer der beiden Spieler mit der Hand in ein zur Seite stehendes Gefäß, das mit kleinen Gegenständen, Steinchen, Gerstenkörnern, Bohnen etc., gefüllt war, und hielt alsdann die auf einen Griff erfaßten Gegenstände fest. Der andere mußte darauf angeben, ob die von der Hand umschlossenen Steinchen oder Früchte in gerader oder ungerader Zahl vorhanden sein sollten. Das Auszählen der Gegenstände offenbarte alsdann den Gewinn oder Verlust des Spiels.

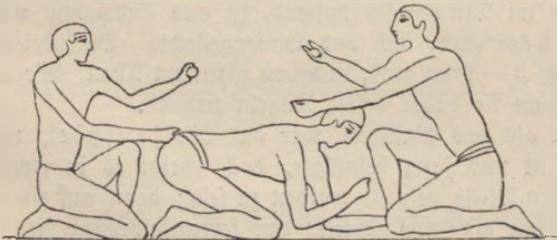


Abb. 5.

„Das Blindenspiel bestand darin, daß sich zweier Mitspielenden auf den Boden setzten und eine dritte Person zwischen sich nahmen, die in kriechender Stellung mit zur Erde gesenktem Kopfe und verbundenen Augen erraten mußte, wer von den beiden Spielern sie mit der Hand auf dem Rücken berührte.“ Dieses Spiel scheint große Ähnlichkeit mit dem jetzt noch von lustigen Knaben und Jünglingen gespielten „Rate, wer hat dich geschlagen?“ gehabt zu haben. (Abb. 5).

„Würfel aus Knochen oder Elfenbein, die man in der Gräberstadt Thebens gefunden und von denen vier im Museum zu Berlin aufbewahrt werden, geben uns die Gewißheit, daß auch dieses Glücksspiel im alten Agypten beliebt war. Die Würfel sind sechsseitig, und zwar hat einer davon lauter

spielers bestand darin, daß eine der spielenden am Boden hockenden Personen die Finger plötzlich ausstreckte und blitzschnell wieder zusammendrückte. In demselben Augenblicke mußte der Mitspieler die Zahl der ausgestreckt gewesenen Finger erraten. In anbetrach der großen Schnelligkeit, mit der das Ausstrecken und Einziehen der

„Das Blindenspiel bestand darin, daß sich zweier Mitspielenden auf den Boden setzten und eine dritte Person zwischen sich nahmen, die in kriechender Stellung mit zur Erde gesenktem Kopfe und verbundenen Augen erraten mußte, wer von den beiden Spielern sie

flache, die drei übrigen dagegen nur zwei flache und vier etwas abgerundete Seiten. Die Seiten der Würfel sind mit Augen in der Zahl von eins bis sechs bezeichnet und sogar in der Anordnung der Augen unserem Würfel vollkommen gleich; denn vier Augen stehen im Quadrat, bei fünf Augen tritt das fünfte in die Mitte des Quadrats, und sechs Augen sind in zwei Reihen zu je drei angeordnet. Daß das Würfelspiel bei hoch und niedrig allgemein war, bezeugt eine Sage, nach welcher Ramses II. (Ramses III. um 1280 v. Chr.) in der Unterwelt mit Isis um einen goldenen Mantel würfelte, den er gewann und mit auf die Oberwelt brachte.

„Unklar, wie das Würfelspiel, ist uns bisher auch die Art und Weise des Dame- oder Brettspiels geblieben, das wir nicht nur mehrfach abgebildet finden, sondern von dem sich auch Spielbretter und Spielkästen, Steine und Figuren erhalten haben. Auf einem Gemälde in den Gräbergrotten von Beni-Hassan sehen wir zwei Ägypter vor einem kleinen niedrigen Tischchen hocken und Dame spielen. Die kegelförmigen Steine, welche sie auf dem Brette hin- und herschieben, erscheinen in der farbigen Darstellung abwechselnd weiß und schwarz oder rot und schwarz. Die Steine, entweder aus hartem Holz oder Elfenbein geschnitten und verschieden in ihrer Form, zeigten große Ähnlichkeit mit den Schachspielfiguren. Das Brettspiel, das die Ägypter noch in der Unterwelt mit den Göttern zu spielen hofften, war das Lieblingspiel der Würdenträger und Könige. So ist Ramses der Große auf einem hohen Sessel vor einem Spieltisch sitzend dargestellt, wie er sich mit seinen beiden Töchtern am Brettspiel ergötzt. Die eine der Töchter, seine Mitspielerin, steht ihm gegenüber, während er die andere kleinere Tochter, die das Spiel aufmerksam verfolgt, mit seinem Arm umschlungen hält.

„Zahlreiche Darstellungen gymnastischer Spiele lassen darauf schließen, daß die ägyptischen Knaben und Jünglinge im Ringen, Laufen und Springen ihre Kräfte stählten und erprobten und durch Scheinkämpfe, Speerwerfen u. sich auf den Beruf eines Kriegers vorbereiteten.“ Es wurde

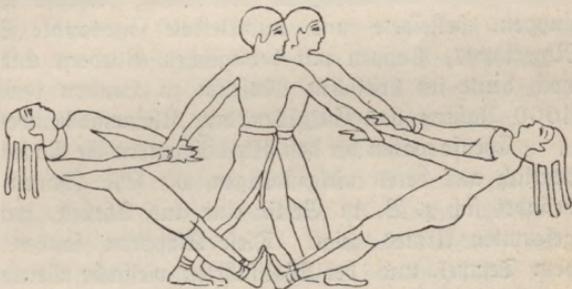


Abb. 6.

dem Verfasser von einem Ägyptologen in Berlin versichert, daß er in den Abbildungen bereits einige 70 verschiedene Ringergruppen entdeckt habe, von denen jede eine bestimmte charakteristische Haltung darstelle, so daß es wohl möglich sei, eine Ringkunst der alten Ägypter zu verfassen. In Berlin zeigen einige Gypsabdrücke, deren Originale in dem Grabe des Ptahhotep in Sakara sich befinden und etwa 2600 v. Chr. gefertigt sind, auch spielende Knaben. Zwei derselben stehen und fassen auf jeder Seite die Hände von

zwei anderen, welche Diegehang rücklings zeigen. Jedenfalls ist damit das heute noch bei uns unter dem Namen „Stern oder Rad“ (M. Zettler. Turnerische Gesellschaftsspiele. Leipzig 1892. S. 36) bekannte Spiel abgebildet. (Abb. 6).

Ein zweites Bild zeigt das Stehen auf den Schultern von Spielgenossen. Und bei einem dritten Bilde laufen 6 Knaben einem anderen nach, dem die Arme hinten gebunden sind. Daß auch das Kreiselspiel in Altägypten gekannt war und seine Liebhaber hatte, beweisen die aufgefundenen Kreisel. In Berlin sah der Verfasser deren zwei. Zu diesen Übungen gesellte sich auch für die Kinder aus besseren Ständen der Unterricht im Schwimmen, denn mehrfach werden unter den Prinzenenerziehern die „Schwimmmeister“ genannt.

„Außer Ball und Reif waren es ferner mancherlei bewegliche Figuren, die der Knabe von Eltern und Verwandten als Geschenk erhielt. Zu diesen gehörte z. B. der im Leidener Museum befindliche einfache Hampelmann aus Holz, einen Korn mahelnden Sklaven darstellend, der seine Thätigkeit beginnt, sobald man an einem Faden zieht. Am gleichen Orte befindet sich auch ein aus Holz geschnitztes Krokodil mit beweglichem Kachen, und ein ähnliches wird im ägyptischen Museum zu Berlin aufbewahrt.

„Das Lieblingspielzeug der altägyptischen Mädchen war die Puppe. Die Kinder erhielten sie in der mannigfachsten Gestalt und in verschiedenster Ausstattung. Eine Puppe von pappartiger Beschaffenheit, teilweise vergoldet, mit Haaren und Erdkügelchen findet sich im ägyptischen Museum zu Berlin.“ Weiter finden sich daselbst auch solche aus glasiertem Thon, aus Holz, aus Kalkstein, mit Kleid und Halskette, ohne und mit Kopfschmuck, mit Haaren und Thonperlen. Eine Puppe aus glasiertem Thon endet unten als Blume, und eine andere hält ein Gefäß in der Hand. Ebenso waren „Holzpuppen, Lederpuppen, bekleidete und unbekleidete sogenannte Stechpfeifenkinder, auch mit Negertypus, Puppen mit beweglichen Gliedern und langen Haaren, die wir noch heute im britischen Museum zu London bewundern können, schon vor 4000 Jahren das Entzücken der ‚Kleinemädchenwelt‘ am Nil.“

Ebenso waren bei den alten Ägyptern die Castagnetten sehr beliebt, was deutlich aus deren vielgestaltigen, oft sehr schönen Formen hervorgeht. So befindet sich z. B. in Berlin eine aus Theben, welche die Gestalt eines wohlgeformten Armes zeigt. Diese Klappern fanden bei religiösen Tänzen in dem Tempel und bei Wallfahrten vielfache Verwendung; daß sie auch bei weltlichen Tanzspielen nicht gefehlt haben werden, ist kaum zu bezweifeln.

Man fand im alten Ägypten großes Gefallen an den Stierkämpfen und hielt sich besondere Kampfstiere. Hirten mit kurzen Stöcken wohnten dem Kampfe bei und lösten das unterlegene Thier von dem Horne seines Gegners, der ihm die Wamme durchbohrt hatte. Und wenn der Kampf zwischen zwei kurzhörnigen Stieren beendet war, so führten sie wohl gegen den Sieger einen neuen Gegner ins Feld, ein kräftiges Tier der Langhornrasse.

Sehr beliebt war weiter das Schifferstechen, ein Spiel, bei dem die Bediensteten zur Belustigung ihrer Herren sich mit langen Stafen aus dem

Schilfnachen zu stoßen suchten. Andere Untergebene wieder vollführten Ringkämpfe vor ihnen, bei denen es so ernstlich zuging, daß mancher von Schaulage hinweggetragen werden mußte. Auch Klopfschlechter traten auf, die sich mit kurzen Stöcken bekämpften und mit Brettchen, die sie an den linken Arm banden, gegen die Schläge des Gegners schützten. (Abb. 7). (A. Erman. Ägypten und ägyptisches Leben im Altertum. S. 334).



Abb. 7.

Aus diesen Überkommnissen läßt sich im allgemeinen wohl erkennen, welcher Art und wie beliebt die Spiele Altägyptens gewesen sein mögen, jedoch nach welchen Regeln und Gesetzen die einzelnen Spiele getrieben worden sind, wird wohl meist so lange unbekannt bleiben, als uns Beschreibungen fehlen. Dem Verfasser erklärte ein Ägyptologe: „Von den ägyptischen Spielen haben wir Abbildungen, aber keine Beschreibungen, von den altgriechischen dagegen wohl Beschreibungen, aber wenig verdeutlichende Abbildungen.“

## 2. Griechenland.

Bei einem turnerisch so wohlgeschulten und durchgebildeten Volke, wie es die alten Hellenen waren, verstand es sich von selbst, daß bei ihnen das Spiel große Freunde und Verehrer hatte. Denn Gymnastik und Spiel stehen in einem sich gegenseitig ergänzenden Verhältnis, in innigster Verwandtschaft zueinander. Daher ergötzen nicht bloß die Jugend Altgriechenlands die mannigfachen Spiele, sondern selbst Männer von größtem Ansehen und weithin leuchtender Bedeutung mischten sich in den Kreis der Spielenden. So wird von dem Philosophen Heraklit berichtet, daß er mit Knaben gespielt und die Knabenspiele am Dianentempel zu Ephesus geordnet habe. Der große Feldherr und König der Spartaner Agesilaos ritt mitten unter der Kinderschar mit seinem Söhnchen auf einem Rohr oder Steckenpferde. Den Sokrates fand einst Alkibiades unter großer Heiterkeit in gleicher Weise im Spiele mit dem kleinen Lamprokles begriffen, und Xenophon berichtet, daß er schon in der Fröhe die Spazierhallen und Turnschulen besuchte. Der Weltweise Anaxagoras lehnte alle Ehren ab und verlangte nur, daß man an seinem Todestage die Jugend spielen lassen möchte. Aristoteles gedenkt der zweckmäßigen Kinderklapper, welche der sich gern im Spiele mit Kindern erheitende Archytas, der Staatsmann, Feldherr, Philosoph und Mathematiker zugleich, erfunden oder verbessert haben soll. Mitten in seinem Siegeslaufe fand Alexander der Große dennoch die Zeit, mit jungen Leuten seiner Umgebung Ball zu spielen. Und ist es nicht ein beredtes Zeugnis dafür, wie sehr beim griechischen Volke der Sinn für Spiele ausgeprägt war, wenn Achilleus seinem geliebten erschlagenen Freunde keine größere Ehre glaubt er-

weisen zu können, als daß er gymnische Wettkämpfe veranstaltete, und wenn der Rest der Zehntausend des Xenophon beim lang entbehrten Anblick des Meeres bei Trapezunt ihrer Herzensfreude keinen andern Ausdruck zu geben vermochte, als daß er nach dem Dankesopfer, trotz des gebirgischen Bodens zur Erquickung der ermatteten Seelen gleiche Wettkämpfe abhielt?

Wohl ist uns ein reiches Material von der altgriechischen Turnkunst überkommen, um so dürftiger und unvollständiger gestaltet sich dagegen die Hinterlassenschaft bezüglich der Spiele. Gleichwohl wissen wir, daß es der Spiele in großer Zahl gab, daß die Jugend nicht blos auf den Straßen und freien Plätzen, sondern auch in den Turnräumen fleißig spielte. Denn als einst Sokrates eine neuerbaute Palästra betrat, in welcher Knaben und Jünglinge gemeinschaftlich versammelt waren, spielten die meisten in der Vorhalle Würfel, andere belustigten sich in einer Ecke des Auskleideraumes am Spiele „Gerade und Ungerade.“

Nur von wenigen Spielen der alten Griechen weiß man ganz genau, wie sie gespielt wurden, von den meisten ist nicht viel mehr bekannt als ihr Name, oder es ist von ihnen eine so mangelhafte Beschreibung geblieben, daß sich nur unsicher erraten läßt, in welcher Weise das betreffende Spiel vorgenommen wurde. Dies ist um so befremdlicher, als von dem erzieherischen, körperbildenden und gesundheitsfördernden Werte der Spiele klare Vorstellungen verbreitet waren, und läßt sich nur damit erklären, daß man in den Spielen etwas ganz Selbstverständliches und Alltägliches erblickte, das der Mühe und des Aufhebens gar nicht für nötig erachtet wurde. Eine Anzahl Spiele waren so bekannt und so weit verbreitet, daß es den damaligen Zeitgenossen schon genügte, wenn der Name des Spiels oder eine kurze Andeutung an dasselbe gegeben wurde, um zu bestimmen, um was es sich im vorliegenden Falle handelte. Zudem mag es ja auch so gewesen sein, wie es heutigen Tages noch bei uns nahezu die Regel ist, daß ein und dasselbe Spiel in den verschiedenen Orten und Gegenden unter ganz verschiedenen Namen vorkommt. Man vergleiche beispielsweise, was oben über das Schirken S. 7 gesagt wurde. Es kann daher nicht Wunder nehmen, wenn bei so gearteten Verhältnissen die Ansichten der Philologen über das Wesen vieler Spiele Altgriechenlands vielfach auseinander gehen.

Die in verständlicher Form überlieferten Spiele der alten Hellenen sind durch die Bestrebungen Bieth's und mehr noch durch die Guts Muths Eigentum der deutschen Turn- und Spielplätze geworden. Letzterer nahm in seinem 1796 zum erstenmale erschienenen Werke „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes“ alles das mit auf, was aus der althellenischen Hinterlassenschaft über Spiele Beachtung verdiente. Ein Gleiches hatte er bekanntlich schon zuvor in seiner 1793 herausgegebenen „Gymnastik für die Jugend“ bezüglich der Gymnastik der alten Hellenen gethan, indem er dort vielfach auf das zurückkam, was denselben ebenfalls bekannt war.

Wie schon erwähnt, fehlte es in Altgriechenland nicht an Kinder-rasseln und Klappern, die oft schon bei der Geburt des Kindes von den Gästen mit anderm Spielzeug als Geschenk dargebracht wurden. Thönerne

Figuren, Gefäße mit Steinchen und Metallstücken dienten gleichfalls zur Kurzweil, auch kleine Wägelchen zum Spielen fehlten nicht. Aristophanes läßt daher in den „*Wolken*“ den Vater zu seinem Sohne sagen:

„Einst kauft' ich auch  
Dir, Kind, im sechsten Jahr, ich weiß, du lalltest noch,  
Vom ersten Obol, den ich als Richtersold erhielt,  
Am Diasienfest ein kleines, schönes Wägelchen.“

Und weiter das Kinderleben schildernd, heißt es dort:

„Nimm unbedenklich ihn in die Lehr': er hat Genie,  
Er war noch so ein winzig Knäbchen, da bildet' er  
Aus Wachs schon Häuser, schnitzte Schiff' und zimmerte  
Aus Leder Wagen; aus Granatenschalen ließ  
Er Frösch' entstehen.“

Sehr mannigfaltig sind die Thonfiguren: Vogel, Hasen, Schildkröten, Frösche, Affen, Schlangen, Figuren von Soldaten und Feldhern, kleine Kannen und Hausgeräte aller Art. Natürlich fehlte es für Mädchen auch nicht an Puppen von verschiedenster Gestalt und Größe, sie bildeten auf dem griechischen Markte denselben stehenden Artikel wie jetzt bei uns. Sie waren aus Thon geformt und bemalt, mitunter auch von Wachs und beweglich. Pausanias berichtet (V, 20), daß sich unter den Weihgeschenken im Tempel der Hera zu Olympia auch ein kleines Bett, größtenteils mit Elfenbein ausgeschmückt, befände, das ein Spielzeug der pifäischen Königstochter Hippodameia gewesen sein soll. Vielleicht war es das Bett ihrer Puppe; denn die Mädchen behielten ihre Puppen bis zu ihrer Verheiratung, dann wurden dieselben der Gottheit geweiht. „*O Aphrodite,*“ heißt es in einem Bruchstück der Sappho, „verachte nicht die purpurnen Schleier meiner Puppe, ich, Sappho weihe dir diese kostbaren Gaben.“ In gleicher Weise brachten die Knaben, wenn sie ins Jünglingsalter traten, ihr Spielzeug dem Hermes dar, wie folgende Verse darthun:

„Diesen Ball, den gepriesenen hier, und das heitere Spielwert  
Seiner Jugend, die laut klirrende Klapper von Buchs,  
Astragalen, einst heftig begehrt, und den wirbelnden Kreisel,  
Philokles hängte sie auf, Hermes zum Weihgeschenk.“

Wie noch heute genügt schon damals ein Rohr oder ein Stab als Steckenpferd, wie zahlreiche Vasenbilder zeigen, desgleichen sind alte Abbildungen von Knaben mit Wägelchen nicht selten (Abb. 8). Sobald der hellenische Knabe im Freien oder auch in Räumen des Hauses zu spielen begann, nahm der Kreisel seine Aufmerksamkeit in Anspruch. Wie bekannt und beliebt derselbe sein mußte, geht daraus hervor, daß ihn schon Homer (*Ilias* XIV, 413) im Gleichnis verwendet:

„Jenen Schwang wie den Kreisel der Wurf und er taumelte ringsum.“

Es fehlt auch nicht an Andeutungen, die auf die Bekanntschaft des Brummkreisels, des sogenannten „*Mönchs*“, schließen lassen. —

Daß das Reif- oder Radtreiben, sowie das Schwungseilspringen schon bekannte und beliebte Spiele waren, wird durch Wort und Bild bezeugt. (Abb. 9 und 10). Der Reifen oder das Rad war inwendig nicht selten mit kleinen metallenen Ringen besetzt, welche durch ihr Geflirr beim

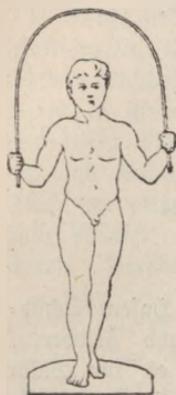


Abb. 9.



Abb. 8.

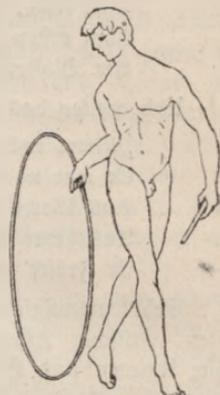


Abb. 10.

Drehen die spielenden Kinder noch mehr ergözten. — Andere vergnügten sich mit der Strickschaukel, die der heutigen ganz ähnlich beschrieben wird. Eine Abbildung veranschaulicht das Wippen bergestalt, daß zwei Frauen auf den Enden eines in der Mitte auf einem Pfahle oder Aboie ruhenden Brettes stehen und sich gegenseitig auf und ab bewegen. (Abb. 11). Das Werfen der Reifen und das geschickte Fangen derselben wurde bis zur staunenerregenden Kunstfertigkeit getrieben. Xenophon berichtet uns hiervon im „Gastmahl“ folgendes: „Ein Mädchen spielte mit der Flöte auf, ein daneben Stehender aber reichte einem andern Mädchen, einer Tänzerin, die Reifen bis auf 12. Sie aber nahm dieselben und warf sie sodann inmitten des Tanzes mit gehörigem Schwunge in die Höhe, berechnend, wie hoch sie werfen



Abb. 11.

müsse, um sie im Takte wieder aufzufangen.“

Das Stelzengehen und das Seilziehen war ebenfalls nicht unbekannt. (Abb. 12). Eine besondere Art des Seilziehens, Skaperda oder Heküstinda genannt, bestand darin, daß immer nur je zwei Kämpfer auftraten, von denen jeder ein Ende des Seiles anfaßte, welches durch einen mannshohen, oben mit einer Öffnung versehenen Pfeiler ging. Jeder stellte sich dabei so, daß er seinem Gegner den Rücken zuehrte. Hatten beide gefaßt, so suchte einer den andern an der Säule in die Höhe zu ziehen. Wer das vermochte, war Sieger. Bisweilen ließen sich zwei rücklings

zusammenbinden und nun suchte einer den andern fortzuziehen. Dieses Spiel soll an den Dionysien von Jünglingen getrieben worden sein. — Gab es jedoch kein Seil, da mußte man sich auch im alten Hellas zu helfen.

Man erprobte alsdann die Kraft im Hälenspiel oder im gegenseitigen Stemmen mittelst der dargereichten gestreckten Arme. War die Zahl der Spielenden größer, so trat man wohl auch zum Spiele „Diekküstinda“ zusammen. Hier standen, wie Dr. J. H. Krause in seiner Gymnastik und Agonistik angibt, die Spielgenossen in 2 Abteilungen, welche 2 Reihen bildeten, einander gegenüber und jeder strebte nun seinen Gegner auf seine Seite zu ziehen. Der Sieg wurde dadurch entschieden, daß alle Mitglieder der einen Partei von denen der andern überwältigt und auf ihre

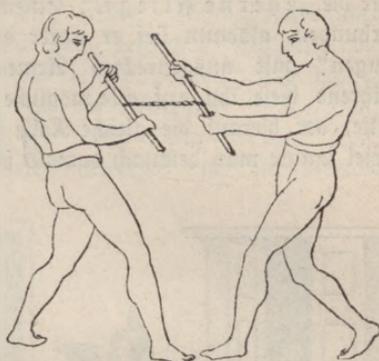


Abb. 12.

Seite gezogen wurden, wo ihnen die Sieger eine Strafe auferlegten. In verwandter Weise gestaltete sich der Wettstreit als Stehkampf (Mkinetinda) so, daß einer den andern von seinem Platze zu bringen suchte, während er selbst unbeweglich feststehend seinen Platz behauptete. Von dem Athleten Milon wird berichtet, daß er, ohne ein Glied zu rühren, gegen das Andrängen eines andern jederzeit obfielte.

Eine andere Art des Wettstreites im Spiele bestand im Hüpfen. Hierbei hüpfen die Spielenden auf einem Beine, und Sieger wurde, wer am längsten oder am öftesten hüpfen konnte. In einem weitern Falle hatte der auf einem Beine Hüpfende einen andern von den in den gezogenen Grenzen frei umherlaufenden Gespielen mit seinem erhobenen Fuße zu berühren, der alsdann ihn abzulösen hatte. Ohne Zweifel hat dieses Spiel mit dem bei uns allbekannten „Fuchs aus dem Loche“ die engste Verwandtschaft.

Ein überaus lustiges, besonders an den ländlichen Dionysosfesten gebräunliches Spiel war das Schlauchhüpfen. Einen mit Wein gefüllten oder mit Luft aufgeblasenen Schlauch, der obendrein mit Öl oder Fett bestrichen worden war, hatte der Spieler zu betreten und auf demselben mit einem Fuße zu stehen oder zu hüpfen. Wer sich für die festgesetzte Zeit auf der schlüpferigen Unterlage behaupten konnte, erhielt den festgesetzten Preis. — Ein anderes lustiges und besonders in Sparta bei Knaben, Mädchen und Frauen beliebtes Hüpfspiel, die Vibasis, bestand darin, daß man in die Höhe sprang und dabei mit den Fersen das Gefäß zu berühren suchte. Die treffenden Sprünge wurden gezählt und für die Sieger Preise ausgesetzt. Es hat sich ein Vers erhalten, der einer spartanischen Jungfrau nachrühmt, öfter als irgend jemand, nämlich 1000 mal angeferst zu haben. Jedenfalls ist hier anzunehmen, daß das Anfernen abwechselnd links und rechts geschah.

Der Räte-, Netz- und Versteckspiele gab es mannigfacher Art. Ein solches war der Kollabismus oder „Räte wer dich geschlagen hat.“ Ein Genosse hielt sich die Augen zu, während ihm ein anderer einen Backenstreich versetzte und fragte, mit welcher Hand er geschlagen habe. Ein weiteres war die „eherne Fliege.“ Einem Spielgenossen wurden zunächst die Augen verbunden, alsdann lief er unter dem Rufe: „Ich will eine eherne Fliege fangen“ mit ausgestreckten Armen im Kreise der Mitspielenden umher, während diese ihn auf alle mögliche Weise netzten, bis er einen davon erwischte hatte, der hierauf die gleiche Rolle übernehmen mußte. Unser Blindekuhspiel kannte man demnach damals schon. Auch die „Stille Blindekuh“, bei



Abb. 13.

welcher der Gebledete nach Anruf seinen Ablöser an der Stimme zu erkennen hat, spielte man bereits, desgleichen auch das sogenannte „Verstecken.“ Ein Genosse saß oder stand mit geschlossenen oder von einem andern zugehaltenen Augen im Freimal, während sich die übrigen zerstreuten und versteckten. Sobald sich ersterer bemühte, um die Versteckten aufzuspiiren, suchte ein jeder derselben das Freimal zu erreichen. Wem dies nicht gelang und erhascht wurde, der hatte den Sucher abzulösen. Auf einem netten Bilde wird uns das Verstecken von spielenden Groten in recht anschaulicher Weise gezeigt. (Abb. 13). Beim Topfspiel (Chütrinda) saß ein Spieler in der Mitte und hieß Topf (χορτα). Die Genossen umschwirrten ihn, rupften, zupften und schlugen ihn, bis er einen erfaßt hatte, der alsdann Topf war. Andernfalls hatte derselbe auch einen Topf auf dem Kopfe, den er mit der Hand hielt, und lief umher. Die übrigen Spieler netzten ihn unter dem Rufe: „Wer ist Topfträger?“ Er antwortete: „Ich, Midas,“ — wobei er einen Mitspieler mit dem Fuße zu treffen suchte, der dann seine Stelle einnahm. — Große Ähnlichkeit mit unserm „Knötel geht rum“ hat das Schönophilindaspiel. Hierbei saßen die Spieler mit dem Gesicht nach innen im Kreise herum. Einer ging außen mit einem Strick herum und versuchte ihn unbemerkt neben einem der Spielenden niederzulegen. War dies gelungen, so mußte letzterer im Kreise herumlaufen und wurde von den Mitspielern geschlagen. Im andern Falle ergriff er den Strick und trieb ersteren mit Schlägen in der Runde herum. Beim Hefendurchsuchen, einer volkstümlichen Belustigung wie das Schlauchhüpfen, hatte man bei auf den Rücken gebundenen Händen einen Gegenstand mit den Lippen aus einer mit Hefen gefüllten Schüssel herauszuholen.

Ein schönes Lauf- und Haschspiel, das auf unsern Spielplätzen als „Tag und Nacht“ heimisch geworden ist, war das Scherbenspiel, Ostrakinda. Die Spieler, in 2 Abteilungen geteilt, waren durch eine in der Mitte gezogenen Linie getrennt, und die eine hatte sich die schwarze und die andere die weiße Farbe oder die Nacht und den Tag erkürt. Eine Scherbe oder eine Muschel, die auf der einen Seite mit Pech bestrichen, während die andere Seite weiß gelassen war und deshalb erstere „Nacht“ und letztere „Tag“ hieß, wurde von einem Genossen auf der Mittellinie in die Höhe geworfen und je nachdem die schwarze oder die weiße Seite obenauf kam, rief derselbe: Nacht, Tag; die ausgerufenen Partei verfolgte nun die fliehende

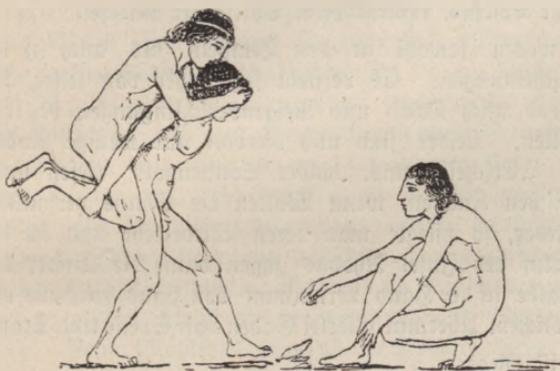


Abb. 14.



Abb. 15.

andere. Wer ergriffen wurde, war „Esel“ und hatte sich auf den Boden zu setzen. Anderwärts hatte der Erfaschte seinen Verfolger bis an den Ausgangsplatz „Huckepack“ zu tragen (Abb. 14 und 15). Diese Spielstrafe kam übrigens auch in andern Spielen zur Anwendung.

Auch die Gewinnspiele fehlten nicht. „Grad oder Ungrad“ ward (vergl. oben S. 32) gern gespielt und als Einsatz galten Bohnen, Nüsse, Mandeln, Knöchel (Astragalen\*), Geldstücke. Einer ließ den andern raten, ob er eine gerade oder ungerade Zahl Stücke in der Hand halte. Erriet es dieser, so bekam er dieselben, im andern Falle hatte er dem ersten ein Stück zu geben, damit es das ward, was er angesagt. Sicher handelte es sich auch, wie bei unseren Knaben, beim Spiele „Werfen in die Wette“ (εις ὠμίλλαν) und beim „Werfen ins Grübchen“ (τρόπα) um Gewinn. Bei ersterem suchte man Scherben, Knöchelchen, Münzen und dergl. rundliche Gegenstände so in einen Kreis zu werfen, daß die eigenen darin liegen blieben, die des Gegners aber hinausgestoßen wurden; bei letzterem

\*) Die Knöchel, welche als Spielmaterial hier in Betracht kommen, befinden sich in dem Gelenk des Hinterbeines von Schafen, Ziegen oder Kälbern als Bindeglied des Schenkels mit dem Fußknochen. Sie kommen nur im Hinterschenkel vor und in jedem Hinterbein ist nur ein derartiger Knöchel, der noch heute in der Anatomie unter dem Namen Talus oder Astragalus bekannt ist.

galt es, dieselben in ein Grübchen zu werfen oder zu rollen. Gelang der Wurf keinem, so versuchte der, dessen Astragal dem Grübchen am nächsten lag, ihn mit der Hand hineinzustößen und der gewann, dem es zuerst glückte. — Ferner fehlt es nicht an Andeutungen, daß das bei uns von Knaben und Junglingen gespielte „Anschlagen“ und das „Stängeln“ in Altgriechenland nicht unbekannt waren, wie man auch damals schon Würfel-, Brett- und Steinspiele trieb. Doch über deren Betrieb ist wenig Zuverlässiges auf uns gekommen. Dagegen bezeugt schon Homer, daß beim Gewinnspiel sich die Leidenschaft in der schlimmsten Weise entfesseln kann. Im 23. Gesange B. 87 und 88 der Iliade heißt es von Patroklos:

„Jene's Tages, nachdem ich Amphidamos Knaben getödet,  
Ohne Bedacht, nicht rollend, erzürnt beim Spiele der Knöchel.“

Reigenerschreitungen waren sowohl in den Tempeln als auch in den Theatern regelmäßige Erscheinungen. Es versteht sich daher von selbst, daß in den Spielen der Jugend auch Tanz- und Reigenverschlingungen bei fröhlichem Gesange nicht fehlten. Leider sind uns hiervon nur wenige Andeutungen erhalten worden. „Erscheine uns, holder Sonnengott“ riefen unter Händeklatschen die hellenischen Knaben, wenn Wolken die Sonne verhüllten. Kamen die Schwalben wieder, so pflegte man deren Wiederkehr und die des Frühlings anzufingen. Auf der Insel Rhodus zogen dann die Kinder mit einer nachgebildeten Schwalbe in der Hand vermunmt von Haus zu Haus und erbaten sich singend in kindlichem Übermut allerlei Gaben von Speise und Trank:

„Die Schwalbe ist wieder,  
Ist wieder gekommen;  
Sie bringt den Frühling  
Und liebliche Tage.  
Weiß ist sie am Bauche,  
Schwarz ist sie am Rücken.  
Wie? gibst du nicht eine Feige  
Uns aus dem reichen Haus?  
Eine Schale mit Wein,  
Ein Körbchen mit Käse' und Mehl?  
Eierfimmeln auch  
Liebet die Schwalbe.

Nun, sollen wir was kriegen, oder soll'n wir gehn?  
Dein Glück, wenn du uns gibst, sonst rächen wir uns gleich;  
Wir schleppen dir die Thür mit der Schwelle fort,  
Oder auch die Frau, die drinnen sitzt, die holen wir.  
Klein ist sie ja, leicht holen wir die kleine Frau.  
Doch bringst du etwas, bringe nur recht viel und gut.  
Mach' auf die Thür, der Schwalbe mach die Thüre auf!  
Nicht alte sind wir, sind ja junge Kinder noch.

Beim Gesange des Liedes Ciresione hielt man einen Umzug von Haus zu Haus mit einem wollumwickelten Ölzweig oder Lorbeerkranz, teilte Glück-

wünsche aus und sammelte gleichzeitig Gaben ein. Ähnliches geschah beim Krähenliede. Andererseits machte sich auch die gymnastische Durchbildung der Jugend im Spiele geltend. Das Stehen auf dem Kopfe, das Radschlagen, das Überschlagen in der Luft, Purzelbäume, Bockspringen über einander hinweg, das Emporschnellen mit einem Tuch oder mit dem Mantel, ähnlich unserem „Fuchsprellen,“ das Stabspringen trieben mutige, fröhliche Knaben als lustiges Spiel.

In vielfacher Weise kam das Werfen bei verschiedenen Spielen zur Geltung. So gab es das Streptinda-Spiel, bei welchem es darauf ankam, eine bereits geworfene Scherbe oder Münze mit einer anderen so zu treffen, daß sich erstere umwendete. — Bei einem anderen, dem Epostrafismos-Spiel warf man vom Ufer aus Scherben oder Steinchen flach übers Wasser hin, so daß sie wiederholt aufsprakten und über die Wasseroberfläche weiter hüpfen (vergl. oben S. 7). — Sehr viel Kunstfertigkeit muß das „Spiel mit 5 Steinen“ (πενταλίδα) vorausgesetzt haben. Man warf hierbei 5 auf dem Handrücken liegende Steinchen, Scherben oder Würfel in die Höhe und fing sie mit der inneren Fläche der schnell gewendeten Hand wieder auf. So spielten es die Kinder der Niobe, als Latona sie besucht, wie ein Bild zeigt, was man in Herfulanum auffand. Auch die Kinder der Medea sieht man auf einem pompejanischen Wandgemälde ahnungslos mit Atragalen spielen. Während sie vom Pädagogen teilnehmend beobachtet werden, erhebt bereits die verzweiflungsvolle Mutter das Mordmesser hinter ihnen. Beim Pfahlspiel (κονδαλισμός) hatte jeder Spieler einen zugespitzten Pflock oder Pfahl in der Hand und versuchte damit den durch kräftigen Wurf in die Erde eingespießten Pfahl des ersten Genossen mittelst Nachwurf aus der Erde heraus zu pressen und umzuwerfen, den seinen aber zum Steckenbleiben zu bringen.

Im 1. Gesange der Odyssee wird berichtet, wie Zeus blauäugige Tochter Athene, um des Telemachus Herz mit Muth gegen die Freier seiner Mutter Penelopeia zu erfüllen, nach Ithaka eilte zu dem Palaste Odysseus und wie

„Dort nun die Freier sie fand, die üppigen, die vor des Hauses  
Doppelter Pfort' ihr Herz mit Steinschieben erfreuten.“

Es soll nach Athenäus dieses Steinschieben in folgender Weise stattgefunden haben: Die Freier stellten sich, in zwei gleiche Parteien geteilt, in gewisser Entfernung einander gegenüber auf. Jeder derselben hatte einen unten würfelförmigen, oben abgerundeten Stein, den er vor sich auf den Erdboden niedersetzte. In der Mitte zwischen beiden Reihen wurde ein besonderer ähnlicher Stein, welcher die Penelope vorstellte, hingesezt. Dieser Stein war zunächst das Ziel, nach welchem jeder Freier mit seinem Steine von seinem Plaze aus und zwar nach einer durch das Loos bestimmten Folgeordnung zu werfen hatte. Der Stein desjenigen nun, welcher den Penelopestein traf und dadurch von der Stelle rückte, wurde an seinen ursprünglichen Plaz gesetzt, und er mußte mit dem Penelopestein, von dem Standpunkte aus, wo dieser lag, nach dem eigenen werfen. Traf er denselben ohne einen der

anderen Steine zu berühren, so hatte er gewonnen und hielt es für eine glückliche Vorbedeutung, daß er des Odysseus Gattin als Braut heimführen werde.

Die Krone aller Wurfspiele, das Ballspiel, fand sich in Alt-Hellas in mannigfacher Form vor. (Abb. 16 u. 17.) Schon in der Heroenzeit war es gekannt. Der göttliche Homer weiß in der Odyssee von der durch herrlichen Wuchs und reizender Gestalt prangenden Königstochter Nausikaa zu singen:

„Als sie nunmehr der Kost sich gelabt, die Mägd' und sie selber,  
Tanzeten sie mit dem Balle, nach abgelegten Schleiern.

Aber die blühende Fürstin Nausikaa hub den Gesang an. (VI. 99.)

Hierauf schwang die Fürstin den Ball auf eine der Mädchen, doch sie verfehlte das Ziel und warf in die Tiefe des Strudels. „Laut nun kreischten sie auf.“

Und später läßt Homer den Odysseus am Hofe des Königs der ruderberühmten schiffkundigen Phaiaken ein Ballspiel bewundernd anschauen:

Aber Alkinoos hieß den schönen Laodamas jezo  
Einzeln mit Halios tanzen; denn niemand wagt' es mit jenen.  
Sie nun nahmen sogleich den zierlichen Ball in die Hände,  
Welcher aus Purpur ihnen von Polybos künstlich gewirkt war.  
Siehe, da schwang ihn Einer empor zu den schattigen Wolken,  
Rücklings gebeugt; und der Gegner, im Sprung von der Erde sich hebend,  
Fing ihn hehend in der Luft, eh der Fuß ihm den Boden berührte.  
Jezo, nachdem sie den Ball grad auf zu schwingen versuchet,  
Tanzten sie leicht einher an der nahrungsprossenden Erde  
In oft wechselnder Stellung; und andere Jünglinge klappten  
Stehend im Kreise dazu.“ (VIII. 370).

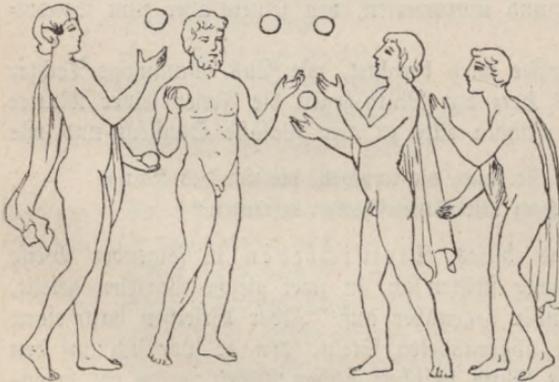


Abb. 16.

In den späteren Zeiten bildeten die Ballspiele einen besondern Teil der schulgerechten Gymnastik, und für dieselben gab es in den Gymnasien einen besondern Raum, woselbst den Übenden ein Lehrer mit Rat und That zur Hand war. Welches große Ansehen die Ballspiele genossen, geht daraus deutlich hervor, daß der berühmte kaiserliche Leibarzt Celsus eine be-

sondere Schrift über den Nutzen des Ballspiels verfaßte. Wegen seines durch Kunst und Anmut der Bewegungen ausgezeichneten Ballspiels erteilten die Athener dem Aristonikos von Karptos unter anderen Auszeichnungen das Bürgerrecht und errichteten ihm sogar eine Statue. Auch warnt in dem Gespräche von Luzian Solon den Skythen Anacharsis, sich in acht zu nehmen, die Spartaner auszulachen, wenn sie auf dem Spielplatze, um einen Ball sich reißend,

aufeinander losschlagen. Vier Arten von Bälle werden unterschieden, nämlich der kleine, der größere, der größte und der leere, luftgefüllte Ball. Die Spielbälle waren mit Berg, Haaren u. dergl. gestopft und bunt mit Streifen von Leder und Zeug überzogen. Plato erwähnt in Phädon eines Prachtballes, der aus 12 Lederstücken gefertigt, bunt und mit Farben durchzogen war.

Das Episkuros-Spiel war ein unserem Grenzball ganz ähnliches Spiel. „Man spielt Grenzball zu mehreren; zwei gleiche Parteien stehen einander gegenüber. Zunächst wird in der Mitte des Feldes eine Linie gezogen (mit Gips, man nennt sie *σχορον*), auf welche der Ball gelegt wird, dann bezeichnet man 2 andere Linien hinter beiden Parteien, und nun sucht die erste Partei den Ball über die Gegner hinwegzuwerfen, während diese ihn im Fluge zu fassen und ihrerseits zu werfen haben, bis die eine Partei die andere hinter die äußere Mallinie zurückdrängt.“ \*) — Beim *Phaininda*-Spiel stellte man sich so, als wollte man den Ball diesem oder jenem zuwerfen, aber beim Abwurfe selbst gab man ihm rasch eine andere Richtung, so daß ihn ein anderer Genosse aufzufangen hatte, der erstere sich aber getäuscht sah. Mit voller Kraft wurde beim *Aporraris*-Spiel der Ball gegen den Boden geworfen, so daß er zurückprallte, worauf er weiter mit flacher Hand zurückgeschlagen wurde, bis es nicht mehr möglich war. Die Sprünge wurden gezählt, wer die meisten erzielte, war König (*βασιλεύς*), der Unterlegene aber Esel (*ὄνος*). Ebenso war es, wenn statt des Aufwerfens auf dem Boden das Anwerfen des Balles an eine Wand und Mauer u. s. w. gespielt wurde. — Rückwärts bog man sich im *Urania*-Spiel und warf den Ball hoch in die Luft, worauf jeder Mitspieler denselben, bevor er den Boden berührte, aufzufangen suchte. Man nimmt an, daß das von Odysseus bei den Phäaken gesehene Ballspiel

(vergl. oben S. 44) das *Urania*-Spiel gewesen ist. — Das *Harpaston*-Spiel oder der *Raffball* ist seiner Zeit ein sehr beliebtes „stürmisches“ Spiel gewesen, gleichwohl sind uns keine klaren Überlieferungen geworden. R. Koch und J. C. Dion, indem sie sich gegenseitig ergänzen, entwerfen von diesem Spiele folgendes Bild\*\*): Inmitten des Spielplatzes wird eine Linie gezogen, auf die der Ball gelegt wird. Zu beiden Seiten

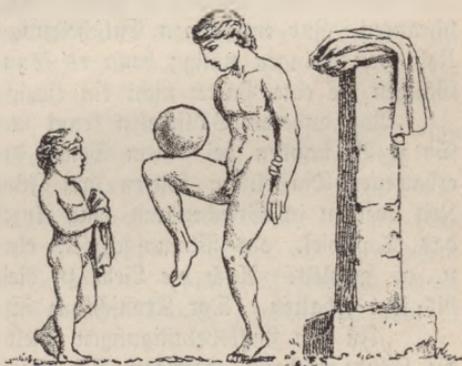


Abb. 17.

(etwa 10 Schritt) stellen sich die Parteien auf. Hinter jeder befindet sich auf mehr als Wurfweite von der Mittellinie (etwa 75 Schritt) ihr Mal. Auf das Zeichen des Unparteiischen laufen gleichzeitig die schnellsten Spieler

\*) Übersetzung von F. Kunze. Monatschrift für das Turnwesen von 1890. S. 280.

\*\*) Monatschrift für das Turnwesen v. J. 1891, S. 202.

jeder Partei vor, um den Ball aufzuraffen. Es gilt nun den umstrittenen Ball im eignen Male zu sichern. Von vornherein oder doch sofort nach Eröffnung des Spiels mischen sich die Angehörigen beider Spielerscharen untereinander. Hierauf beruht die von den Alten schon bestätigte Wildheit und Gefährlichkeit des Spiels. Wenn mehrere von jeder Partei gleichzeitig mit großer Hast nach den am Boden liegenden Balle greifen, so stoßen sie gar zu leicht mit Stirn und Nase zusammen; es setzt blutige Köpfe. Lion gibt für die etwaige Einführung des Spiels auf unseren Plätzen noch folgende Bestimmungen: 1. Wer den Ball einmal hat, dem darf er nicht weggenommen werden, aber er muß ihn von der Stelle, auf der er seiner habhaft geworden ist, sofort weiter werfen; 2. Die Gegner können ihm das Werfen erschweren, indem sie ihn von hinten um den Kumpf fassen, ihn so selbst vom Boden heben, sie dürfen ihm aber nicht die Beine wegziehen, ihn durch Stoß und Schub umwerfen, sie dürfen nicht seinen Hals umschlingen und vor allem müssen sie ihm die Arme zum Wurf frei lassen; 3. er kann den Wurf richten, wohin er will, vorwärts, rückwärts, seitwärts oder in der Richtung nach seinem Male oder nach dem Male der Gegner oder nach der Seite; er kann den Ball einem Freunde zuwerfen, der ihn bequem weiter befördert; kann ihn nahehin auf den Boden oder in die Weite schicken, ganz wie es ihm zum Vorteile seiner Partei zu gereichen scheint. Als Spielball sei der 10 cm dicke, aber unelastische Filzball dem kleineren Handballe vorzuziehen. Die Alten spielten das Spiel in der Regel auch nicht mit dem Bauernball, ebensowenig mit dem großen Hohlball bezw. dem Fußball, sondern eben mit dem mittelgroßen Harpastum. Im übrigen gehe es mit jeder Gattung von Bällen. Bei der Einübung seien zunächst die Parteien schwach zu machen, sechs gegen sechs, später 12 gegen 12; Dr. Koch will sich auf 15 : 15 beschränken. Zur endgiltigen Entscheidung des Sieges machen sich eine größere Zahl von Gängen nötig; denn es könne sich leicht treffen, daß in einzelnen Gängen die eine Partei nicht ein einziges Mal zum Wurf komme.

Von anderen Ballspielen kennt man nicht viel mehr als den Namen. So z. B. standen bei einem Spiele drei Spieler im Dreieck. Nach einer erhaltenen Darstellung spielen drei Jünglinge mit je 2 Bällen. Noch zur Zeit werden in Griechenland eine Anzahl Spiele aus alter Zeit wie z. B. das Topfspiel, das Plumpfackspiel, eine Art Reiterball und Astragalenspiel u. a. gespielt. Auch die Liebe zu Reigenschreitungen und Tänzen hat sich bis jetzt erhalten. Der Kranichtanz ist z. B. noch heute beliebt.

„In den Volksbelustigungen spielt der Tanz die Hauptrolle. Einander die Hände reichend, bewegen sich die jüngern Leute nach dem Takte eines selbst gesungenen Liedes oder dem einer Klarinette bezw. Pauke im Kreise, der erste als Vortänzer in mehr oder minder zierlichen Bewegungen, die folgenden im Rhythmus schreitend. Von den Bergvölkern ausgeführt, bietet ein solcher Tanz ein recht anziehendes Bild. Die Griechen sind darin unermülich. 4—6 Stunden lang sind die fast immer wiederkehrenden Bewegungen beobachtet worden.\*)

\*) Monatschrift für das Turnwesen von 1884, S. 151.

### 3. Italien.

Obgleich die Römer Griechenland unterworfen hatten, so hinderte dies doch nicht, daß nach Italien griechisches Leben, Hellenische Sitte und Bildung eindrang und festen Fuß faßte. Selbst die Spiele fanden dort vielfach Eingang. Das Ballspiel wurde von den ersten Männern der Republik als heitere Unterhaltung, in der Kaiserzeit gewöhnlich vor dem Bade als geeignete Leibesbewegung in einem besonderen Raume, dem Sphäristerium, gepflegt. Vom älteren Cato wird erzählt, daß er noch am nämlichen Tage auf dem Marsfelde Ball gespielt habe, an welchem er mit seiner Bewerbung um das Consulat durchgefallen war. Scävola, Julius Cäsar und Augustus fanden ebenfalls Vergnügen am Ballspiel. Cicero stellt dasselbe in öffentlicher Rede neben zeitige Gastgelage und Würfelspiel. Plinius erzählt, daß der jugendliche Greis Spurima durch Übung im Ballspiele mit dem Alter kämpfte. Der Tyrann Dionysius betrieb ebenfalls eifrig dieses Spiel und ein Gleiches wird von den Kaisern Marc, Antonius und Alexander Severus erzählt.

Bei den heutigen Italienern ist das Ballonspiel (*il giuoco del ballon grosso*) zum Nationalspiel geworden und wahrscheinlich möchte man es wohl nirgends in der Vollkommenheit finden, wie in Italien, wo es in den drei schönen Jahreszeiten das Lieblingspiel in allen Städten ist. Hier fordern sich die vornehmsten Spieler verschiedener Städte oft auf 50 Stunden weit heraus, für einen bestimmten Preis oder bloß um der Ehre willen. Die Bürger nehmen den lebhaftesten Anteil, unzähliges Volk versammelt sich hinter den Mauern der Stadt, wo man gewöhnlich spielt, und sitzt auf Gerüsten stufenweise umher, um diese nationale Feierlichkeit mit anzusehen. Man ruft seinen Spielern Mut zu: „bravi, bravissimi e viva!“ man klatscht Beifall, man wettet. Hier sieht man Edelleute und Staatsbeamte öffentlich mit jedem Handwerksmann spielen, der geschickt darin ist, und der fertige Spieler kann sich in halb Italien berühmt machen.

Der Ballon ist eine aufgeblasene mit Leder überzogene Schweins- oder Rindsblase. Zum Schlagen des Ballons steckt man den Arm bis an den Ellenbogen in einen hölzernen Schutzhärmel (*bracciale*), der mit einem Querholze gehalten wird. Außerlich ist derselbe über und über mit spitzigen vieredigen Holzern (*Budeln*) versehen. Man spielt am liebsten an einer hohen Mauer oder einer langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müssen wenigstens 6 Spieler sein, 3 auf jeder Partei, gemeinlich aber ist die Zahl 12, also je 6 und 6.

Anfangs ist der Mittelpunkt der Spielbahn die Grenzscheide beider Parteien, in der Folge aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet; denn so wie sich die beiden Parteien in den Umkreisen des Platzes herumtreiben, so muß sich jene Grenzlinie mit herumdrehen. Beim Anfange des Spiels wird der Ballon den Spielern von einer dazu bestimmten Person vorgeworfen und von diesem Augenblicke kommt es darauf an, ihn aus seinem Felde in das der Gegenpartei zu schlagen. Dies wird solange fortgesetzt, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt, dann verliert die Partei auf deren

Felde er liegt, mehr oder weniger Punkte, je nachdem er mehr oder minder weit in dasselbe hineingetrieben ist. Streift der Ball eine Person, so wird sie um einen Punkt gestraft. Man spielt gewöhnlich bis zu 60 Punkten. (Nach Guts Muths.)

„Als ich heute,“ schreibt Goethe in seiner italienischen Reise am 16. September 1786 aus Verona, „wieder von der Arena wegging, kam ich einige 1000 Schritte davon zu einem modernen öffentlichen Schauspiel. 4 edle Veroneser schlugen Ball gegen 4 Vincentiner. Sie treiben dies sonst unter sich das ganze Jahr etwa 2 Stunden vor Nacht; diesmal, wegen der fremden Gegner, lief das Volk unglaublich zu. Es können immer 4 bis 5 tausend Zuschauer gewesen sein. Frauen sah ich von keinem Stande. . . . Ein lebhaftes Händeklatschen hört' ich schon von weitem, jeder bedeutende Schlag war davon begleitet. Das Spiel aber geht so vor sich. In gehöriger Entfernung voneinander sind 2 gelind abhängige Bretterflächen errichtet. Derjenige, der den Ball ausschlägt, steht, die rechte mit einem hölzernen breiten Stachelringe bewaffnet, auf der obersten Höhe. Indem nun ein anderer von seiner Partei ihm den Ball zuwirft, so läuft er herunter, dem Ball entgegen und vermehrt dadurch die Gewalt des Schlages, womit er denselben zu treffen weiß. Die Gegner suchen ihn zurückzuschlagen und so geht es hin und her, bis er zuletzt im Felde liegen bleibt. Die schönsten Stellungen, wert, im Marmor nachgebildet zu werden, kommen dabei zum Vorschein. Da es lauter wohlervachsene, rüstige, junge Leute sind, in kurzer, knapper weißer Kleidung, so unterscheiden sich die Parteien nur durch ein farbiges Abzeichen. Besonders schön ist die Stellung, in welche der Ausschlagende gerät, indem er von der schiefen Fläche herunterläuft und den Ball zu treffen ausholt; sie nähert sich der des Borghesischen Fechters.“

Der Fußball (*giuoco del calcio*) wird in Italien nur bei großen Freudenfesten gespielt. Sehr verbreitet ist das große Kugelspiel (*giuoco delle pallotole* oder *Boccia*), bei welchem man Kugeln von hartem Holze von ungefähr 14—15 *cm* Durchmesser benutzt. Dieselben sind auf der einen Seite mit Blei ausgegossen, um dem langen Rollen nach dem Wurfe vorzubeugen. Gewöhnlich spielen 4 bis 6 Personen, die sich in 2 Parteien teilen. Man zählt bis 21 Punkte und wenn die eine Partei noch nicht 11 hat, indem die andere 21 zählt, so hat sie doppelt verloren. Eine kleinere Kugel wird zunächst als Ziel (*lecco*) ausgeworfen. Nach demselben werfen die Parteien ihre Kugeln und je nach dem Verhältnis der Entfernung, in welchem diese zur Zielfugel zu liegen kommen, wird Gewinn oder Verlust berechnet. Vom letzten Gewinner wird bei Beginn eines jeden neuen Ganges das Ziel von neuem ausgeworfen, so daß man sich ganz unvermerkt einige hundert Schritte auf dem Platze herumspielt. — Ein von italienischen Bauern sehr gepflegtes Spiel ist das Scheiben- oder Diskuswerfen. Hierzu verwenden sie tellergroße Scheiben, die sie auf Straßen und Wegen bei ihren Spaziergängen dahinrollen. Es spielen immer 2 zusammen, und einer sucht den andern im Wurfe zu übertreffen, wornach der Gewinn und Verlust sich regelt. In ganz ähnlicher Weise findet ein Werfen mit Steinen statt.

#### 4. Asiatische Völker.

Der meist streng theokratisch geleitete jüdische Staat des Altertums scheint dem sonnigen Leben fröhlich spielender Jugend wenig Raum gelassen zu haben. Dennoch fehlt es nicht an Andeutungen, daß Spiel und Tanz nicht so ganz unbekannt gewesen sind. Schon in den frühesten Zeiten kannte man religiöse Tänze. Mirjam, Arons Schwester, nahm eine Pauke in ihre Hand, und alle Weiber folgten ihr nach mit Pauken am Reigen. Das von Aron gegossene goldene Kalb wurde mit Gefängen und Reigen zum Gözenbilde geweiht. Als Saul die Philister besiegt hatte, wurde er von den Israelitinnen mit Gesang und Reigen eingeholt. Bei der feierlichen Einholung der Bundeslade nach Jerusalem tanzte der mit einem leinenen Leibrock begürtete König David mit aller Macht vor derselben her. Als jedoch dessen Frau Michal dieses Springen und Tanzen sah, verachtete sie ihn in ihrem Herzen. Der Prophet Sacharja, verkündend das Wiedererstehen und Aufblühen Jerusalems, fügt verheißungsvoll hinzu: „Und der Stadt Gassen sollen sein voll Knäblein und Mädlein, die auf ihren Gassen spielen.“

Die vielen griechischen Niederlassungen in Kleinasien und vor allem der siegreiche Zug Alexander des Großen durch ganz Asien hatten auch weithin nach dem Osten den griechischen Sitten und Gebräuchen Eingang verschafft. Auch der jüdische Staat blieb hiervon nicht verschont. Zur Zeit der Maccabäer baute der syrische König Herodes Epiphanes in Jerusalem „unter der Burg ein Spielhaus und verordnete, daß sich die stärksten jungen Gesellen darinnen üben mußten. Und das heidnische (griechische) Wesen nahm also überhand, daß die Priester des Opfers noch des Tempels nicht mehr achteten, sondern liefen in das Spielhaus und sahen, wie man den Ball schlug und andere Spiele trieb. Und ließen also ihrer Väter Sitten fahren und hielten die heidnischen für köstlich.“\*) Ebenso empfand ein Teil der Nation später noch großen Widerwillen, als König Herodes der Große dem Kaiser Augustus zu Ehren zu Jerusalem Fechterspiele, die alle 5 Jahre gehalten werden sollten, einführte. Diese Spiele zogen eine große Menge Menschen herbei, teils um dieselben anzusehen, teils um selbst daran teil zu nehmen. Später ließ Herodes auch in Casarea solche Kampfspiele abhalten.

Von Cyrus, dem spätern großen König der Perser, erzählt Herodot, daß er als zehnjähriger Knabe mit den andern Knaben des Dorfes gespielt habe, wobei er von seinen Genossen zum König gewählt worden sei. Dieser habe sodann jedem seine Geschäfte zugewiesen. Einer von diesen Knaben aber, welcher mitspielte, der Sohn eines angesehenen Mannes unter den Medern, that das nicht, was ihm von Cyrus geboten war, und dieser ließ ihn darauf durch die andern Knaben ergreifen. Die Knaben gehorchten, und Cyrus behandelte ihn sehr hart mit Schlägen. Die persischen Knaben jener Zeit übten sich fleißig beim Spiele mit Bogenschießen und Werfen des Wurfspießes. Der den Leibesübungen sehr ergebene Cyrus sorgte dafür, daß seine

\*) 2. Macc. 4, 12 u. f.

Soldaten nie ohne Schweiß zum Frühstück und Abendessen kämen; entweder brachte er sie auf der Jagd in Schweiß, oder er erfand solche Spiele, welche Schweiß forderten.

Wie im Altertum, so sind heute noch die Perser tüchtige Reiter. Ein beliebtes Reiterpiel ist bei ihnen das Maschspiel. Auf einem großen Plage stehen Pfeiler nebeneinander. Eine Kugel wird mitten auf den Platz hingelegt, diese wird von den Reitern mit einem Schlägel so fortgetrieben, daß sie zwischen jene Pfeiler hindurchläuft. Das Forttreiben der Kugel geschieht im vollen Galopp und der Schlägel ist so kurz, daß der Reiter sich herabbiegen muß, um damit den Boden zu erreichen. 15—20 Personen spielen gegen eine ebenso große Anzahl Gegenspieler. \*) Dieses Spiel erinnert sehr an das Polospiel der Engländer. Jedenfalls ist das in jenen Gegenden gespielte Tschangan ebenfalls hiermit eng verwandt. In allen großen Städten Persiens ist folgendes Spiel gebräuchlich: Auf eine Säule ist eine Kugel gelegt. Der Reiter galoppirt aus der Ferne nach dieser Säule hin, und wenn er vorbei gesprengt ist, so wendet er sich mit dem Oberleibe und drückt mit dem Bogen den Pfeil auf die Kugel ab. In Ispahan befinden sich am Meidan, einem der schönsten Plätze, an der Seite hohe bedeckte Gänge zum Maschspiele. In der Mitte des Platzes steht die Säule mit der Kugel zum Pfeilschießen. Bei einem andern Spiele tummeln sich die Reiter im Kreise herum und einer sucht dem andern einen Wurf mit dem Djerid (Wurfspeer) beizubringen, wobei sie eine unglaubliche Behendigkeit zeigen. Das Kämpfen und Ringen, worauf sich die Vornehmen nicht so sehr legen, wie auf die Übungen zu Pferde, wird mehr von der geringern Klasse des Volks getrieben. Es gibt Ringer von Profession in jeder Stadt, welche sich für Geld sehen lassen. Dieselben pflegen öffentlich bekannt zu machen, daß sie es mit den stärksten Gegnern, die sich stellen würden, aufnehmen wollen. Das Fechten ist ebenfalls eine Übung zum Schauspiel. Die Fechter legen erst ihre Waffen, bestehend in einem graden Säbel und einem Schilde, vor ihren Füßen hin, sodann beugen sie die Knie, küssen ihre Waffen und berühren sie mit der Stirn. Alsdann stehen sie auf, ergreifen ihre Waffen, tanzen und springen erst eine Zeit lang nach dem Schalle einer kleinen Trommel, wobei sie mit vieler Geschwindigkeit tausenderlei Stellungen einnehmen, und mannigfaltige Bewegungen mit den Waffen machen. Nach solchem Tanze beginnt der eigentliche Kampf. Sie fechten nur auf Sieb, bloß wenn der Gegner zu nahe rückt, hält der andere ihm die Spitze vor. Das Gefecht wird oft hitzig und blutig, man bringt aber alsdann die Kämpfer auseinander. \*\*)

Auch die Araber lieben das Spielen zu Pferde. Man sieht arabische Jünglinge, welche auf dem Pferde in vollem Laufe sich aufheben, im Sattel aufrecht stehen, ihre Lanze werfen und sich vor- und rückwärts drehen. Andere stellen sich im vollen Laufe im Sattel auf den Kopf. Ähnliche Reiterstücke sind auch bei den tungusischen Kosaken beliebt. \*\*)

\*) Bieth. Encykl. d. Leibesübungen I. 450 u. f.

\*\*) Bieth a. a. D.

Bei den Tataren ist es gebräuchlich, die Hochzeitsförmlichkeiten mit einem Pferderennen anzufangen. Knaben reiten um die Wette nach einem entfernten Ziele, und an den Sieger werden Preise ausgeteilt, welche vom Bräutigam und der Braut ausgelegt und vor dem Hochzeitshause auf einer langen Stange zur Schau gestellt werden. Die tatarischen Tänze der Männer bestehen aus mannigfaltigen, zum Teil wollüstigen Bewegungen des Körpers und der Arme, welche bald geschwinder, bald langsamer ausgeführt werden und viel Fertigkeit bei den Tänzern voraussetzen. Die Füße werden dabei nicht sehr vom Boden erhoben, sondern nur nebeneinander und voreinander auf verschiedene Art versetzt. Sprünge und lebhaftere Tanzschritte kommen nicht dabei vor. Die Bewegungen werden mit Pfeifen und Händeklatschen begleitet. Die Frauen haben eine sehr einfache und für den Zuschauer ziemlich langweilige Art zu tanzen. Sie drehen sich nämlich mit Versetzungen der Füße langsam im Kreise oder vielmehr um sich selbst herum und thun dabei sehr verschämt. Eine alte Frau ruft ein Mädchen nach dem andern auf, stellt es auf den Platz hin, wo es dann seine Touren macht und die Hand vor das Gesicht hält. Wenn es sich eine Weile gedreht hat, ist der Tanz zu Ende, und ein anderes Mädchen kommt an die Reihe. \*) Die Hochzeitsfeste der Tatarer Kosaken werden mit allerlei Spielen und Tänzen gefeiert. Die tatarischen Tänze sind bei ihnen gewöhnlich, und man sieht viele junge Leute, welche die unzähligen abwechselnden Bewegungen bei diesen Tänzen mit bewundernswürdiger Fertigkeit und Stärke ausüben. Die Tänze der Bogulen bestehen nach tatarischer Art in kurzen Versetzungen und Fortbewegungen der Füße, welche dabei immer dicht aneinander gehalten werden. Es pflegen immer nur 2 Personen miteinander zu tanzen. Sie bewegen sich gegeneinander in einfachen oder durchschlungenen Kreisen, so daß gemeinlich einer dem andern den Rücken zugehrt. Sie halten mit beiden Händen weiße Tücher in die Höhe und machen damit und mit dem Kopfe allerlei ausdrucksvolle Bewegungen und taktmäßige Zuckungen.

Wenn die Kalmücken längere Zeit an einem Orte bleiben, so ergözen sie sich mit allerlei zum Zeitvertreib und zur Übung dienenden Spielen und Lustbarkeiten, welche besonders auch bei festlichen Gelegenheiten angestellt zu werden pflegen. In der warmen Jahreszeit veranstalten die jungen Leute Wettrennen zu Pferde, wobei es ziemlich halbsbrechend zugeht und doch auch Mädchen sich sehen lassen. Das Ringen geschieht bei ihnen nach festgesetzten Regeln. Wer Sieger sein will, hat den Gegner ohne Eifer und vorsehlicher Verletzung auf den Rücken zu legen. Bei förmlichen Ringerspielen stehen hinter jedem Ringer 2 oder 3 Sekundanten als Zeugen, damit nach den Regeln verfahren werde. In den langen Winterabenden ergötzt sich das junge Volk in den Hütten der Reichen mit Tänzen, Singen und Musik. Die züchtigen Tänze, welche am meisten von unverheirateten Mädchen, die einzeln auftreten, dargestellt werden, bestehen bloß in taktmäßigen weichlichen Gebärden und Leibesbewegungen, wobei die Tänzerin sich kaum von der

\*) Bieth a. a. D.

Stelle bewegt und nur den Takt mit den Füßen anzeigt. Die jungen Burschen tanzen auch paarweise mit allerlei lächerlichen, auch wohl unzüchtigen Bewegungen. \*)

Die Belustigungen der Samojeden bestehen in Kämpfen und Springen über ein Ziel. Ihre Tänze sind ein beständiges Drehen im Kreise, ohne daß die Tänzer dabei sonderlich von der Stelle kommen, dabei schnarcken sie einige Töne anstatt der Musik. \*)

Die Tänze der Ostjaken sind nachahmend und größtenteils lächerlich. Die Handlung, die vorge stellt wird, ist von den Geschäften hergenommen, welche diesem Volke am wichtigsten sind und am öftesten vorkommen, nämlich von der Jagd und dem Fischfang. Die Stellungen, der Gang und die Sprünge der Tiere werden in diesen Tänzen auf eine oft sehr komische Art nachgeahmt. — Bei den Kamtschadalen sind ebenfalls ähnliche Tänze beliebt, vor allem der Barentanz, der in der genauen Nachahmung der ungeschickten und tölpischen Bewegungen des Bären besteht. — Die Ringkämpfe der Tungusen erinnern an die Turniere des Mittelalters. Zweikämpfe insolge von Beleidigungen sind bei ihnen selbst zwischen den nächsten Verwandten häufig. — Die Turkmener veranstalten ebenfalls festliche Zweikämpfe, die unseren mittelalterlichen Turnieren ähnlich sind. Dabei rennen die Gegner zu Pferde mit stumpfen Lanzen gegeneinander und legen, um sich fest zu sein, mehrere Anzüge übereinander und dazu noch Panzerhemden an. — Ein Europäer hat Japan das Paradies der Kinder genannt und das Wort findet seine Bewahrheitung in der Vorliebe, mit der die Alten mit den Jungen, nicht bloß die Eltern mit den Kindern, sich abgeben, in der allgemeinen Teilnahme an kindlichen Spielen.

Die südlichen Asiaten haben im Ganzen genommen mehr Biegsamkeit und Schnelligkeit als Stärke, daher sind sie zu vielen Spielen, zu Gauklerkünsten, zu Tänzen besser disponirt als zu anstrengenden Leibesübungen. Die Einwohner der Insel Sumatra sind besonders geschickt in mehreren Arten von orchesterischen Übungen. So haben sie eine Übung mit dem Ball, welche man den Balltanz nennen könnte und welche derjenigen sehr ähnlich ist, die Homer von den Phäaken ausführen läßt. Eine zahlreiche Gesellschaft stellt sich in einen großen Kreis. Ein elastischer Ball wird von einem zum anderen geworfen. Die Sumatranen sind Meister in der Kunst, ihn mit jedem beliebigen Teile ihrer Gliedmaßen aufzufangen und in bestimmter Richtung weiter zu werfen. Sie thun dieses nicht bloß mit der inwendigen Fläche der Hand, wie gewöhnlich, sondern auch mit der auswendigen Fläche, mit den Ellbogen, selbst mit den Füßen und zwar sowohl mit der Ferse, als mit den Zehen. Sie verfehlen den Ball fast niemals, werfen ihn entweder senkrecht in die Höhe, um ihn von neuem zu fangen, oder schlagen ihn in schräger Richtung einem andern zu. Die Gewohnheit barfuß zu gehen, begünstigt ihre außerordentliche Biegsamkeit und Gelenkigkeit in den Füßen. Sie können dieselben wie die Hände gebrauchen und einen Körper

\*) Bieth a. a. D.

mit den großen und zweiten Zehen, oder auch mit dem ganzen Fuße fassen und aufheben. Ihr Kriegstanz besteht in heftigen Verdrehungen des Leibes und in allerlei Sprüngen, wobei 2 Parteien nach dem Takte aus einer gewissen Entfernung aufeinander losgehen wie Streitende. Sie sind dabei mit Lanzen und Dolchen bewaffnet und geraten oft in solche Wut, daß die Alten, welche als Zuschauer zugegen sind, sie mit Gewalt auseinander bringen müssen. Diese Kampfspiele werden an gewissen Tagen im Jahre und insonderheit am Ende der jährlichen Fasten oder des Monats Ramadan gehalten. Bei den gewöhnlichen Tänzen der Sumatraner tanzen entweder 2 Frauen oder 2 Männer oder endlich alle vermischt. Ihre Bewegungen sind dabei ungewöhnlich langsam, der Körper wird vorwärts gebogen. Die Damen schlagen sich von Zeit zu Zeit mit einem Fächer, den sie in der Hand halten, sanft an den Ellenbogen und fassen die Enden ihres seidnen Leibgürtels, der meistens mit goldenen Säumen verziert ist, und breiten ihn hinter sich aus. Die ganze Stellung und Bewegung ist gezwungen und manchmal, nach europäischen Begriffen, etwas frech, indessen sollen sie selbst nicht im geringsten unzuchtige Ideen damit verbinden. Den Takt halten sie sehr genau, und die Tänzer unterstützen einander sehr gut, obgleich sie nicht nach vorgeschriebenen Touren tanzen, sondern sich willkürlich, hierhin und dorthin bewegen. \*)

Die Spielwut ist ein hervorsteckender Charakterzug der Malayen\*\*) fanden sie es sogar nötig, selbst durch Gesetze ihren Ausschreitungen zu begegnen, wie denn im Gewohnheitsrechte der Redjang alle Spiele, außer dem Hahnenkampfe, bei hohen Strafen verboten sind. Dem Hahnenkampfe aber wohnt freilich hier eine Bedeutung bei, welche ihn über das Spiel hinaushebt. Großern Veranstaltungen wohnt sogar häufig der Fürst mit allen Großen bei. Im Hofe des Sultans von Kutai werden tagtäglich Hahnenkämpfe veranstaltet, und der Sultan selbst hegt 60 große Kampfhähne, die täglich gebadet und mit Sorgfalt gefüttert werden. Des Abends versammelt man sich dort, um ein an „Kopf und Schrift“ erinnerndes Spiel und mit chinesischen Karten zu spielen, alles gegen Einsatz. Prinzen sitzen dabei Proletariern gegenüber, und die Kinder spielen neben den Alten. Die Hahnenkämpfe nehmen oft Tage in Anspruch und mehr Zeit, Mühe und Geld als sie selbst, erfordert die Abwicklung der Streitigkeiten, Wetten u. s. w. nach den peinlich genauen Gesetzen, von denen sie geregelt werden, und welche so tief ins Volk eingreifen, daß Zollinger einmal treffend sagt, ihre Veröffentlichung würde eine soziale Charakteristik des ganzen Volkes geben; sie ersetzen Spielhölle und Börse zugleich. Wenn der Spieltrieb der Malayen an und für sich heftig ist, so daß kein Ereignis zu klein, noch zu groß scheint, um ihnen Anlaß zum Spiele zu geben, so gilt dies doppelt an der Vorliebe für Hahnenkämpfe, die eine Leidenschaft ist. Von Mitleid kann keine Rede sein bei diesen Kämpfen, wo die Besitzer ihren Tieren Stahlklingen von Rasirmesser-

\*) Bieth a. a. D.

\*\*) Dr. F. Raquel. Völkerkunde II. Bd. S. 386 u. f.

scharfe anlegen, die, um die Wunden schmerzhafter zu machen, mit Citronensaft bestrichen werden. Im Lande der Batta sind dem Spiele eigene Hütten, vergleichbar unseren „Herbergen im Walde,“ gewidmet, die in der Regel an begangenen Wegen gleichweit von zwei Dörfern liegen. Von körperlichen Übungen ist bei den Tobah-Batta ein Ballspiel üblich, bei dem der Ball aus Rohrgeflecht mit dem rechten inneren Fußknöchel 10—12 m hoch geschleudert wird.

Bei den Milano auf Borneo versammeln sich einige Monate nach dem Tode eines Mannes seine Freunde zu einem großartigen Feste und Hahnenkampfe, welcher 3—4 Tage dauert und mitunter 300—400 Hähnen als Opfer zum Besten des Hingeschiedenen kostet.

Verwickelte Tänze und Pantomimen sind bei Hochzeiten der Maanja Borneos gebräuchlich. Sie sind oft so geartet, daß es den Brautleuten nicht wenig erschwert wird, heil in den Hafen der Ehe einzulaufen.

Am Tanze nehmen bei den eigentlichen Malayen meist nur die Männer teil, bei den Javanen tanzen beide Geschlechter, und dasselbe findet man im Osten des Archipels, wo man nicht selten gewerbsmäßigen javanischen Tänzergesellschaften begegnet. Es ist bezeichnend, daß bei Hofesten in Kutei neben einer javanischen „ersten Tänzerin des Sultans“ Dajakern, Ureinwohner Borneo's, in Waffentänzen auftreten. Tanz und Pantomime gehen unmerklich ineinander über, so daß die Tänzer auch Schauspieler sind und besonders bei den Waffentänzen in phantastischen Gewändern und Helmen auftreten, und fast immer ist Tanz von Gesang begleitet. Im allgemeinen sind die Tänze sehr wenig bewegt; und dies gilt selbst von den Waffentänzen, die mit den Speeren, Krisen oder Stäben getanzt werden. Meist ist mehr Anstand als Anmut in denselben. Hans Meyer fühlte sich durch den Tanz von Tingianenmädchen auf Luzon lebhaft an die Tänze der ägyptischen Sawasis erinnert; allein es ist der allgemeine orientalische Geschmack an mimischen Tänzen, bei welchen mehr einzelne Muskeln als der ganze Körper spielen, hier in ein fast lächerliches Extrem geraten. „Wie soll man,“ fragt Charnay in seiner ‚Javanischen Reise‘ „von diesem Tanze sprechen, der des Charakters entbehrt, und den man nicht begreifen kann? Was meint dieses ausdruckslos blickende Mädchen mit ihren schlafrigen Gesten? Sie redt sich aus, verschränkt die Arme, windet die Hände auseinander, alles mit einer verzweifelungsvollen Langsamkeit; sie spielt die Besiegte und zu Boden Geworfene, während man bis hundert zählen könnte. Ihre Hüften sind unbeweglich; der Tanz ist züchtig, man sieht kaum die Füße der Künstlerin; nur ihre Extremitäten bewegen sich wie die Fühlfäden kranker Insekten oder die Füße sterbender Spinnen, ohne daß man eine Ahnung von den Gefühlen hat, die sie ausdrückt. Von Zeit zu Zeit stoßen ihre Gefährtinnen einige klagende Töne aus, als ob Raben heulten, und sie selbst murmelt, wie einen Totengesang, unverständliche Worte.“ Man hat aber wohl zu rasch geurteilt, wenn man in dieser Schläfrigkeit der Tänze einen Ausdruck „tödlicher Trauer und tiefster Melancholie“ sehen wollte und meinte, es sei dem entkräfteten Volke nicht gegeben, energischer „die Trauer einer

seit 20 Jahrhunderten in Knechtschaft und Demütigung zugebrachten Existenz“ darzustellen. Diese mimischen Tänze sind Raffinirtheiten orientalischer Überkultur. Das Volk kennt wilde Kundtänze, die selbst aus Formosa als eine von der chinesischen Zivilisation noch nicht überschwemmte Volkseigentümlichkeit geschildert werden und weiß, was viel erstaunlicher ist, sich in den pantomimischen Tänzen, die frohe und traurige Gelegenheiten feiern, nie genugzuthun.

Folgende Schilderung eines Waffentanzes mit Schild und Schwert aus Celebes, wie er durch den ganzen Archipel üblich ist, läßt ebenfalls wenig von dem Ausdruck der Trauer und Entnervung erkennen: der ganze Leib ist in Bewegung, allerlei Sprünge, Biegungen und Schwenkungen werden ausgeführt. Das Gesicht zeigt wilde Gebärden, und dabei halten alle Bewegungen der Arme, Beine und des ganzen Körpers genau den Takt der begleitenden Musik inne, die sehr an einen schnellen Galopp erinnert. Jeder, der getanzt hat, bringt zum Schlusse Schwert und Schild und legt sie zu den Füßen desjenigen nieder, von dem er denkt, daß er jetzt wohl an die Reihe kommen könnte, worauf dieser auch die Waffen ergreifen und in die Arena eintreten muß. Wo Kopfsjagerei üblich ist, tanzen schon die Knaben die Kopfsjagd, wobei eine Kokosnuß das hochgeschätzte Objekt darstellt. Ist ein Schädel erbeutet worden, so wird demselben während des Tanzes Betel und Tabak in höhrender Weise gereicht. Kriegstänze sind in Form von Zweikämpfen besonders bei den Alfuren Brauch.

Daneben haben die Malagen noch andere Spiele, welche nur bei Totenfesten aufgeführt werden. \*) Es gehört dahin das Topingspiel der Batta, welches an die Maskentänze erinnert und darin besteht, daß der eine der Topingspieler sich einen Flaschenkürbis mit 2 Augenlöchern über den Kopf stülpt, der andere, der die Kuda darstellt, sich mit einem roten Tuche überdeckt und sich ein oben und unten offenes viereckiges Kästchen aus Bambuslatten überschiebt, welches ihm vom Nabel bis unter die Arme reicht. In der Nabelgegend ist eine lange, bewegliche Stange angebracht, an deren Spitze der Kopf des Rhinocerosvogels befestigt und mit 2 Schnüren versehen ist, welche der Spieler in der Hand hält. Hinten hat sich der Spielende aus Lappen einen Schwanz befestigt, so daß die ganze Figur an einen Rhinocerosvogel erinnert. Der eine Topingspieler heißt das Männchen, der andere das Weibchen. Beide treiben nun unter den Versammelten ihre Pöffen, verlangen Sirih, Tabak, erschrecken die Frauen u. s. w.

In einer im Jahre 1601 in Frankfurt a./M. mit Illustrationen herausgegebenen Schilderung einer holländischen Seereise in den Jahren 1598 bis 1600 nach den javanischen und molukfischen Inseln wird ein in Banda von den Eingeborenen mit besonderem Eifer betriebenes Ballspiel folgendermaßen beschrieben: „Es stehen irer etlich in ein Kreis, darunter stehet einer in der Mitten, dieser wirfft den Ball in die Höhe, alsdann schlägt der, zu dem der Ball kompt, denselben seinen Gefellen zu, welches sie mit den Füßen

\*) Nagel, S. 386 u. f.

thun, denn sie keine Handt darzu brauchen, und so einer war, der mißschläge oder den Ballon nicht recht treffe, der wirdt sehr ausgelacht und verspottet; etliche springen in die Höhe, die andern drehen sich herumb, und wissen doch mit Behendigkeit den Ballen zu schlagen. Dieses Spiel wird bei ihnen sehr geacht. Ihre Bälle, mit denen sie spielen, seyndt leichtfertig von Bingen zusammengeflochten, haben fast das Ansehen einer runden Kugel oder Sphaera.“ Es scheint dieses Spiel der molukkischen Insulaner große Ähnlichkeit mit den auf S. 52 und 54 erwähnten Ballspielen zu besitzen.

Bei den Festen der Malayen\*) besucht man sich, singt Pantuns unter Begleitung der Violine und des Tamburins, und die Tänze, Pantomimen und Gesänge dauern Tage und Nächte hindurch. Es werden auch sonst Tänze von tagelanger oder nächtelanger Dauer getantz, von welchen hier nur einer, Toku genannt, der auf Halmahera zur Totenfeier getantz wird, hervorgehoben sein möge. Jünglinge und Mädchen stellen sich 2 und 2 gegenüber, und ein Paar neben das andere. Jedes Paar besteht aber aus 2 Jünglingen oder 2 Mädchen. Die beiden sich gegenüberstehenden strecken ihre rechte Hand aus und legen sie ineinander. Diese ineinander gelegten Hände bilden nun eine Straße, welche ein ausgeschmücktes Kind, dessen Hände und Füße inzwischen erst gewaschen sind, beschreiten muß. Sobald man es auf die Hände des ersten Paares gesetzt hat, fängt es an, einen singenden Ruf zu erheben, welcher von den in Reih und Glied stehenden Paaren durch die Strophe eines Liedes beantwortet wird. Indem nun das Kind auf den Händen der Kette weiterschreitet und sich dabei zugleich mit den eigenen Händen an den Schultern derjenigen, an denen es vorbeikommt, festhält, wiederholt es seinen Ruf, der denn auch jedesmal mit einer neuen Strophe beantwortet wird. Sobald das Kind einige Paare passirt hat, begeben sich dieselben an das andere Ende der Reihe und stellen sich dort wieder auf. So geht das Spiel weiter, bis man 8 mal um das Haus herumgegangen ist. Ist dieser Rundgang vollendet, so steigt das Kind herunter und nun beginnt ein bei dieser Gelegenheit übliches eigentümliches Strickziehen. Diese Abwechslung von Strickziehen und Toku währt vom Abend die ganze Nacht bis am nächsten Morgen die Sonne über dem Horizonte steht, wo dann Mädchen und Knaben den Strick ans Meer tragen und ihn hineinwerfen. Dabei suchen sie sich gegenseitig zu benezen und kehren erst nach Hause, wenn sie sich gründlich naß gemacht haben.

Beim Totenfeste in Halmahera ist auch folgender Brauch üblich: Zuerst kommen mehrere Abende Jünglinge und Mädchen zusammen und ziehen unter eintönigen Gesängen an beiden Enden eines langen Strickes, wobei es nicht immer sittsam zugeht. Dann ziehen Frauen und Mädchen festlich geschmückt und mit Musik, aber auch bewaffnet, in den Nachbardörfern umher, um zu furagiren. . . . Ein hoher Baum wird im Dorfe errichtet und mit Wimpeln geschmückt, und um denselben marschiren nach den Klängen der Musik am ersten Abend Jünglinge und Mädchen, am zweiten

\*) Makel, S. 457 u. f.

verheiratete Frauen. Am dritten Abend beginnt das Festmahl. Verheiratete Frauen als Gäste führen einen Tanz auf, in dem sie auf das Haus der Festgeber zugehen. Tanzend kommen nun auch die Gäste herbei und zwar zunächst bis an den Festbaum und fangen auch an, ihn zu umtanzen. Neue Gruppen schließen sich ihnen an, und Tanz und feierlicher Rundgang wechseln miteinander ab. Nachdem der Tag mit Tänzen und Rundgängen ausgefüllt ist, ruht man am Abend beim Festbaum aus. Am 4. Tage erscheinen die Männer im Festgewande, und wenn der Wein seine Wirkung übt, beginnen sie mit Schild und Schwert den Kriegstanz... Nach der Beisetzung des Toten beginnt das Strickziehen, unterbrochen von dem schon genannten Spiele Toku.

In anderer Weise begehen die Mfuren den Totentanz. Männer und Mädchen bilden nämlich bunte Reihe und umfassen sich von hinten, so daß ein geschlossener Kreis entsteht, der sich unter Jauchzen beständig von rechts nach links dreht, während ein Orchester alter Weiber außen sitzt.

## 5. Australische Völker.

Von den Kinderspielen der Australier ist wenig bekannt. Nur Waffenspiele der Knaben, besonders mit dem wichtigen Speer finden öfters Erwähnung. Vom 14. und 15. Jahre an nimmt der Jüngling teil an den Kriegen und Schlägereien. Gesang und Tanz bilden die beliebtesten Unterhaltungen der Australier. Die Gesänge werden von Händeklatschen begleitet. Der Korrobory oder Korrobory\*) derselben ist einmal einfacher Tanz mit Gesang, dann aber auch unter gewissen Abänderungen als Sühne- und Zaubertanz und überhaupt zur Feier der verschiedensten Ereignisse veranstaltet. Gewöhnlich führen dabei die Männer den Tanz auf, während die Frauen die Musik und Gesangbegleitung liefern. In Queensland trägt er noch einen mehr feierlichen Charakter als z. B. in Südaustralien, und dort sind die Gebräuche, die dabei beobachtet werden, folgende: den Tag über bringen die Männer hinter Gebüsch versteckt zu, um sich zu diesem festlichen Tanz würdig vorzubereiten, d. h. um von ihren Frauen sich mit Fett einreiben und mit Farben schrecklich bemalen zu lassen. Wenn es dunkel geworden, entzünden die Weiber ein mächtiges Feuer, fangen ein eintöniges Getrommel auf einem über die Knie ausgespannten Dpossumfelle an und singen dazu eine eintönige Weise. Darauf erscheinen die Tänzer mit Speeren und Feuerbränden in den Händen, die Knöchel mit Bündeln von Gummiblättern umwickelt und beginnen mit grimmigen Gebärden ihren Tanz, der zuletzt in ein wildes Rennen und Jagen im Kreise oder vor- und rückwärts ausartet, wobei sie phantastische Stellungen annehmen. Von Zeit zu Zeit stoßen sie ein wildes Geheul aus, schlagen die Speere gewaltig aneinander und stoßen die Fackeln auf die Erde, daß die Funken weit umhersprühen. Diese Tänze werden nur des

\*) Rakel S. 31 u. f.

Nachts getanzt und hauptsächlich bei Vollmond. Leicht nimmt der Korrobory einen höchst indecenten Charakter an, besonders wenn, was ausnahmsweise geschieht, die Weiber mittanzen. Ist ein getöteter Feind verzehrt worden, so wird schließlich der vorher abgenagte Schädel nach höchst leidenschaftlichem Tanze, bei welchem er hin- und hergeworfen wird, im Dorf auf einer hohen Stange befestigt.

Die Tänze der Melanesier sind vielfach bis ins einzelne übereinstimmend mit den polynesischen. Ihren ursprünglichen religiösen Charakter haben sie oft so weit abgestreift, daß z. B. auf den Banks-Inseln Browne überhaupt keine religiösen Tänze gesehen haben will. Man tanzt entweder reihenweise gegeneinander, oder ein Einzeltänzer tritt in einem umgebenden Chore auf; die einzelnen Bewegungen sind meist nur Beugungen und Biegungen und ein Springen auf dem Plaze. Doch hat man auch mimische Tänze, die am häufigsten von zwei einander gegenüberstehenden, mit Speer und Schild bewaffneten Reihen ausgeführt werden und Krieg vorstellen, wobei die Tanzenden von einem Chor rings umgeben werden, der sich einformig bewegt und singt. Schön geschnitzte Tanzstöcke mit Federbusch wie auf den Salomo-Inseln sind im Gebrauche dabei. Masken kommen bei dieser Gelegenheit häufig zur Verwendung, wie es von Neubritannien, Neu-Irland, den Torres-Inseln und andern bezeugt ist. Neuguineasche Masken aus Schildkrot, dessen einzelne Stücke sorgfältig vernäht und an den Nähten mit Kitt überdeckt sind, denen muschelgeschmückte Ohren angefest, und, um Geräusch zu machen, einzelne Muscheln, Stücke Schildkrot und Federbüschel angehängt sind, gehören zu den hervorragenderen Erzeugnissen papuanischer Kunstfertigkeit.

Tänze und Gesänge füllen einen großen Teil des Lebens der Bewohner der glücklichen Inseln im Tropengürtel aus. Auch bilden dieselben bei den Mikronesiern unentbehrliche Bestandteile des Gottesdienstes. Eine lange Reihe von ihnen findet beim Erntefeste statt, das am Schlusse der Brotruchternte gefeiert wird. Kubary beschreibt verschiedene Arten derselben von Ruf: Die Parik-Tänze sind sehr verschiedenartig und haben besondere Benennungen. In dem Gurgur-Tanze bedienen sich die Männer besonderer Tanzstöcke aus Drangenholz, mit welchen sie verschiedene Bewegungen ausführen und wobei sie unter fortwährender Veränderung der Körperstellung dem Takte nach gegeneinander ausschlagen. Der Uuanu-Tanz wird in dem Parik wiederholt. In dem Epegel tanzen dagegen die Männer stehend ohne Stöcke, und hier besteht die Wirkung des Tanzes auf zusammenschimmender Bewegung der Arme und Beine u. s. w. Es wird angenommen, daß die Parik-Festlichkeiten von dem Häuptling nur auf Geheiß der Anu oder Geister angeordnet werden, und deshalb werden diese während der Brotruchternte stattfindenden Vergnügungen, an denen der Stamm teilnimmt, als zu deren Ehren veranstaltete angesehen. Von lasciven Tänzen der Palan-Weiber, welche zu Ehren einer weiblichen Gottheit in Mondscheinnächten ausgeführt werden, hörte Semper, man hielt ihn aber im Dunkeln über dieselben. Tänze zu eigens von Mädchen gedichteten Gesängen verherrlichen die Feste zu Ehren glücklicher Kopffäger. Rote Bemalungen des ganzen Oberkörpers

und der Beine sind bei diesen Gelegenheiten, welche übrigens auch von beträchtlicher politischer und finanzieller Bedeutung sind, besonders erwünscht.

Die Maori Neuseelands singen zu jeder Arbeit, jedem Tanze, beim Rudern, beim Spiele, beim Auszug in den Krieg. Sie lieben besonders Wechselgesänge, in denen Chöre mit den Liedern einzelner abwechseln. Bei größeren Vorstellungen werden auch Einzeltänze ohne Gesang aufgeführt, zwischen welche sich Selbst- und Zwiegespräche, sowie Anfänge eines Dramas, bestehend in mimischer Darstellung eines Zwistes, der in Schlägerei ausartet, einschließen. Unschön sind dabei nur die selten den Tänzen fehlenden Unanständigkeiten und die Gewohnheit, den Mund in der häßlichsten Weise zu verzerrern.

Der Kriegstanz der Neuseeländer besteht in den heftigsten und scheußlichsten Verdrehungen. Die Zunge wird unglaublich weit aus dem Munde herausgestreckt und die Augen so entsetzlich verdreht, daß der ganze Augenstern in die Augenhöhle hineingekehrt ist und nur noch das Weiße des Auges erblickt wird. Sie schwingen die Speere, werfen ihre Wurfspeile in die Luft und heulen dabei ihren wilden Schlachtgesang, wovon jede Strophe mit einem tiefen Seufzer endigt. \*) Für Drachensteigen haben die jungen Neuseeländer eine besondere Vorliebe. Einen nicht geringen Grad von Geschicklichkeit erfordert ein Spiel, in welchem sie einen aus Blättern zusammengebundenen Ball in die Luft werfen und abwechselnd mit den beiden zugespitzten Enden eines Stabes auffangen. Außerdem sind Fingerspiele häufig und die darin gezeigte Geschicklichkeit ist groß.

In Otaha, einer der Gesellschaftsinseln, sahen Reisende einen Tänzer mit sonderbarem Kopfsputz in einem Einzeltanze zu. Er hatte auf seinem Kopfe eine cylinderförmige mit senkrecht aufgesteckten Federn geschmückte Mütze, die nicht weniger als 4 Fuß hoch war. Mit diesem ungeheuren Aufsatze tanzte er und drehte dabei den Kopf, so daß der obere Teil der Mütze immer im Kreise herumging. Zuweilen schwenkte er sie so nahe an den Gesichtern der Zuschauer herum, daß diese zurückfuhren, welches dann als ein angenehmer Spas jedesmal mit lautem Gelächter aufgenommen wurde. Auf eben dieser Insel sahen weiter die Reisenden einen Tanz von 6 Männern und 2 Weibern, wobei sie seitwärts mit abgemessenen Schritten nach dem Takte gingen und dabei viele teils possirliche, teils unzüchtige Stellungen einnahmen. Sie standen bald aufrecht, bald knieten sie, setzten sich auf die Fersen, stützten die Ellenbogen auf die Knie, schüttelten ihre Hüften und vorzugsweise bewegten sie ihre Finger mit einer unglaublichen Schnelligkeit. Diese Tänze waren mit pantomimischen Vorstellungen verbunden, die ungefähr von der Art waren, wie die Sprichwörterspiele, die bei uns von der Jugend gespielt werden, z. B. eine Partei setzt einen Korb mit Sachen hin, die andere, welche die Rolle der Diebe spielt, sucht ihn zu nehmen, wird von jener verhindert und führt endlich den Anschlag aus, indem sich jene schlafen legen. \*)

\*) Vieth a. a. D.

Auf der Insel Watin wohnte Cook bei seiner dritten Reise um die Welt einer Feierlichkeit bei, wo 20 junge Mädchen, die gleich den Befehlshabern mit Ohrgehängen von rothen Federn geschmückt waren, einen Tanz aufführten, zu welchem sie eine langsame und ernsthafte Melodie sangen. Sie schienen sich in ihren Bewegungen nach der Anweisung eines Mannes zu richten, der gleichsam als Souffleur jede Wendung voraussagte, die sie manchen sollten. Während des Tanzes kamen sie indessen nicht von der Stelle, ob sie gleich die Füße bewegten; denn die Hauptsache bei diesen Tänzen schien die schnelle Bewegung der Finger zu sein, wobei die flache Hand nahe gegen das Gesicht gehalten und dann und wann gegen die andere geschlagen ward. Im Tanzen sowohl als im Singen hielten sie den Takt so genau, daß sie mit vieler Sorgfalt darin unterwiesen zu sein schienen. \*)

Auf der Insel Hapai stellten die Einwohner bei der Anwesenheit Cook's große Tänze und Kampfspiele an. Die Menge des versammelten Volkes, wohl an die dreitausend bestehend, schloß einen großen Kreis, innerhalb dessen eine Anzahl Männer auftrat, welche mit Keulen von grünen Cocospalmen bewaffnet waren. Nachdem diese einige Minuten lang paradirt hatten, zogen sie sich zurück, die eine Hälfte nach der rechten, die andere nach der linken Seite und nahmen Platz vor den Zuschauern. Bald standen sie nacheinander auf zum Zweikampf. Einer von den Vorkämpfern trat von der einen Seite her und forderte die von der Gegenpartei mehr durch nachdrückliche Pantomimen als mit Worten auf, ihm einen von den andern entgegenzustellen. Wurde die Forderung angenommen, so stellten sich die Streiter in gehörige Positur und fingen den Kampf an, der so lange dauerte, bis einer von beiden sich für überwunden erkannte oder bis ihre Waffen zerbrochen waren. Nach jedem Kampfe setzte sich der Sieger dem Befehlshaber gegenüber, stand aber sogleich wieder auf und zog sich zurück, indeß einige alte Männer, die als Kampfrichter dazusitzen schienen, ihm mit wenig Worten ihren Beifall zu erkennen gaben. Die Menge, zumal diejenigen, die an der Seite saßen, wo sich des Siegers Partei befand, verkündeten seinen Ruhm durch zwei- und dreimaliges lautes Freudengeschrei. Von Zeit zu Zeit ward dieses Schauspiel einige Minuten lang durch das Auftreten von Ringern und Fechtern unterbrochen. Die ersteren bedienten sich der in Otahaiti üblichen Methode, die letzteren boten beinahe auf englische Art. Zwei starke Mädchen traten ebenfalls auf den Kampfplatz und schlugen mit gleicher Kraft aufeinander los wie die Männer. Dieser Kampf war indes in ein paar Augenblicke entschieden, und die Siegerin wurde von den Zuschauern mit gleichem Beifall beehrt wie die Sieger des andern Geschlechts. Es traten hierauf noch mehrere Vorerinnen auf, die voll Muths zu sein schienen und einander wahrscheinlich derb genug würden zugesetzt haben, wenn nicht ein paar alte Weiber dazwischengekommen wären, die sie auseinander gebracht hätten. Alles ging dabei in vollkommen guter Laune zu, obgleich die Kämpfer und Kämpferinnen zuweilen Schläge erhielten, die sie noch lange nachher gefühlt haben müssen.

\*) Vieth a. a. D.

An einem weiterhin vorgeführten Tanze nahmen 150 Personen teil. Jeder Tänzer hatte ein Instrument in der Hand, welches wie eine Ruder-schaukel mit daran befindlichen Handgriffen gestaltet,  $3\frac{1}{2}$  Fuß lang und sehr zierlich und dünn gearbeitet, folglich sehr leicht war. Mit diesen Ge-räten führten sie verschiedene Bewegungen aus. Zuerst stellten sich alle Tänzer in 3 Reihen, hierauf folgten allerlei Verwickelungen, wobei alle ihren Platz so veränderten, daß diejenigen, die zuvor die hinterste Linie gebildet hatten, jetzt vorn zu stehen kamen. Sie blieben nie lange in einer Stellung und die Veränderungen gingen immer mit der äußersten Schnelligkeit vor sich. Bald breiteten sie sich in eine einzige lange Reihe aus, bald stellten sie sich in einem halben Mond und endlich bildeten sie 2 viereckige Säulen. Während dieses letztere Manöver vor sich ging, traten einige vor und tanzten unter allerhand gaukelnden Bewegungen. Die begleitende Musik wurde auf 2 aus ausgehöhlten Klözen gefertigten Trommeln, welche man mit ein paar Stöcken schlug, ausgeführt. Indessen schienen sich die Tänzer nicht sehr nach diesen Tönen zu richten, sondern sie machten vielmehr selbst eine Vocalmusik, worin alle zu gleicher Zeit als Chor einstimmten. Dieser Gesang war nicht unangenehm und unmelodisch, und die unzähligen Bewegungen wurden mit so großer Geschicklichkeit ausgeführt, daß die sämtlichen Tänzer gleichsam Teile einer einzigen Maschine zu sein schienen.

Später schlossen die Eingeborenen einen Kreis in dessen innerm Bezirk, nachdem die Vorführung eigenartiger Musikstücke beendet war, getanzt wurde. Zuerst zeigten sich 20 Frauen, von denen die meisten Kränze mit scharlach-roten Blumen auf dem Kopfe trugen. Viele hatten sich auch mit allerlei am Rande sehr zierlich ausgeschnittenen Baumbältern geschmückt. Sie stellten sich um das Orchester in einen Kreis mit dem Gesichte einwärts und fingen ein sanftes Lied an zu singen, welches vom Orchester in gleichem Tone beantwortet wurde. Während des Singens machten die Tänzerinnen allerlei zierliche Bewegungen mit den Händen, bald gegen das Gesicht, bald nach anderen Richtungen hin. Dabei traten sie stets mit einem Fuße vor und wieder zurück, indem der andere unbeweglich blieb und wiegten sich also auf je einem Fuße hin und her. Hierauf wendeten sie sich nach den Zuschauern um, zogen sich dann immer mit Gesang langsam in einen Haufen zurück und stellten sich im Kreise den vornehmsten Zuschauern, die in einer Hütte saßen, gegenüber. Nunmehr trat von jedem Flügel eine hervor und tanzte vor der Front und vor den andern vorbei, bis sie sich wieder am andern Ende angeschlossen. Auf diese folgten zwei Paar, von jeder Seite eins, von welchen zwei Tänzerinnen ebenfalls beieinander vorbei tanzten, die andern beiden aber stehen blieben. Von Zeit zu Zeit trat wieder eins von jeder Seite zu ihnen, bis endlich die ganze Anzahl wieder einen Kreis um das Orchester geschlossen hatte. Dann veränderte sich der Tanz nach einem schnelleren Takt, wobei sich die Tänzerinnen gleichsam halb umdrehten, in die Hände klatschten, mit den Fingern schnalzten und mit den Sängern des Orchesters zusammen einige Worte ausriefen. Gegen den Schluß ging die Musik immer schneller, und die Tänzerinnen brachten immer

mehr Mannigfaltigkeit, Stärke und Biegsamkeit in ihre Stellungen und Gebärden.

Nach diesem Tanze traten 15 Männer hervor, von denen einige schon bejahrt zu sein schienen, allein das Alter hatte ihnen nichts von ihrer Geschicklichkeit und von ihrem Feuer benommen, stellten sich in einen Kreis, der aber von vorn her offen blieb. Die eine Hälfte machte Front nach einer Seite hin, die andere nach der entgegengesetzten Richtung, so daß sie eigentlich weder das Orchester, noch die Versammlung ansahen. Bisweilen sangen sie langsam und das Orchester stimmte mit ein. Dabei zeigten sie mit den Händen allerlei artige Bewegungen, jedoch andere als die Frauen, und mannigfaltigere Stellungen des ganzen Körpers. Unter anderem wiegten sie den ganzen Körper seitwärts auf einem Fuße hin und her, wobei sie den nach außen hingestreckten Fuß wechselweise aufhoben und niedersetzten, den Arm derselben Seite oben ausgestreckt in die Höhe hielten. Bisweilen riefen sie einige Worte mit einem singenden Tone aus, auf welche das Orchester im Tutti antwortete, und mitunter beschleunigten sie den Takt durch Handklatschen und schnellere, doch nicht sehr mannigfaltige Bewegungen der Füße. Gegen das Ende stieg die Geschwindigkeit der Musik und des Tanzes so sehr, daß es unmöglich war, die verschiedenen Bewegungen zu unterscheiden, ungeachtet die Tänzer, da sie sich schon eine halbe Stunde lang angestrengt hatten, wohl ermüdet sein konnten.

Nach einiger Zeit kamen von entgegengesetzten Seiten des Schauplazes 12 Männer in doppelter Reihe einander gegenüber heran. Seitwärts stand ein Mann, der wie ein Souffleur in unseren Theatern verschiedene Redesätze vorsagte, auf welche die 12 neuen Tänzer und das Chor als Orchester antworteten. Hierauf stimmten sie einen langsamen Gesang an, tanzten und sangen sodann eine Viertelstunde lang immer schneller und schneller, wie die vorigen Tänzer. Sie hatten noch nicht lange aufgehört, als 9 Frauen auftraten und sich vor der Hütte des Befehlshabers niedersetzten. Ein Mann stand sodann auf und klopfte der vordersten Frau mit beiden zusammengehaltenen Fäusten auf den Rücken. So ging er zur zweiten und zur dritten und machte es ebenso, bei der vierten traf der Schlag entweder aus Versehen oder mit Vorsatz die Brust. Sofort stand einer von den Zuschauern auf, schlug jenem mit einem Hieb auf den Kopf zu Boden und ließ ihn ohne allen weiteren Lärm und Unordnung fortbringen. Dies befreite indes die übrigen fünf Frauen keineswegs von einer so seltsamen Disciplin und notwendigen Ceremonie; denn ein anderer vertrat des ersten Amt und klopfte sie ebenfalls auf den Rücken. Hierauf ging der Tanz an, der von dem, den die vorigen ausführten, wenig verschieden, ausgenommen, daß die jetzigen Tänzerinnen den Leib bald auf dem einen, bald auf dem andern Beine schwebend erhielten und in dieser Stellung mit den Fingern schnalzten. Zuletzt gingen sie mit der größten Fertigkeit alle die schnellen Bewegungen durch, worin die vorigen so große Geschwindigkeit bewiesen hatten. Hierauf kamen wieder 24 neue Tänzer zum Vorschein, schlossen um das Orchester zwei Kreise, einen innerhalb des andern, und stimmten einen

sanften Gesang an, zu welchem sie mit den Händen und mit dem Kopfe passende Bewegungen machten. Dies währte eine geraume Zeit, worauf der Takt beschleunigt wurde und die Tänzer theils mit dem Chor zugleich kurze Sätze ausriefen, theils abwechselnd demselben antworteten. Hierauf zogen sie sich wie die ersten Tänzerinnen in die Vertiefung des Kreises zurück und kamen wieder in drei Gliedern herauf, bis sie einen halben Mond gebildet hatten. Dies geschah sehr langsam, indem sie den Leib auf einem Beine schwebend erhielten und das andere im Niedersetzen nur wenig vorwärts brachten. Die Begleitung der Musik bestand wieder in einem sanften Gesange, gleich demjenigen, womit sie angefangen hatten, doch bald veränderte sich das Schauspiel, eine lautere Melodie von ungleich schnellerem Takte begann, die mit einem allgemeinen Ausrufe und Handschlage endigte. Dies wiederholten sie einigemal, machten dann einen doppelten Kreis wie im Anfange, tanzten und wiederholten die Bewegungen mit großer Geschwindigkeit und beschloffen den Tanz mit einigen sehr geschickten Versetzungen der beiden Kreise.

Den glänzenden Schluß aller Schauspiele dieser merkwürdigen Nacht machte ein Tanz von den vornehmsten Anwesenden. Er kam mit den vorigen in einigen Stücken überein und namentlich darin, daß eine gleiche Anzahl von Personen daran teilnahm. Der Anfang war beinahe derselbe, der Schluß eines jeden Aktes hingegen war verschieden. Ihre Bewegungen nahmen auf eine erstaunliche Art an Festigkeit und an Geschwindigkeit zu, und sie schüttelten dabei ihre Köpfe gewaltsam von einer Seite zur andern, so daß man hätte glauben sollen, sie liefen Gefahr, sich den Hals zu verrenken. Zu dieser Bewegung gehörte das Händeklatschen und eine Art von wildem Halloh und Geschrei. Sie bildeten den dreifachen halben Mond wie ihre Vorgänger, und einer von ihnen, der an der Spitze des einen Flügels war, sang ein wahrhaft musikalisches Recitativ, welches er mit so vieler Grazie vortrug, daß es auf einer europäischen Bühne würde beklascht worden sein. Ihm antwortete der Flügelmann von der andern Seite. Nach mehreren Wiederholungen stimmten die beiden Reihen, indem der halbe Mond vorrückte, in den Wechselgesang ein und beschloffen den Tanz mit eben den Liedern und Bewegungen, womit er angefangen hatte.

Der Ort, wo getanzt wurde, war ein freier Platz zwischen Bäumen nahe am Seestrande, den man mit Lichtern in geringer Entfernung voneinander rund um den Kreis erleuchtet hatte. \*)

Die Tänze auf der Insel Tongatabu waren nicht minder glänzend und merkwürdig als die zuvor beschriebenen. Die Tänze und Spiele fingen hier aber schon vormittags um 11 Uhr an und dauerten bis 3 Uhr nachmittags. In den meisten Städten waren sie denen in Hawaii ähnlich. Die bei den Tänzen hier gebrauchten Tanzstäbe hatten die Gestalt eines leichten Ruders. Sie nahmen damit allerlei Bewegungen vor, indem sie dieselben auf mancherlei Art schwenkten und seitwärts gegen die Erde stemmten

\*) Bieth a. a. D.

und den ganzen Körper dabei auf diese Seite neigten, oder sie mit Leichtigkeit aus einer Hand in die andere warfen, sie umher schnellten und tausend andere Handgriffe mit großer Geschicklichkeit vornahmen und jedesmal mit passenden Bewegungen des Körpers begleiteten.

Diese Tänze wurden auch durch Kampfszenen unterbrochen. Die Tänzer zogen sich zu dem Zwecke nach den Seiten des Schauplatzes zurück und ließen ihn größtenteils frei. Sofort sprangen zwei Männer hinein und fingen an, ihre Streitkolben zu schwingen. Zuerst schnellten sie dieselben in der Hand umher, dann hieben sie mit der größten Behendigkeit und Stärke im Kreise damit vor sich hin, aber so geschickt, daß sie nie zusammenstießen, so nahe sie auch einander waren. Ebenso behend warfen sie den Kolben aus einer Hand in die andere, hielten damit eine Zeit lang an, knieten hierauf hin und zeigten noch allerlei Übungen z. B. den Kolben in die Luft zu werfen und wieder zu fangen u. dgl. m. Sie entfernten sich sodann eben so schnell als sie gekommen waren. Nach ihnen kam ein Mann eben so eilig hervor und warf durchdringende Blicke umher, gleichsam als ob er jemanden suchte, den er durchbohren wollte. Plötzlich rannte er auf die Menge zu, die vorn den Kreis umschloß, warf sich in eine drohende Stellung, als ob er im Begriff stände, den Spieß zu werfen, wobei er seine Knie etwas beugte und vor Wut zu zittern schien. Dies dauerte nur wenig Sekunden, worauf er sich auf die andere Seite begab, dort einige Augenblicke dieselbe Stellung einnahm und dann eben so plötzlich, als er gekommen war, den Platz verließ. Die beiden Gruppen der Tänzer, die unterdeß etwas langsam gesungen hatten, vereinigten sich sodann wieder und vollendeten den Tanz unter allgemeinem Beifall. \*)

Auf der schon genannten Insel sahen die Europäer ein Mädchen, das am Strande sich belustigte und sowohl durch ihre Schönheit und Grazie, als durch ihre Geschicklichkeit die Aufmerksamkeit auf sich zog, indem sie 5 kugelförmige Früchte, welche sie beständig, eine um die andere in die Höhe warf, mit bewundernswürdiger Behendigkeit auffing.

Die Knaben auf Tahiti belustigen sich wie die unserigen mit Ballspiel, Springen durch das Seil, mit Gehen auf Stelzen. Auch Erwachsene belustigen sich in ihren Mußestunden im Ringen, Lanzenwerfen, Bogenschießen, letzteres sowohl in die größte Weite als auf ein gewisses Ziel, mit Tanz und Musik. Ein Teil des Strandes, so berichtet ein Reisender, war allmählich ein Ort des gemeinschaftlichen Verkehrs geworden. Eine Stunde vor Sonnenuntergang fingen die Einwohner an, sich zu versammeln um mit Lanzenwerfen, Tanz und andern Spielen sich die Zeit zu kürzen, bis es fast finster wurde.

Im Schwimmen haben die Tahitier eine bewundernswürdige Fertigkeit. Männer und Weiber schwammen vom Lande nach den Schiffen der Engländer, die doch in großer Entfernung von der Küste lagen und spielten wie die Amphibien im Wasser um die Schiffe herum. Korallen, Nägel und andere

\*) Bieth a. a. D.

kleine Körper, die vom Schiffe herunter ins Meer geworfen wurden, holten sie sogleich wieder aus der Tiefe herauf. Das Ringen wird auf dieser Insel stark geübt. Kampfspiele sind hierin nicht selten. Die versammelten Zuschauer, die sich bei solchen Ringen in zahlreicher Menge einfänden, schließen einen weiten Kreis, innerhalb desselben stehen die Ringer, deren es bei solchen Gelegenheiten oft eine große Anzahl gibt. Es erfolgt nunmehr eine allgemeine Herausforderung, die darin besteht, daß der Ringer die linke Hand auf die rechte Brust legt, den Ellenbogen unter der linken Brust andrückt, und sodann mit der rechten etwas hohl gehaltenen Hand in die Biegung des linken Ellenbogens schlägt. Durch diesen Schlag entsteht ein Schall, der ziemlich weit gehört werden kann, so daß wenn mehrere sich auf diese Art herausfordern, es ungefähr so klingt, wie wenn man in einiger Entfernung eine Menge Leute in einem Walde Holz fallen hörte. Wenn zwei Ringer sich abgesondert haben, um ihre Kräfte aneinander zu versuchen, so stellen sie sich einander gegenüber, und jeder sucht seinem Gegner irgend eine Schwäche abzugewinnen. Endlich kommen sie sich näher, ergreifen sich bei den Haaren und werden gewöhnlich von den Zuschauern auseinander gebracht. Bei solchen Kämpfen verwalten einer oder mehrere von den Vornehmen das Richteramt. Es ringen hier auch Weiber mit Weibern und Weiber mit Männern, obgleich das schöne Geschlecht hier nichts weniger als stark und vierschrotig, sondern von feinem Gliederbau ist. Der Tanz wird auf Tahiti ebenfalls sehr geliebt. Die Bewegungen und Stellungen sind hierbei oft ziemlich üppig, besonders gilt das von den öffentlichen Tänzern, welche in einer Truppe vereinigt, im Lande herumziehen und Vorstellungen geben, die aus allerlei Tänzen bestehen und meistens von dem Volke mit Beifall aufgenommen werden. Gewöhnlich sind auch mit den Tänzen Ringerkampfspiele verbunden.

Bei den Samoanern werden beim Tanze Masken, besonderer Ohrschmuck, Tanzstäbe in Form geschnitzter Ruder, wie in Melanesien, und Pendelkleider aus so trockenen Blättern getragen, daß bei den taktmäßigen Bewegungen ein raschelndes Geräusch entsteht, welches ihren Ohren Musik ist. Rote Bemalung kommt dabei mit Vorliebe zur Anwendung. Das Ballspiel ist auf den Samoa-Inseln ebenfalls beliebt. In Ermangelung von Bällen benutzen sie andere runde Gegenstände. Bei ihrem Spiele „Tanefua“ werfen sie anstatt der Bälle 8 Drangen nacheinander schnell in die Höhe und dabei einander zu, um sie abermals zu werfen, so daß dieselben in steter Bewegung sind, und daß schließlich derjenige der 6 Spieler verloren hat, welcher eine vorbestimmte Anzahl Drangen fallen ließ. — Bei einem andern Spiele haben die Samoaner mitten im Zimmer eine Orange aufgehängt, so daß sie etwa 60 cm über der Erde schwebt. Die 2 Spieler sitzen im Kreise und jeder ist mit einem kleinen zugespitzten Holzstäbchen versehen. Während die Orange im Kreise herumfliegt, sucht jeder ihr einen Stoß mit dem Holze zu geben. Es sind 2 Parteien. Diejenige, welche der Orange eine bestimmte Anzahl Stiche versetzt hat, ist Siegerin und erhält gewöhnlich ein gebratenes Ferkel, das nach dem Spiele von beiden Parteien gemeinschaftlich verzehrt wird. (Nach Wagners illustr. Spielbuch.)

Auf den Salomo-Inseln ruft bei Verheirathungen nach dem Opfer die Muscheltrumpete zum Tanze. Nur selten wird auf den Südseeinseln der Hochzeitschmaus mit Musik und Tanz vergessen.

Die Einwohner der Sandwich-Inseln widmen ihre Musestunden ähnlichen Zeitvertreiben. Die Jugend beider Geschlechter liebt den Tanz. Bei gewissen feierlichen Gelegenheiten gibt es auch Ring- und Klopffechterkämpfe. Ehe der Tanz angeht, tragen die Säger allemal einen langsamen feierlichen Gesang vor, wobei sie die Beine bewegen und sich mit Anstand und Leichtigkeit in Stellungen und Gebärden sanft auf die Brust klopfen. Wenn dieses Vorspiel etwa 10 Minuten gedauert hat, wird der Gesang und die Bewegung etwas schneller, bis es die Tänzer nicht mehr aushalten können.

Die Ring- und Faustkämpfe sind in Hawaii so beliebt, daß zu Cooks Zeit sogar Mädchen daran teilnahmen. Als Waffenspiel übten die Hawaier besonders das Lanzenwerfen mit Hibiskusstäben von über Manneslänge, an deren Spitze statt der Klinge ein Stückchen Tapa befestigt war. Es war dabei nicht bloß auf Unterhaltung, sondern auf Gewinnung der Fertigkeit abgesehen, weshalb besonders auch Parirübungen sehr beliebt waren. Schon ältere Reisende haben hervorgehoben, daß zu dem Bemerkenswertesten in dem Charakter der polynesischen Insulaner ihre große Neigung zum Spiele gehöre. Eins ihrer Spiele hat viel Ähnlichkeit mit unserm Brettspiel, scheint aber verwickelter zu sein, da das Brett gegen  $\frac{1}{2}$  m lang und in 238 Felder geteilt ist, deren 14 in einer Reihe stehen. Ein anderes Spiel besteht darin, daß unter ein Stück Zeug ein Stein versteckt wird, der durch einen Schlag mit einem Stäbchen richtig getroffen werden muß; die dabei eingegangenen Wetten sind bei diesem Spiele natürlich die Hauptsache. Die Spiele der Hawaier waren vor der Einführung des Christentums fast ausschließlich Glückspiele, bei denen der Gewinn den Hauptreiz ausmachte. . . . Bei einem Spiele, Palaspiel genannt, warfen sie einen radförmigen Stein, Maika, so weit wie möglich und setzten ihre Habe, ihre Frauen, Kinder, ihre Arm- und Beinnochen nach dem Tode, ja endlich sich selbst auf einen einzigen Wurf. Gewissermaßen auch ein Glückspiel ist das Schwimmen in der Brandung mit Hilfe eines Brettes oder einer Stange, das von beiden Geschlechtern mit Mut und Geschicklichkeit besonders auf Hawaii geübt wird. Wenn die Brandung nämlich an der Küste bei stürmischem Wetter und hoher See am stärksten ist, nehmen geübte Schwimmer und Taucher jeder ein schmales Brett, welches an beiden Enden abgerundet ist und stoßen vom Lande ab. Bei jeder Woge, die ihnen entgegen kommt, müssen sie zur rechten Zeit untertauchen, um unter der Woge wegzuschwimmen. Verfehlt einer den rechten Augenblick, so wird er mit der größten Gewalt gegen das Ufer zurückgeschleudert, wobei denn viele Geschicklichkeit nötig ist, um nicht an den Felsen zerschmettert zu werden. Durch viele Anstrengung kommen sie endlich auf diese Art durch die Brandung, welche sich etwa bis auf  $1\frac{1}{2}$  hundert Schritte vom Ufer erstreckt. Sind sie nun in der ruhigeren Gegend der See angekommen, so legen sie sich der Länge nach auf ihr Brett und lassen sich von den Wogen der Brandung nach dem Ufer hintragen. Diese Rückfahrt ist aber nicht der leich-

tere und bequemere, sondern vielmehr bei weitem der gefahrvollste und wegenste Teil des ganzen Unternehmens; denn die Schnelligkeit, womit sie von den Wellen ans Ufer getrieben werden, ist ungemein groß. Ferner müssen sie sich eine von den größten Wogen der Brandung auswählen, um sich ihrem Rücken anzuvertrauen. Um dies zu verstehen, muß man wissen, daß gewöhnlich die dritte Woge größer ist, als die beiden vorhergehenden. Diese kleinern brechen sich schon, ehe sie das Ufer erreichen und werden von der nachfolgenden größern verschlungen. Wollte sich einer also auf eine kleine Woge legen, so würde er der Wut der folgenden nicht anders als durch schnelles Untertauchen und Zurückschwimmen entgehen können. Endlich wenn er sich auch auf den Rücken einer großen Woge gelegt hat, so gehört immer noch viel dazu, sich und das Brett, worauf er liegt, in gehöriger Richtung zu erhalten, um sich an eine solche Stelle des Ufers antreiben zu lassen, wo eine Öffnung zwischen den Felsen ist, weil er sonst unaufhaltsam gegen diese geschleudert würde. Verfehlt er eine solche Stelle, so ist keine andere Rettung, als sein Brett fahren zu lassen, plötzlich unterzutauken, zurückzuschwimmen und die gefährliche Fahrt von neuem zu bestehen.

Die Spielbälle der Kinder auf den Sandwich-Inseln sind von grünen zusammengedrückten und mit Bindfaden unwickelten Blättern gemacht. Sie werfen und fangen diese Bälle nicht blos mit der Hand, sondern sie bedienen sich auch dazu eines Holzes und kurzen Stoces, an dessen Ende ein Querkholz durchgeschlagen ist, welches auf beiden Seiten als ein spiziger Zapfen hervorsteht. Mit dieser Spitze fangen sie den Ball auf, wenn er herunterfällt, schnellen sie ihn wieder in die Höhe, drehen während er in der Luft ist, das Instrument um und fangen ihn wieder mit der andern Spitze auf. Auf diese Art fahren sie lange fort, ohne den Ball fallen zu lassen. Mit ebenso vieler Geschicklichkeit können sie auch mehrere Bälle nacheinander in die Luft werfen und wieder fangen. Man sah oft Kinder, welche auf diese Art beständig fünf Bälle im Gange erhielten.

## 6. Indianer Amerikas.

Die Californier feiern ihr großes Erntefest mit Tänzen und anderen Lustbarkeiten, welche zum Teil etwas Theatralisches haben sollen. Sie stellen nämlich in ihren Tänzen die verschiedenen Verrichtungen, welche beim Fischfange, bei der Jagd, im Kriege und bei anderen wichtigen Vorfällen vorzukommen pflegen, durch pantomimische Bewegungen dar.

Als Fernando Cortez Mexiko eroberte, fand man unter mehreren andern Einrichtungen, die von Kultur zeugten, auch merkwürdige Spiele und körperliche Übungen. In dem Vorhof des Tempels wurden vor dem Gözenbilde Kämpfe, Wettläufe, Luftschießen und Ballspiel angestellt. Die Culturvölker in Mexiko und Centralamerika hatten ihre eigenen Ballhäuser und trieben das Ballspiel mit ebenso viel Eifer als Geschick. Der Adel und die Könige nahmen daran teil, und bei religiösen Feierlichkeiten durften pantomimische Ballets mit Reigentanz nicht fehlen.

Ein eigenartiges, noch aus der Zeit der Herrschaft der Indianer in Mexiko herstammendes Spiel war das Spiel der Fliegenden. Auf einem Blase war ein hoher Baumstamm aufgerichtet. Oben darauf steckte ein Cylinder, und 4 an demselben befestigte starke Stricke hielten einen viereckigen Rahmen. Unterhalb des Cylinders waren 4 andere starke Stricke angebracht, welche, nachdem man sie oben so oft um den Stamm gewunden hatte, als die Flieger Kreise um denselben machen sollten, durch die 4 Pfosten des Rahmens gezogen waren. Die Flieger, 4 an der Zahl, als Adler oder andere große Vögel verkleidet, kletterten an dem Stamm hinauf, um welchen zu dem Zwecke von unten bis zu der Höhe des Rahmens ein Strick gewickelt war. Von dem Rahmen stiegen sie auf den Cylinder, tanzten auf demselben, banden sich das Ende eines der 4 durch den Rahmen gezogenen Stricke um den Leib und sprangen hierauf von dem Cylinder herab, um ihren Flug mit ausgebreiteten Flügeln zu beginnen. Durch die Bewegung und Schwere ihres Körpers setzten sie auch den Cylinder und den Rahmen in Bewegung und indem sich nun der Cylinder umdrehte, wickelten sich die ihnen um den Leib gebundenen Stricke nach und nach von dem Stamme los. Die Fliegenden beschrieb, je nachdem der Strick länger wurde, einen immer größeren Kreis in ihrem Fluge und kamen endlich auf die Erde herab. Während diese 4 in ihrem Fluge begriffen waren, tanzte ein Künstler oben auf dem Cylinder, schlug eine kleine Trommel und schwenkte eine Fahne. Einige andere aber, welche ihnen nachgeflettet waren, fasten, wenn die Flieger sich der Erde näherten, zwei der Stricke und ließen sich, unter lautem Zuruf der versammelten Menge, schnell daran herab, um mit jenen zugleich zur Erde zu kommen. Später sei an Stelle des viereckigen Rahmens ein sieben- und achteckiger gekommen, und dem gemäß sei auch die Anzahl der Fliegenden vermehrt worden.

Noch jetzt sind besonders Ballspiel und ein nächtlicher Ballspieltanz bei Fackelschein unter den Indianern des Westens in Übung. Die Tänze dieser Indianer werden bei der Musik von Trommeln und Pfeifen aus Schilfrohr angestellt und bestehen in mannigfaltigen, zum Teil possirlichen Bewegungen und Stellungen. 30—40 Personen stellen sich in einen Kreis, strecken die Hände aus, legen sie wechselsweise auf die Schultern, stampfen mit den Füßen und springen einige Stunden lang herum, bis sie müde sind. Zuweilen begeben sich ein bis zwei Personen von der Gesellschaft aus dem Kreise, um die übrigen durch Proben ihrer Geschwindigkeit und Geschicklichkeit in einem Einzeltanz oder in einem Tanz zu zweien zu unterhalten. Sie werfen z. B. ihre Lanzen in die Höhe, fangen sie wieder, beugen sich zurück und springen dann sehr flink wieder vorwärts.

Die Haida h, ein an der britisch-amerikanischen Ostküste lebender Indianerstamm, spielen gern „Gerade und Ungerade“ mit kleinen Stäbchen. Wer dem Gegner das ganze Bündel von 40 oder 50 Stäbchen abgewinnt, ist der Gewinner beträchtlicher Werte, angeblich öfters selbst der Freiheit seines Spielgenossens. Auch eine Art Würfel sind im Gebrauche. In den Haidah-Häusern ist in der Mitte ein quadratischer Feuerplatz, der in der

Weise vertieft ist, daß er wie die Bühne eines Amphitheaters bei den Versammlungen und Tänzen benutzt werden kann. Ein Würfelspiel der Wintun im nördlichen Californien, Ha genannt, beschreibt Powers: „Die Würfel werden aus 2 Eichen hergestellt, die der Länge nach in 2 Teile gespalten und auf der Außenseite mit roten und schwarzen Farben betupft werden. Diese markirten Eichelstücke werden in der Hand geschüttelt und in einen breiten, flachen Korb geworfen, der, ein Musterstück der Flechtkunst, oft einen Wert von 25 Dollars repräsentirt. Der Reingewinn in diesem Spiel überschreitet aber selten 10 Cents an Geld und Geldeswerte.“ Die Hassenindianer haben ein Udzi genanntes Spiel, das der italienischen Morra gleicht. Es besteht darin, daß erraten werden muß, in welcher Hand der Spielende einen Gegenstand verborgen hält. Auch die Algonkin kennen dies Spiel. Ein anderes Spiel wird mit Stäbchen gespielt, die mit roten Ringen bemalt sind; sie werden mit Gras umwickelt, und nun kommt es darauf an, die Zahl der Ringe zu erraten. Bei einem dritten Spiele wird eine Holzkuugel zwischen 2 Kegeln hindurch in eine Grube geschoben. Ein Spiel, in welchem geworfene Ringe mit Stäben aufgefangen werden, spielen die Navapai, Kutschan, Bahni, Mandon u. a. Die Navapai allein haben aber ein Hatvenuna genanntes Spiel von 40 Karten, die aus dem Bauchfelle des Pferdes gefertigt werden. Poole sagt von den Bewohnern der König Charlotta-Inseln: „An Spielmut übertreffen sie jedes Volk, das ich kenne. Kraftübungen im Ringen und Fingerhaken sind gebräuchlich und die Kinder üben sich im Schießen mit Bogen auf Tiere und Fische aus Stroh“. Bei den Tschinuk ist ein Ballspiel üblich, wobei der Ball mit Stöcken geschlagen wird, an deren Enden Ringe angebracht sind. Frauen nehmen selten oder nie an den Spielen der Männer teil, aber sie spielen unter sich und so haben sie bei dem eben genannten Stamme sogar ein besonderes Spiel, das mit würfelartig gezeichneten Biberzähnen gespielt wird \*).

Der Tanz ist den Delawaren und Irokesen die liebste Leibesübung. Jede feierliche Zusammenkunft ist mit einem Tanze verbunden, ja es vergeht fast keine Nacht, da nicht ein Tanz gehalten würde, wozu vornehmlich das junge Volk beiderlei Geschlechts sich begierig einfindet. Sie haben verschiedene Arten von Tänzen. Den alltäglichen halten sie entweder in einem großen Hause oder auf einem freien Platze, um ein Feuer herum. Sie tanzen im Kreise und haben allemal einen Vortänzer, nach welchem sie sich richten. Die Männer sind vorn und die Weiber schließen den Kreis. Diese tanzen mit vielen Anstand, als wenn es die ernsthafteste Handlung wäre. Sie lachen nicht, reden auch nicht mit den Männern, noch weniger scherzen sie mit ihnen; denn das würde ihnen keinen guten Namen machen. Sie hüpfen und springen auch nicht, sondern schlagen nur mit einem Fuße nach dem andern wechselsweise ein wenig vor- und dann wieder rückwärts, doch so, daß sie immer vorwärts kommen. Auf diese Art gleiten sie mit großer Leichtigkeit wieder zurück. Dabei halten sie sich sehr gerade und lassen die

\*) Raquel a. a. D.

Arme dicht an Leibe herunterhängen. Die Männer hingegen hüpfen und stampfen, daß der Boden zittert und jauchzen überlaut. Ihre ganze Musik besteht gewöhnlich in einer Trommel, die zwar einen schlechten Ton gibt, aber doch zu ihrem Zwecke, den Takt anzugeben, tauglich genug ist, welchen die Indianer, wenn ihrer auch noch so viele zusammen tanzen, doch allezeit sehr genau beobachten. Ist ein Tanzgang zu Ende, so ruhen sie ein wenig aus, der Trommelschläger aber trommelt immer fort und singt dazu, bis ein anderer Gang anfängt. Ein solcher Tanz währt insgemein bis nach Mitternacht.

Bei einem andern Tanze, der nur für die Männer ist, stehen dieselben nach der Reihe dazu auf, und jeder tanzt mit großer Leichtigkeit und Kühnheit. Er besingt dabei seine eigenen und seines Vorfahren Thaten, und die Gesellschaft, die auf dem Boden in einem Kreise um ihn herumsitzt, gibt durch einen sehr rauhen Ton, den sie alle zugleich mit großer Heftigkeit ausstoßen, den Takt an.

Von diesen gewöhnlichen Tänzen sind diejenigen verschieden, die nur bei besondern Gelegenheiten gehalten werden. Darunter ist der Friedens-*tanz*, welcher auch der *Calumet* oder der *Pfeisentanz* genannt wird, (weil das *Calumet* oder die *Friedenspfeife* bei solchem Tanze überreicht wird) der vornehmste. Die Tänzer geben einander die Hände und hüpfen in einem geschlossenen Kreise eine Weile herum; plötzlich laßt der Vortänzer die Hand eines seiner Nachbarn los, den andern aber hält er fest, hüpfst auf einem Flecke, dreht sich im Kreise und zieht auf diese Weise die ganze Gesellschaft an sich, daß sie sich gleichsam um ihn herumwickelt und endlich alle auf einem Klumpen beisammen sind. Schnell aber fahren sie wieder auseinander in ihre vorige Ordnung und halten bei allen diesen Wendungen und Veränderungen einander immer an den Händen fest. Das soll die Kette der Freundschaft vorstellen. Auch wird ein Gesang dazu angestimmt, der blos für diese Feierlichkeit bestimmt ist. \*)

Bei großen Feldzügen der nordamerikanischen Indianer werden mehrere Tage vor dem Ausmarsche mit Tänzen und Ceremonien, die den Zweck haben, sich gegenseitig zum Kampfe anzufeuern, zugebracht. Der *Kriegstanz*, den die *Delawaren* und *Irokesen* ausführen, wenn sie zum Kriege ausziehen und aus demselben zurückkommen, ist fürchterlich. Niemand anders nimmt Theil daran, als die wirklichen Krieger. Diese bewaffnen sich dazu, als wenn sie wirklich sogleich zu Felde gegen den Feind ziehen sollten. Der eine trägt eine *Flinte* oder das *Kriegsbeil*, der andere ein langes *Messer*, der dritte eine *Kriegskeule*, der vierte einen großen *Prügel* u. dgl. m.; oder sie erscheinen alle mit den *Kriegskeulen*. Damit schlagen sie um sich und geben damit zu erkennen, wie sie mit ihren Feinden umgehen oder umgegangen sind. Dabei stellen sie sich so gräßlich wild und böse, daß es schauerhaft anzusehen ist. Ein Anführer fängt den Tanz an und besingt dabei seine und seiner Vorfahren *Heldenthaten*. Wenn er mit der Erzählung

---

\*) Bieth a. a. D.

einer merkwürdigen That fertig ist, schlägt er mit seiner Kriegskeule aus allen Kräften gegen einen Pfahl, der mitten im Kreise zu diesem Zwecke errichtet ist. So tanzt hernach ein jeder, wie die Reihe an ihn kommt, besingt die Thaten seiner Familie und schließt mit einem Schlage an den Pfahl. Zum Schluß tanzen sie alle zugleich, welches der fürchterlichste Auftritt ist. Denn da nehmen sie die schrecklichsten und gräßlichsten Stellungen an und drohen einander zu zerschlagen, zu zerhauen, zu durchstoßen. Sie wissen aber mit außerordentlicher Fertigkeit dem Stöße und dem Schlage auszuweichen. Um den ganzen Auftritt noch gräßlicher zu machen, erheben sie ein ebenso wildes Geschrei als sie in Schlachten zu thun pflegen, so daß man sie für einen Haufen rasender Leute halten könnte. Bei diesem Tanze brauchen sie zuweilen auch eine Art Pfeifen von Rohr, die einen durchdringenden und widrigen Laut von sich geben. Die Frotesen stellen den Kriegstanz auch oft zu Friedenszeiten an, um ihrer Heldenthaten von Zeit zu Zeit zu gedenken; der Opfertanz wird bei den Opferfesten und andern öffentlichen Freudenbezeugungen abgehalten. \*)

Die Tschipiwäer zeigen bei ihren Tänzen eine große Mannigfaltigkeit an Stellungen. Sie sind starke Springer. Bald halten sie den Kopf in die Höhe, bald bücken sie sich fast bis auf die Erde, bald neigen sie sich ganz auf die eine, bald ganz auf die andere Seite. Die Nadowessier oder Dakota tragen sich gerader, treten fester und verrichten alle ihre Bewegungen mit mehr Anstand. Alle aber machen beim Tanzen viel Geräusch. Die umherziehende Gesellschaft schreit taktmäßig hoch, hoch, hoch! so heftig, als es die Lungen aushalten wollen. Die Männer tanzen kühn und heftig, die Frauen aber mit Anmut und Leichtigkeit. Diese fangen den Tanz damit an, daß sie sich nur einige Schritte zur Rechten und dann wieder zur Linken bewegen, indem sie die Füße dicht aneinander halten und wechselseitig die Hacken und die Zehen bewegen. So gleiten sie gleichsam bis zu einer gewissen Stelle mit großer Leichtigkeit hin und wieder zurück. Sie halten sich dabei gerade und lassen die Arme dicht am Leibe herunterhängen. Die verwitweten Männer der Illinois und Nadowessier können bei den Spielen und Tänzen zu Ehren des Calumet wohl anwesend sein, dürfen aber nicht singen.

Von den Indianern Neumexikos, speciell A k o m a s, schreibt Baudelot: „Man freut sich, wenn zur Zeit der Winter Sonnenwende das Tagesgestirn seinen niedrigsten Stand erreicht und die Scheibe über bestimmte Felsen in längst durch empirische Beobachtung ermittelter Stellung ruht. Man freut sich der Sommer Sonnenwende, man freut sich jedes Mondwechsels; ist der Mais gepflanzt, der Weizen bestellt, sind die Ernten eingebracht, so freut man sich und tanzt. Man freut sich jeder Geburt, jeder Heirat. Im Winter tanzt man jede Woche, oft mehrere Tage.“ Im Winter vergeht in Pueblo Acoma die Zeit mit eifrigem Nichtsthun und Tanzen. Ein feierlicher Tanz folgt dem andern. Die gewöhnlichen Feste bestehen in einer Bewirtung und

\*) Bieth a. a. D.

Beschenkung der Gäste, die sich dafür durch Aufführung von Tänzen erkenntlich erweisen. Bei den Nulka erweitern sich die überall üblichen Tänze sogar zu scenischen Darstellungen, in denen ganze Jagden, Kämpfe, die Bewegungen von Seehunden und anderen Tieren nachgeahmt werden. Bei den Tlilinkit hält am Schlusse des Festtages einer der Tänzer eine Ansprache, die ein Zuschauer von außen beantwortet.

Zu den Tänzen gehört außer Bemalung und klapperndem Zierate bei den Indianern ein reicher Apparat von den verschiedensten kunstreich geschnitzten Masken, welche vor dem ganzen Gesichte oder nur vor dem oberen Teile desselben befestigt werden. Einige sind Menschengesichter mit Haaren, Bärten und Augenbrauen, andere Köpfe von Vögeln, hauptsächlich von Adlern und Sturmvögeln; viele stellen Köpfe von allerlei Land- und Seethieren vor, wie von Wölfen, Hirschen, Delphinen und gewöhnlich gehen sie alle weit über die natürliche Größe der Vorbilder hinaus. Vielfach sind die Masken auch bemalt und mit Glimmerblättchen bestreut, durch deren Glanz der Eindruck dieser Mißgestalten noch erhöht wird. Oft geht der Hang zu diesen Verzierungen so weit, daß man ungeheurer große Stücke Schnitzwerk, z. B. die Borderteile eines Kanoe, auf dem Kopfe trägt, die ebenfalls bemalt sind und weit hervorstehen. „Einer, dem es an einer Maske fehlte,“ erzählt Cook, „setzte sich einen blechernen Kessel, den er von uns erhandelt hatte, auf den Kopf, um diesen Lieblingschmuck nicht gänzlich entbehren zu müssen.“

Der Tanz ist den Kariben der Ausdruck sowohl der Betrübniß als auch ebenso der Freude. Daher werden traurige und schreckhafte, wie frohe und angenehme Begebenheiten mit Tänzen gefeiert. Ist einer ihrer Anverwandten und Freunde gestorben, so feiern sie sein Begräbniß mit langsamen ernsthaften Tänzen und wehmütigen Gebärden. Ist eine Sonnen- oder Mondfinsternis oder ein Erdbeben, so tanzen sie mit gewaltsamen Bewegungen und Sprüngen. Das Erdbeben, sagen sie, scheine ihnen eine Aufforderung zum Tanze zu sein, weil die Erde selbst zu hüpfen anfänge. Sie machen sich bei solchen Festen Larven von verschiedener Form und Farbe und ziehen ihre schönsten Kleider an, die mit Muschelschalen reichlich verziert sind. In einigen Tänzen äffen sie die Tiere nach, in andern tanzen die Männer auf der einen, die Weiber auf der anderen Seite. Alle sehen einander an und zeigen allerlei Grimassen und Stellungen, z. B. sie nehmen die Finger in den Mund, krümmen sich, richten sich wieder auf u. s. w. Die Weiber halten beim Tanze ihre Brüste.

Musik und Tanz haben beide eine nahe Beziehung zum religiösen und politischen Leben der Indianer. Beweis dafür ist, daß die Anordnung von Tänzen häufig Sache des Häuptlings ist und daß öfters der Musiker des Stammes eine hervorragende Stelle einnimmt. . . . Der Lieblingstanz der Nyanabi ist der Guavacan, wobei Männer und Frauen einen großen Kreis um den in der Mitte sitzenden Kamoturen (d. i. bei den Karibentämmen der dritte Würdenträger, der Musiker, welcher bei Festen auf dem Ramo, einer Rohrflöte von ziemlich unangenehmen Tone, spielt) bilden. Alle stampfen zweimal heftig auf, gehen zwei Schritt vorwärts, lassen sich los,

dann umschlingen sich die einzelnen Paare und drehen sich schnell nach dem Takte des Kamo.

Bei den der Maraké-Marter, die bei Indianerstämmen die mannbar werdenden Jünglinge vor ihrer Aufnahme unter die Zahl der Erwachsenen auszuhalten haben, vorangehenden Tänzen, welche Männer und Weiber beim Scheine großer Feuer und unter Liebesgeschichten und Kriegsthaten verherrlichenden Gefängen ausführen, stehen die jungen Leute rund um ein mit einem großen Stück Rinde bedecktes Loch, stampfen alle im Takte mit dem rechten Beine darauf und entlocken bei jedem Tritte einer kleinen Bambus-Trompete einen kurzen Ton.

Unter dem Getöse von Instrumenten wird ferner der *Bambuco* getanz, der nichts anders als eine beständige Verfolgung der Tänzerin durch ihre Gegenpartei ist; sie weicht zurück, dreht sich um sich selbst, schlägt dabei die Augen bescheiden nieder, läßt die Arme schlaff niederhängen, hebt die Füße kaum vom Boden, entweicht beständig dem Anstürme ihres Tänzers, bis sie endlich matt sich ergibt und im Triumph davon getragen wird. Wenn nicht dem importirten *Fandango* entsprungen, beweist dieser Tanz nur, daß über die ganze Welt die alte Geschichte vom Suchen und Gewinnen der mit Vorliebe behandelte Gegenstand der Tänze ist. Übrigens tanzen auch die von spanischem und portugiesischem Einflusse unberührten Indianer *Guayanás* am liebsten Liebesgeschichten. Masken, besonderer Kopfsputz und Körperschmuck werden beim Tanzen getragen. So erzählt Krause von den zum großen Teile in Alaska lebenden *Thlinkit*: „Die tanzenden Personen sind mit einem bunten Feststaate ausgeputzt, zum Teil mit grotesken Masken vor dem Gesichte, das Haupthaar mit Daunenfedern geschmückt, gleichsam gepudert, und halten in den Händen hölzerne Klappern und Stäbe oder die blendend weißen Schwänze des weißköpfigen Adlers.“ . . . Sehr seltsame Aufzüge kommen auch in Südamerika vor. So tragen bei den Maraké-Tänzen die *Kukujem* ein Kleid von Fell- und Baumwollstreifen, das Brust und Bauch bedeckt.

Dieth führt in seinem dritten Teile der Encyclopädie noch folgende Ballspiele der amerikanischen Indianer an: 1. Man steckt zwei Ziele ungefähr 500 Schritte weit auseinander. Zwischen beide Ziele stellen sich die Spieler. Der Anfänger des Spieles hält einen ziemlich starken Ball in der Hand, wirft denselben so gerade als er kann in die Höhe und sucht ihn wieder zu fangen. Dies zu bewerkstelligen muß er alle Geschicklichkeit zu Hilfe nehmen; denn neben ihm steht ein dichter Kreis mit aufgehobenen Händen und jeder bemüht sich, den Ball gleichfalls aufzufangen. Derjenige, der ihn erhascht, sucht geschwind eins der gesteckten Ziele zu erreichen, dahingegen der übrige Haufe ihm den Paß zu verrennen und ihn vom Ziele abzuschneiden trachtet. Immer treibt der Haufe ihn nach der Mitte zu, um sich da seiner zu bemächtigen und den Ball aus den Händen zu reißen. Da aber der Inhaber des Balles ihre Gänge genau beobachtet, so weicht er bald zur Rechten, bald zur Linken aus, hält seinen Ball fest und sucht sich von seinen Verfolgern loszumachen, so gut er kann, sollte es auch dadurch geschehen, daß er einen

nach dem andern über den Haufen rennt. Erst wenn er ganz übermannt ist, wirft er den Ball einem von der Gesellschaft zu, von dem er glaubt, daß er denselben am tapfersten verteidigen werde. Damit das Spiel desto länger dauere, wirft er den Ball gern einem solchen zu, der vom Ziele recht weit entfernt ist. Aus dem Verfolgten wird nun ein Verfolger; denn er gibt die Hoffnung nicht auf, wieder Inhaber des Balles zu werden. So geht der Ball lange Zeit hindurch aus einer Hand in die andere, bis es endlich einem gelingt, eines der gesteckten Ziele zu erreichen. In diesem Erreichen des Zieles besteht der ganze Gewinn des Spieles, und es hebt nun von neuem an.

Ein von Th. Kirchhoff am 4. Juli 1876 an den Ufern des Canadischen Flusses im Indian-Territorium gesehenes Ballspiel der Choctaw-Indianer scheint mit dem vorstehenden Spiele, sowie mit dem Ballspiele „Lacroix“ der Canada-Indianer (s. S. 80) große Verwandtschaft zu besitzen. In der Gartenlaube von 1876 S. 590 wird dieses Spiel mit folgenden Worten beschrieben: „Einige 100 Choctaw-Indianer, welche am Ufer das Canadische zur Feier des nordamerikanischen Nationalfestes ein „Barbecue“, eine Art Piquet, wobei am Spieß gebratene, unzerlegte Ochsen als Festmahl die Hauptanziehungskraft bilden, arrangirt hatten, belustigten sich mit Ballspiel. Ein solches indianisches Ballspiel ist ein Unikum im Vergnügen des Ballwerfens. Die Bälle dürfen dabei nicht mit der Hand berührt, sondern müssen mit Korbgeflechten, die in Form einer Kelle am Ende eines Stabes befestigt sind, von denen jeder Ballspieler zwei in den Händen hat, gepackt und fortgeschleudert werden. Eine allein stehende hohe Stange ist das Ziel, welches die fliegende Partei mit dem Balle treffen muß. Die Streitenden sind bis auf einen Lendengürtel alle in Adams Costüm. Dem oft erstaunlich weit durch die Luft fliegenden Balle stürzen sich beide Parteien schnell wie die Windhunde nach. Wenn sich dann über den Ball die schlanken braunen Gestalten, monoton gurgelnde Kehllaute von sich gebend, balgen und stoßen, sich durcheinander schieben und drängen, bis ein Glücklicher denselben mit seiner doppelten Korbschleuder erwischt hat und weithin fliegen macht, so ist das ein ganz außerordentlich erregendes, wildes Schauspiel.“

2. Beim sogenannten Kolbenspiel teilen sich die Spieler in zwei gleiche Parteien. Mitten zwischen beiden wird eine Linie gezogen, auf welche der Ball gelegt wird. Hinter jeder Partei wird wieder eine Linie gezogen, die das Ziel anzeigt. Diejenige Partei, welche das Los trifft, treibt mit Stöcken, an denen vorne Kolben sitzen, den Ball auf die Gegenpartei. Diese hingegen bietet alle Kräfte auf, nicht nur den Ball, sondern auch die Treiber desselben zurück zu drängen. Das Spiel währt so lange, bis eine oder die andere Partei bis zur Ziellinie ihrer Gegner vorgebracht ist.

3. Bei einem Spiele, das bloß von 2—4 jungen Mädchen mit einem kleinen Balle vorgenommen wird, muß der Ball stets schwebend in der Luft erhalten werden und aus einer Hand in die andere gehen. Diejenige, die ihn fallen läßt, hat das Spiel verloren.

4. Die Abenakisen haben ein ganz ähnliches Spiel, der Ball ist jedoch eine aufgeblasene Blase, die ebenfalls schwebend erhalten werden muß. Fällt die Blase, so ist das Spiel zu Ende.

5. Die Floridaner errichten eine sehr hohe Stange mit einem von Weidenruten geflochtenen Korbe, der sich in einem Zapfen leicht herumdrehen läßt. Nach diesem Korbe zielen die Spieler und je öfter er sich herumdreht, desto größer achtet man ihre Geschicklichkeit. — Der Klugesche Ballkorb war also schon bei den amerikanischen Wilden im Gebrauche. Die Bälle zu diesen Spielen haben wenig Elasticität und können daher nicht so leicht geprellt werden wie die unsrigen. Sie sind meist von Leder und mit Haaren, oft auch mit Spreu und Hülsen von Feldfrüchten ausgestopft. Kluge hat selbst angegeben, daß er zu seiner in den 50er Jahren erfolgten Erfindung des Ballkorbes durch das Buch v. J. 1603 „Wahrhaftige Abkonterfeyung der Wilden in Amerika“ gekommen ist. Es heißt dort: „Ihr junge Gesellen üben sie mit lauffen, und schenken ihnen gewisse Kleinot, welches der Jenige erlanget, so zum längsten aneinander lauffen kan. Sie werden auch fürnemlich, mit dem Bogen zu schiessen, abgerichtet. Darnach spielen sie auch mit dem Ballen auff nachfolgende weise: Mitten auff einem weiten Platz wirdt ihnen ein Baum aufgerichtet, acht und neun Ehlen hoch, darauff ist etwas viereckhtes, auß Binsfen geflochten, geleyet, welcher sich nun brauchet, vnd dasselbige mit dem Ballen trifft, der bekompt etwas sonderlichs zu Lohn. Vber das haben sie auch grossen Lusten in dem Jagen vnd Fischen.“ Das hierzu gehörige Bild stellt neben den Ballwerfern, Wettläufer und Bogenschützen dar. Der Binsfenkorb für die Ballspieler steckt mit einem Zapfen auf einem oben abgesehnittenen Baumstamme, dem nur einige Aststümpfe zum Anhängen von Gaben gelassen sind. (Deutsche Turzeitung v. 1875 S. 297).

## 7. Vereinigte Staaten Nord-Amerikas.\*)

Baseball\*\*\*) (Ball mit Freistätten), das Nationalspiel der Vereinigten Staaten von Nord-Amerika, hat sich wahrscheinlich aus dem englischen Rounders entwickelt. Doch glaubt A. G. Spalding, der eifrige Nachforschungen über Baseball angestellt hat, es verdanke seinen Ursprung dem alten französischen Spiel techeque und sei von französischen Hugenotten mit nach Amerika gebracht worden. Erst in den letzten 40 bis 50 Jahren hat sich Baseball zu der ganzen Vollkommenheit herausgebildet, wegen welcher es von vielen als die Krone aller Bewegungsspiele angesehen wird. In sehr kurzer Zeit erwarb es sich eine erstaunliche Beliebtheit. Die bekannte spasshafte Rivalität zwischen den nordamerikanischen Städten trat besonders bei den Baseball-Wettkämpfen zu Tage. Diese Spiele waren richtige Schlachten der Städte gegeneinander, und die Sieger wurden im Triumph nach Hause

\*) Diesen und den folgenden Abschnitt hat Herr Dr. Rucktäschel in Chemnitz auf Grund der angegebenen Fachschriften verfaßt.

\*\*) Baseball. By Newton Crane. London 1891.

geleitet und als Löwen des Tages hochgefeiert. Die weitgehende Nebenbuhlerschaft der Städte und der Klubs führte sehr bald dazu, daß manche das Baseballspielen zu ihrem Beruf machten und sich von den Klubs bezahlen ließen. Diese professionellen Spieler erreichten einen hohen Grad von Geschicklichkeit, so durchzog z. B. der Cincinnati Cricket Club, auch Red Stockings oder Rotstrümpfe genannt, 1869 und 1870 die ganzen Vereinigten Staaten von Stadt zu Stadt und verlor kein einziges Spiel. Wer Baseball zu seinem Beruf macht, sinkt bei den Amerikanern durchaus nicht in der gesellschaftlichen Achtung. Besonders viele Studenten und Schüler höherer Lehranstalten wenden sich diesem Berufe zu. Gar manche erwerben sich dadurch erst ein Kapital, um dann ihre Studien als Arzt oder Theolog fortsetzen zu können. Höchst bemerkenswert ist, welche hohen Gehalte die Klubs den Spielern von Profession gewähren. Im Jahre 1889 verdienten 16 Spieler zusammen 56750 Dollar, oder jeder 3547 Dollar für 6 Monate Beschäftigung. Einige besonders geschickte Spieler erhielten jährlich einen Gehalt von 20000 Mark. Diese professionellen Spieler haben ihre Dienste ausschließlich dem Klub zu widmen, der sie engagirt hat. Sollen sie für einen andern Klub spielen, so hat dieser dem ersteren Klub eine beträchtliche Entschädigung — zuweilen bis 40000 Mark — zu gewähren.

Welch heißes Interesse das amerikanische Volk an den Baseball-Kämpfen nimmt, kann man daraus ersehen, daß alle Einzelheiten des Spiels sofort nach allen Richtungen hin durch besondere Nachrichtenbureaus telegraphirt werden. Die Berichte hängen an Anschlagtafeln in Hotels und Klublokalen aus. — Ein erfindungsreicher New-Yorker Zeitungsbesitzer ließ sogar zwischen den Fenstern des ersten Stockes seines Hauses eine große weiße Fläche anbringen, welche den Spielplatz in einer weitentfernten Stadt darstellte, wo der New-Yorker Klub um den Preis rang. Bewegbare, nummerirte Scheiben stellten die einzelnen Spieler dar. Sobald die telegraphischen Nachrichten einliefen, verstellte ein Mann an der weißen Fläche die verschiedenen Scheiben, und so konnten die New-Yorker, die in großen Massen auf der Straße versammelt waren, dem Wettkampf so genau folgen, als ob sie ihm selbst beiwohnten. Sobald ein beliebter Spieler einen Rundlauf glücklich ausgeführt hatte, erscholl ein tausendstimmiges freudiges Hurrah; ward er aber außer Spiel gesetzt, so hörte man ein dumpfes Murren der Enttäuschung. Bei demselben Wettspiel stellte man auch in zahlreichen großen Sälen auf ähnliche Weise den ganzen Verlauf des Spiels dar, und obgleich man ein hohes Eintrittsgeld verlangte, waren doch die Säle von Neugierigen überfüllt.

Wesen des Spiels. Jede der beiden Parteien besteht aus 9 Spielern. Die Partei des Einschenkers (pitcher) wirft den Schlägern (batsmen) einen Ball zu, diese suchen den Ball soweit als möglich in das Feld zurückzuschlagen und machen ihre Läufe um ein auf dem Spielplatz abgestecktes Viereck. Werden sie bei ihrem Laufen außerhalb der Freiheiten (bases), die sich an den 4 Ecken des Vierecks befinden, von der Gegenpartei mit dem Ball berührt, so werden sie außer Spiel gesetzt (put out). Außer Spiel

sind sie auch, wenn ein Feldmann mit dem Ball in der Hand die Freiheit berührt, bevor sie an dieselbe gelangt sind. Wenn 3 Spieler außer Spiel sind, ist die erste Partie (inning) zu Ende, und die Gegenpartei bekommt den Schlag. Auch diese verliert in gleicher Weise den Schlag, wenn 3 ihrer Spieler außer Spiel gesetzt worden sind. So wechseln die Parteien ihre Plätze, bis jede Partei in neun Partien den Ball geworfen und in neun Partien ihn zurückgeschlagen hat. Diejenige Partei scheidet im ganzen Wettkampfe, welche am meisten Rundläufe gemacht hat.

Der Spielplatz braucht nicht so sorgfältig geebnet zu sein, wie bei Cricket, da der vom Einschleifer geworfene Ball nicht erst den Boden zu berühren braucht. Er soll mit Rasen bedeckt sein, nur die Pfade zwischen den Freiheiten und derjenige vom Einschleifer bis zum Schläger sollen aus festgestampftem Sande bestehen.

Auf diesem 160 m langen und 114 m breiten Platz ist ein Viereck angedeutet, dessen Seiten 27 m lang sind (s. Abb. 18). An der 1. Ecke desselben, den Zuschauern am nächsten, ist die Heimat (home plate, home base), an welcher der Schläger steht. Sie ist angedeutet durch eine viereckige weiße Gummi-  
decke. An den andern drei Ecken befinden sich die erste, zweite und dritte Freiheit (base), diese sind bezeichnet durch weiche gepolsterte, am Boden befestigte Kissen von der Form eines Vierecks, dessen Seiten 40 cm betragen. Von der Heimat aus gehen durch die erste und dritte Freiheit bis an die Grenzen des Spielplatzes die Grenzlinien (foul lines), an deren Endpunkt meist eine bunte Flagge angebracht ist. Jeder vom Schläger parierte Ball, der innerhalb dieser Grenzlinien niederfällt, gilt als „gut“ (fair hit), und der Schläger muß sofort seinen Lauf nach der ersten, wenn möglich

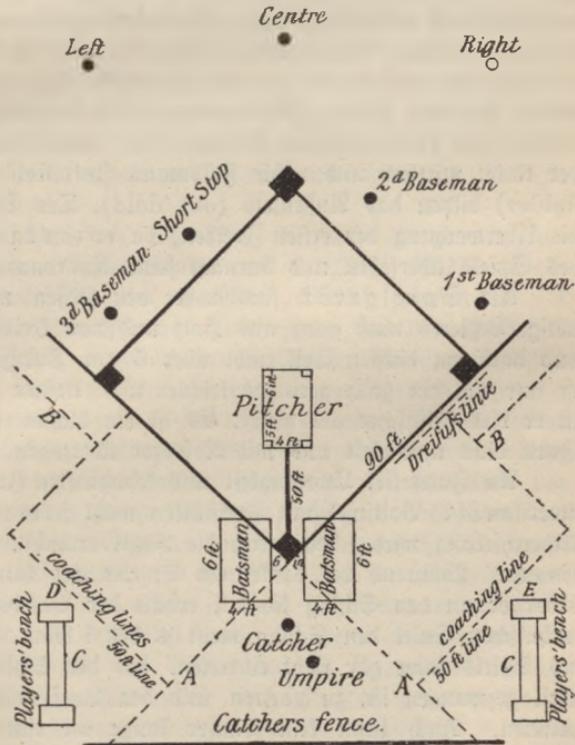


Abb. 18. Plan zum Baseballplatz.

A A Platz für den Unparteiischen, Schläger und Fänger. BB Platz für den Spielführer und seinem Helfer. C Bänke für die Spieler. D Platz für die Spielgeräte der von anderwärts herzugekommenen Spieler. E Platz für die Spielgeräte der einheimischen Partei.

auch nach der zweiten Freiheit beginnen. Fällt der Ball jenseits der Grenzlinien nieder, so ist er ein „schlechter Ball“ (foul hit), und weder der Schläger darf seinen Rundlauf beginnen, noch dürfen seine Vorgänger, die sich schon an den Freiheiten befinden, ihren Rundlauf fortsetzen oder vollenden. Gleichlaufend mit den Grenzlinien gehen die Schlägerlinien (coaching lines), diese dürfen nur von zwei Schlägern überschritten werden, welche die rennenden Schläger mit ihrem Rat unterstützen sollen (to coach). Doch dürfen sich diese Ratgeber nur bis zu einer bestimmten Linie AB dem Viereck nähern. In der Mitte des Vierecks ist für den Einschenker ein  $1\frac{1}{2}$  m langes Rechteck abgegrenzt (pitcher's box), und zu beiden Seiten der Heimat ist ein fast 2 m langes Rechteck für die gerade an der Reihe sich befindenden Schläger, das eine für solche, die mit der rechten Hand pariren, das andre für solche, die linkshändig sind.

Nachdem das Loos entschieden hat, welche Partei die „Wahl“ hat, stellt der Spielf Kaiser der Feldpartei seine Leute in folgender Weise auf: der Einschenker (pitcher) geht in das Innere des Vierecks, der Fänger (catcher) hinter die Heimat; dieser hat den gefährlichsten Posten und damit er nicht von dem mit außerordentlicher Wucht heransausenden Ball verletzt wird, trägt er Beinshienen, Brustpanzer, Fechtkorb und starke Lederhandschuhe. Die 3 Schwänner stellen sich an den Freiheiten auf. Zwischen 2. und 3. Schwann steht der Haltan (Short-stop). Die bisherigen 6 Spieler bilden das innere Feld (in-field), die übrigen drei, weiter draußen stehenden Spieler, der linke, mittlere und rechte Feldmann (left fielder, centre fielder, right fielder) bilden das Außenfeld (out field). Der Spielf Kaiser übernimmt meist die Überwachung der ersten Freiheit, da er von da aus am besten den Stand des Spiels übersehen und darnach seine Anordnungen treffen kann.

Als Spielgerät sind außer den Rissen noch Ball und Schlagholz nötig. Letzteres muß ganz aus Holz und von kreisförmigem Querschnitt sein und darf am dicksten Teil nicht über 6 cm Durchmesser haben. Der Ball ist nur um ein ganz geringes leichter und kleiner als der Cricketball, doch ist er viel elastischer als dieser. Es ist ein dichter Gummiball mit wollenem Garn dicht umwickelt und mit Roßleder überzogen.

An Interesse, Lebendigkeit und scherzhaften Zwischenfällen übertrifft das amerikanische Ballspiel mit Freistätten wohl jedes andere Spiel. Eine große Abwechslung wird schon durch die Regel erreicht: 3 Schläger hinaus, alle hinaus. Während bei Cricket ein Spieler oft lange müßig zusehen muß, bevor er an den Schlag kommt, erhält der Baseball-Spieler bei einem gewöhnlichen Spiel den Schlag meist 4 bis 6 Mal. Eine langweilige Stockung des Spiels kann gar nicht eintreten, da der Schläger bei jedem „guten“ Ball gezwungen ist, zu pariren und den Lauf nach der ersten Freiheit anzutreten. Auch kann kein Läufer lange an einer Freiheit verweilen, da niemals mehr als ein Läufer an ein und derselben Freiheit sein darf. Befindet sich also z. B. ein Läufer an der 1. Freiheit und wird der Ball vom Schläger parirt, so muß dieser Läufer auf jeden Fall nach der 2. Freiheit laufen, um dem hinter ihm kommenden Schläger Platz zu machen. Sehr

viel Heiterkeit bei den Zuschauern erregt es immer, wenn ein geschickter, verwegener Läufer durch irgend eine List die nächste Freiheit zu „stehlen“ versucht oder wenn er sich stellt, als ob er nach der nächsten Freiheit aufbrechen wolle, um den Einschenker oder Fänger zum Werfen des Balls zu veranlassen.

Wenn 3 Spieler der Schläger-Partei außer Spiel gesetzt sind, ist eine Partie zu Ende. Jedes Spiel besteht aus 18 Partien. In jeder Partie müssen die Spieler in der vorher festgesetzten Reihenfolge an den Schlag kommen. Sind in der einen Partie der dritte, vierte und fünfte Schläger außer Spiel gesetzt, so beginnt bei der nächsten Partie dieser Partei der sechste Schläger. Der Schläger muß jeden „guten Ball“ parieren, den ihm der Einschenker zuwirft. Ein guter Ball ist ein solcher, der über der Heimat hinfliegt, nicht niedriger als des Schlägers Knie und nicht höher als seine Schultern. Wenn der Schläger sich weigert, einen guten Ball zu schlagen, so ruft der Schiedsrichter: „Einen Strich!“ Wenn der Schläger nach irgend einem guten oder schlechten Ball schlägt und ihn nicht trifft, so soll der Schiedsrichter ebenfalls rufen: „Einen Strich!“ Wenn beim 3. Strich der Ball vom Fänger gefangen wird, so gerät der Schläger außer Spiel. Wenn der Einschenker keinen guten Ball wirft, so ruft der Schiedsrichter „Ball!“ Wenn der Schiedsrichter zum 4. Mal „Ball!“ ruft, darf der Schläger die 1. Freiheit einnehmen. Wenn der Ball vom Schläger so getroffen wird, daß er außerhalb der Grenzlinien (foul lines) niederfällt, so ist er ein foul hit und gilt nichts. Fällt er innerhalb der Grenzlinien nieder, so ist er ein „guter Schlag“ (fair hit).

Der Schläger wird zum Läufer, 1. wenn er einen „guten Schlag“ thut, 2. sobald der Schiedsrichter zum 4. Mal „Ball“ gerufen hat, 3. sobald der Schiedsrichter zum 3. Mal „Strich“ gerufen hat, 4. wenn des Schlägers Körper oder Kleidung durch einen von dem Einschenker geworfenen Ball getroffen wird, 5. sobald der Einschenker einen regelwidrigen Ball geworfen hat (z. B. nicht von seinem ihm angewiesenen Plage).

Der Schläger gerät außer Spiel, 1. wenn er nicht in der vorherbestimmten Reihenfolge der Schläger schlägt, 2. wenn er nicht binnen einer Minute, nachdem er vom Schiedsrichter gerufen worden ist, seinen vorgeschriebenen Platz einnimmt, 3. wenn er beim Schlagen nach dem Ball nicht an seinem Plage steht, 4. wenn er den Fänger zu verhindern sucht, den Ball in die Hand zu bekommen, 5. wenn er den 3. Strich bekommt und es ist noch ein Renner an der ersten Freiheit, 6. wenn er beim Erhalten des 3. Striches vom Ball berührt wird, 7. wenn er nach dem Erhalten des 2. Striches absichtlich den Ball über die Grenzlinien schlägt, 8. wenn der parirte Ball (ein guter oder ein schlechter) von der Gegenpartei vor dem Berühren des Bodens gefangen wird, 9. wenn beim 3. Strich der Ball gefangen wird, bevor er den Boden berührt, 10. wenn der Schläger nach einem guten Schlag oder nach dem 3. Strich von einem Feldmann, mit dem Ball in der Hand, berührt wird, bevor er die 1. Freiheit erreicht hat, 11. wenn ein den Ball in der Hand haltender Feldmann mit irgend

einem Teil seines Körpers die 1. Freiheit berührt, 12. wenn er auf der zweiten Hälfte des Weges nach der 1. Freiheit über die Dreifußlinie hinausrennt.

### 8. Kanada. \*)

Von allen englischen Kolonien ist Kanada zweifellos diejenige, wo sich die Spiele und Belustigungen in freier Luft in großartigstem Maße entwickelt haben und einen ganz wesentlichen Teil des gesellschaftlichen Lebens ausmachen. In dem 5 Monate dauernden Winter sind Schlittschuhlaufen, Schneeschuhlaufen, Eisbootfahren, Handschlittensfahren die beliebtesten Beschäftigungen, an denen sich gerade die vornehmsten Gesellschaftskreise am regsten beteiligen, im Sommer betreibt man Cricket, Fußball, vor allem aber das kanadische Nationalspiel *La crosse*. Im Schlittschuhlaufen sind die Kanadier unerreichte Meister, im Ausführen von allerhand Kunststücken, in Gewandtheit und Ausdauer stehen sie unübertroffen da. Ohne Übertreibung kann man sagen, daß sich der größte Teil des geselligen, ja politischen Lebens auf dem Eise abspielt. Der Gouverneur muß nicht nur ein gewandter Politiker, sondern vor allem auch ein eleganter Schlittschuhläufer sein, und gleich nach seinem Amtsantritt nimmt er Privatstunden in allen Künsten des Eisportes. — Ein echt nationales Wintervergnügen der Kanadier ist ferner das Handschlittensfahren (*Tobogganning*) von den Bergabhängen herab. Was bei uns nur die Kinder betreiben, daran finden in Kanada auch die feinsten Stände, der Gouverneur, die Minister und die Damen der Aristokratie, das höchste Gefallen. Wie man sich in Europa zum Thee oder Kaffee gegenseitig einlädt, so lädt man sich in Kanada zum *Tobogganning* ein.

Auch das Schneeschuhlaufen, das man von den Indianern gelernt hat, findet in hohen und niedern Kreisen viele begeisterte Anhänger. Doch ist der kanadische Schneeschuh kürzer (90 cm) und breiter (30 cm) als der schwedische oder norwegische und besteht, ähnlich wie der Schläger beim Lawn Tennis, in der Mitte aus einem Netzwerk. In jeder kanadischen Stadt gibt es mehrere Schneeschuhklubs, deren Mitglieder in malerischer Tracht oft stundenlang über die weiten Schneeflächen dahineilen.

Von den Indianern stammt auch das im Sommer mit Leidenschaft betriebene *La crosse*.\*) (*Kanadischer Schlagball*.)

Obgleich der Name *la crosse* aus dem Französischen kommt, ist doch das Spiel echt indianisch. Die französischen Ansiedler gaben ihm diesen Namen, weil der Schläger, mit welchem die Indianer den Ball in Bewegung setzten, gekrümmt war wie ein Bischofsstab (*la crosse*, man vergleiche die Namen *Hockey*, *Cricket*, welche auch *Krummstab* bedeuten). Der erste Europäer, der das Spiel sah, war der französische Ansiedler *Charlevoix*; er

\*) Kanada und Neu-Fundland von Ernst von Hesse-Wartegg. 1888.

\*\*) *La Crosse*. By Mark H. Robinson. London 1868. Für die liebenswürdige Unterstützung, die mir Herr Newton Crane in Chilworth, Surrey, bei der Schilderung von *La crosse* gewährt hat, sei ihm auch an dieser Stelle der wärmste Dank ausgesprochen.

lernte es bei den Algonquinen kennen, welche in der Gegend zwischen Quebec und Montreal wohnten. Vor etwa 100 Jahren spielte es in den Kämpfen der Indianer gegen die Europäer eine Rolle. Die Offiziere des Forts von Detroit pflegten die scheinbar friedlich gesinnten Indianer der Umgegend einzuladen, unter den Mauern der Festung la crosse zu spielen. Die Indianer warfen wie durch Zufall den Ball über die Mauern in die Festung und drangen in bald kleinen, bald großen Gruppen in das Innere des Forts. Nachdem sie durch häufige Wiederholung dieses Verfahrens den Argwohn der Offiziere eingelulkt hatten, drangen sie eines Tages unter dem Befehl ihres Häuptlings Pontiac in größerer Masse und mit Waffen unter dem Gewand in die Festung und machten einen Teil der Besatzung nieder. Doch als sie an den festesten Teil des Forts gelangten, wurden sie zurückgeschlagen und mußten sich unter großen Verlusten zurückziehen.

Wunderlich ist, wie H. Wagner berichtet, das Kostüm der indianischen Spieler, welche zu hundert daran teilnehmen. Sie färben die Haut mit verschiedenen dickaufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts an, als ein Paar kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehosen. Dieselben werden durch einen Gürtel festgehalten, an dem hinten ein emporgerichteter langer Pferdeschweif, bei den nordwestlichen Stämmen ein Federbüschel, befestigt ist. Um den Nacken ist ein Halsband gehängt, an dem lange, rote Fransen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Ballspieler 2 Ballstöcke, bei den Irokesen nur einen. Der Ball ist bei ihnen entweder aus Holz, mit einem Stück Ziegenfell überzogen oder aus Leder gemacht, das künstlich gewickelt ist. Die nördlichen Stämme nehmen dieses Ballspiel auch im Winter auf den glatten Eisflächen vor, natürlich dann in Kleidern. Zur Nacht folgt dann bei diesen Volksfesten ein besonderer Ballspieltanz.

Wie bei Fußball gilt es, den Ball durch ein aus zwei Pfählen bestehendes Mal hindurchzutreiben. Doch darf man den Ball weder mit den Füßen noch mit den Händen berühren, sondern man setzt ihn vermittelst eines großen Schlagholzes, das in der Mitte aus einem Netzwerk besteht, in Bewegung. Was aber dem ganzen Spiel seinen eigentümlichen Charakter verleiht, ist die Bestimmung, daß der Ball auf dem Schläger in das Mal getragen werden kann (to dodge). Wird der Spieler bei diesem Laufen von einem Gegner aufgehalten, so wirft er den Ball einem von seiner Partei zu, und zwar meist in der merkwürdigen Weise, daß er sich plötzlich herumdreht, dem Freunde also den Rücken zukehrt und rücklings, über den Kopf hinweg, den Ball nach dem Freunde schleudert. Dieser fängt ihn mit dem Schläger und sucht ihn in das Mal zu tragen oder zu schlagen.

Das Schlagholz (Abb. 19) besteht aus einem 1,20—1,50 m langen gekrümmten Stock mit einem straffgespannten Netzwerk, das nicht breiter als 30 cm sein darf. Der Schläger wird immer so getragen, daß die offene

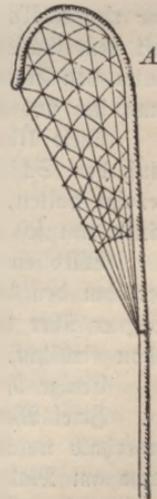


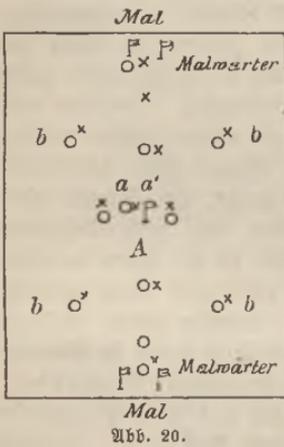
Abb. 19.

Seite des Hafens dem Körper zugekehrt ist. Er dient zum Schlagen, Fangen und Forttragen des Balls. Beim Forttragen liegt der Ball an dem Holze des Schlägers bei dem Punkte A an. Es ist ein fester Gummiball von der Größe eines Hockeyballes, von etwa 20—23 cm Umfang.

Jedes der beiden Male besteht aus zwei Pfählen, die 1,80 m von einander aufgestellt sind. Auch in der Mitte des Spielflases ist ein Pfahl, von welchem aus im Anfang des Spiels der Ball in Bewegung gesetzt wird.

Bei den Indianern hatte der Spielplatz eine sehr große Ausdehnung, zuweilen waren die beiden Male 3 Kilometer voneinander entfernt. Jetzt ist der Platz meist nur 250 m lang und 100 m breit.

Eigentümlich für die Aufstellung ist, daß die Spieler meist paarweise zusammenstehen, so zwar daß neben einem Spieler der Partei A (x) immer ein Mann der Gegenpartei (o) steht (s. Abb. 20). Das Mal wird von dem Malwärter verteidigt, einige Meter vor ihm stellt sich der Gehilfe desselben (point) auf, und vor diesem der Vormann (coverpoint). An dem Pfahl (A) in der Mitte des Platzes steht der Anfänger des Spiels (facingman a a'). Neben den feindlichen Malwärter stellt sich ein Gegner (home). Die übrigen Spieler (b), fielders genannt, stellen sich auf den Seiten des Platzes auf. Jede Partei besteht aus 12 Spielern, an ihrer Spitze steht der Spielführer (field-captain). Strittige Punkte werden von den Schiedsrichtern und dem Oberschiedsrichter (referee) entschieden. Die beiden facingmen beginnen das Spiel, indem jeder des Gegners Schläger beiseite zu schieben und den Ball fortzutreiben sucht (they „tussle“



for the ball). Kommt der Ball aus der Luft geflogen, so fängt man ihn mit dem Schläger, indem man ihn parirt und dann schnell den Schläger unter den herabfallenden Ball bringt. Fällt der Ball zur Erde, so hebt man ihn mit dem Schläger auf.

Viele Übung erfordert das Laufen mit dem Ball (dodging). Man muß den Schläger sehr ruhig und gleichmäßig und nur ein wenig nach vorn geneigt halten, wenn der Ball nicht herunterfallen soll. Je schneller man läuft, um so mehr muß man den Schläger nach vorn neigen.

Wird ein mit dem Ball Laufender von einem Gegner aufgehalten, der ihm den Ball herunter zu stoßen versucht, so wirft er den Ball dem Gegner über den Kopf und fängt ihn schnell wieder auf oder wirft ihn, wie schon erwähnt, einem seiner Partei zu.

Einige Regeln der National La Crosse Association of Canada.

Zwei Meter vor jedem Mal wird die Mallinie (goal crease) gezogen, innerhalb welcher kein Gegner stehen darf, es sei denn, daß der Ball ganz nahe am Male sich befindet. Die Spielführer leiten zuweilen nur das Spiel, spielen aber nicht selbst mit und dürfen dann keine Schläger tragen. Die

Spieler sollen keine Zweckenstühle anziehen. Der Ball darf nicht mit der Hand berührt werden, nur der Malwärter darf ihn bei der Verteidigung des Mals mit der Hand aufhalten. Auch wenn der Ball in einem Loche und jenseits der seitlichen Grenze liegt, hebt man ihn mit der Hand auf und muß ihn sofort auf den Schläger legen. Wenn ein Verteidiger den Ball aus Versehen durch das eigene Mal treibt, so verliert seine Partei ein Mal.

Die Spieler sollen einander nicht anfassen, noch des Gegners Schläger ergreifen. Auch ist es verboten, den Gegner absichtlich zu schlagen, mit der Hand zu stoßen oder ihm ein Bein zu stellen. Nach jeder Partie soll man die Male wechseln. Ein Spieler, der absichtlich die Regeln übertritt, soll auf Verlangen des Spielführers durch die Schiedsrichter vom Spiel ausgeschlossen werden. Wer in fünf Partien dreimal gewinnt, ist Sieger im ganzen Wettspiel.

Wenn in Grönland ein großer, d. h. kräftiger Mann hört, daß anderswo jemand lebt, der ihm den Rang in der Berühmtheit des Ringens streitig machen will, so zieht er aus, um sich mit ihm zu messen. Der Kampf wird mit großer Höflichkeit und Gastfreiheit eingeleitet und mit entblößten Oberkörpern nach bestimmten Regeln durchgeführt, aber der übermütige Sieger läßt sich leicht zur Überhebung verleiten, wodurch der Grund zu Streitigkeiten zwischen ganzen Geschlechtern gelegt wird. Diesem Ehrgeize glaubt Kink nur den thatbereiten Familiensinn des Grönlanders vergleichen zu können. Springen, hoch und weit, Steinheben, Gänge, wobei die Einzelnen mit Stöcken in der Hand 2—3 Stunden weit einer hinter dem andern laufen, Ballspiele verschiedener Art werden fleißig geübt. Die Spiele sind zahllos. Das Kartenspiel ist heute in Grönland und an der Beringstraße weit verbreitet. Zahlreich sind die Spielsachen der Kinder der Eskimo, manche der kunstvollen Modelle von Schiffen und Schlitten oder der geschnitzten Tierbilder in unseren Museen sind von geschickten Eltern für Kinder gemacht worden, und die Kindergräber sind oft voll von Mitgaben solcher rührender Kleinigkeiten. Vom zehnten Jahre an geht das Spiel durch Übungen im Jagdboote, im Fischen, Vogelfangen und Bogenschießen in Ernst über, und mit dem fünfzehnten gibt die Erlegung des ersten Seehundes Gelegenheit zu einem Feste, das man als die Feier der Wehrhaftmachung bezeichnen kann.

## 9. Afrikanische Völker.

Die Hüfte der Tänzer der Hottentotten sind in einer beständig stampfenden Bewegung. In den Händen hält jeder einen kleinen Stock, den er auch nach dem Takte bewegt. Sie begleiten den Tanz mit einem Gesänge. Bei einer andern Art ihres Tanzes treten einer oder mehrere auf, die übrigen schließen um dieselben einen Kreis und tanzen leise um sie herum, dagegen tanzen jene in der Mitte des Kreises mit heftigen Bewegungen. Sonderbar und lächerlich nimmt es sich dabei aus, daß die Weiber mit den Kindern, die sie in einem Beutel auf dem Rücken tragen, so gut mittanzen und Sprünge machen, wie die andern. Den Kindern scheinen diese heftigen Bewegungen nicht zur Last zu fallen. Nachahmende Tänze finden sich auch

unter den Hottentotten. Sehr beliebt ist der Paviantanz, bei welchem sie die Stellungen und Bewegungen des Pavians nachahmen und auf Händen und Füßen tanzen. Im Bienentanze ahmen sie das Schwärmen und Summen der Bienen nach. Nach beendigtem Tanze beschäftigen sich die Hottentotten oft noch bis in die späte Nacht mit Spielen, von denen folgende zwei bemerkenswert sind. Eins besteht darin, daß eine Anzahl Personen sich um einen Aschenhaufen im Kreise herumsetzt und unaufhörliche Bewegungen mit den Armen nach oben, nach unten und kreuz und quer macht, ohne daß sich diese berühren. Sie halten dabei einen Pflock zwischen den Fingern und, wie es scheint, beobachten sie gewisse Regeln, so daß dabei gewonnen oder verloren wird. Oft schlagen sie in der Hitze des Spiels in den Aschenhaufen und schreien dazu beständig. Sie finden so viel Unterhaltung an diesem Spiel, daß sie die ganze Nacht vom Abend bis zum Morgen damit zubringen können, ohne es müde zu werden. Bei dem andern Spiele sitzt die Gesellschaft ebenfalls in einem Kreise und bei einem beständigen eintönigen Gesänge halten sie den Obertheil des Körpers in immerwährender einförmiger Bewegung, indem sie dieselben abwechselnd vor- und rückwärts beugen. Einer macht dazu mit den Fingern auf der Trommel Musik und eine Frau, welche die Hauptperson zu sein scheint, leitet Bewegung und Musik.

Schon im frühen Alter sind die Mädchen der Betschuanen gebundener als die Knaben; denn diese verbringen hütend und faulenzend den besten Theil ihrer Jugend im Freien, wo sie nach Belieben sich ihren Spielen hingeben, thönerne Kinder formen, Blumenkränze flechten u. dgl. und immer schon ihren Häuptling in Gestalt des stärksten von ihnen anerkennen, der ihre Streite schlichtet und sie anführt. Unter den friedlichen Spielen der kleinen Mädchen fand Caralis das Strichhüpfen und das Erraten des in geschlossener Hand verborgenen Steinchens. Täuscht sich die Erratende, so ruft die andere triumphirend: „Du issest vom Hunde und ich vom Ochsen“; im entgegengesetzten Falle dagegen sagt diese: „Ich esse vom Hunde und du vom Ochsen.“ Würfelspiel und Wettlauf sind weiter beliebte Spiele.

Die Namaqua sind weniger wasserscheu als andere Naturvölker, und wo ein Kral an einem Flusse und tieferen Gewässer liegt, wird fleißig geschwommen und sogar Frauen und Mädchen verstehen sich auf allerlei Kunststücke im Wasser. Überhaupt ist ihre Erziehung wohlgeeignet, die körperlichen Kräfte zu entwickeln; denn die Jugend übt sich unter den Herden mit Springen, Laufen, auf den Händen Gehen u. dgl., vor allem ist das Zureiten der jungen unbändigen Ochsen eine gute Kraftprobe, denselben wird ein Pflock durch die Nase gesteckt, an welchem ein Riemen als Zügel befestigt wird.

Die Tänze der Damara sind sehr einfacher Art. Hauptbestandtheil derselben ist die Nachahmung der Bewegungen von Tieren. In dieser Nachahmung der Tiere sind wohl die Buschmänner ihre Lehrmeister gewesen, aber die Herero haben es darin sehr weit gebracht. Galton erzählt z. B. von einem Damara, der ihm das Nilpferd so täuschend vorstellte, daß er augenblicklich die charakteristischen Bewegungen desselben erkannte. Als Gipfel der

Romik gilt die Nachahmung des plumpen Geplärrs des Paviars, die in jeder musikalischen Unterhaltung der Herero die unfehlbar wirksamste Nummer des Programms zu sein pflegt.

Musik und Tanz sind bei den Ovambo sehr beliebt. Sie haben für die erstere das Tam-Tam und eine schwache Laute, welche im Palaste des Fürsten allabendlich ertönen. Sobald die Dunkelheit anbricht, sammelt sich die Bevölkerung, soweit sie hoffähig ist, am Hofe des Fürsten. Fackeln aus Palmzweigen werden dabei getragen und geben der Scene etwas besonders Malerisches. Die Tänze, welche dann bis tief in die Nacht ausgeführt werden, sind mehr Umgänge nach dem Takte der Musik als eigentliche Tänze. Ein beliebtes Schauspiel bilden auch die Tänze der Buschmänner, die als eine Art Leibgarde den Fürsten umgeben; sie äffen stets mit ihrer merkwürdigen Gabe der Nachahmung irgend etwas nach, meist die Bewegungen eines Thieres.

Im Marutse-Mabundareich fertigt der König nebst seinen Freunden für den Elefantentanz aus den Blattrippen der Sagopalme, die quer gefeilt und mit einem Stäbchen gestrichen werden, Streichinstrumente selbst an. Die Neger am Viktoria halten Versammlungen bei Gesang, rhythmischem Händeklatschen und Tanz in mond hellen Nächten ab. Den zahlreichen Tänzen der Marutse, welche größtenteils dem jedem Neger eigenen Bedürfnisse des Schreiens und Lobens mit nachfolgender Verzücung entspringen, sind zu gewissen Zeiten auch bestimmte Ideen untergelegt, wie dem Pubertätstanz der zu Jungfrauen gereiften Mädchen, dem prophetischen Tanze, den die Masupia unter Selbstverwundung der Zunge und anderer Körperteile vor einer großen Unternehmung des Königs aufführen, um ihm den Ausgang zu warnen. Wegen seiner Eigentümlichkeit sei noch der Kischitanz genannt, der weiter südlich beobachtet wird, während er von hier an weit nach Norden zu verfolgen ist. Derselbe wird von zwei oder vier Männern ausgeführt, von denen je einer den Mann, der andere die Frau vorstellen soll, eine große Röhrentrommel begleitet den Tanz. Die Tänzer sind von einem Haufen junger Leute umgeben, die zu dem Trommelschlage singend in die Hände klatschen und aus deren Mitte zuerst einzeln, dann paarweise neue Tänzer hervorkommen und gegen den König gewendet, ihren körperverdrehenden Tanz beginnen. Ein Anlauf, ein Annähern von der einen, ein Zurückweichen von der anderen Seite u. s. w. sind das Wesen und die gebräuchlichsten Gestalten des Tanzes. Die Kostüme sind königliches Eigentum und bestehen aus der eigentlichen Maske, dem Netzwerk und der Lendenumhüllung. Die Maske, von Knaben aus Thon und Kuhdünger modellirt, ist mit rotem Ocker und Kalk bemalt. Sie ähnelt einer mit niedergeschlagenem Visiere versehenen Helmhaube und ist bedeutend größer als der Kopf, den sie nebst dem Halse vollkommen bedeckt. Für die Augen und den Mund, seltener für die Nase, sind kleine Spalten offen gelassen. An die Maskenhaube und unter ihr so weit hinaufreichend, daß der Halsteil bedeckt wird, schließt sich das Netzgewand, und von den Lenden bis zu den Knöcheln der Maske, welche die Frau vorstellt, reicht eine in Falten gelegte

Wolldecke und ein Karoß, über welchen noch je ein Tierfell vorn und hinten getragen wird. Bis auf einen um den Hals bandartig geschlungenen Strohwisch ähnelt die weibliche Maske der männlichen, die letztere ist aber durch auffallendere Haubenverzierungen ausgezeichnet. Am Stahlringe, der um die Hüften läuft, sind hinten einige Glöckchen befestigt, die bei der leisesten Körperbewegung erklingen\*).

Die Madagassen heilen mit Gesang und Tanz Kranke, begraben Tote, bezeigen Verehrung . . . Es gibt bei ihnen keine religiöse Zeremonie ohne Gesang, ohne Tanz, ohne Flintenschüsse, und es ist vor allem der Tanz, ganz entsprechend dem Wesen des leicht erregbaren Volkes, der Ausdruck jeder höher gesteigerten Leidenschaft. Nichts ist bezeichnender, als daß große Umwälzungen des Staates, die im politischen Instinkt des Volkes dumpf gähren, sich öfters durch eine Art Tanzkrankheit, angeblich auf dämonischer Beseßtheit beruhend, ankündigten, welche in allen Schichten des Volkes ihre Opfer forderte. Tanzend erschienen die Beseßenen vor dem Palaste Radamas II., ängstigten ihn und das Volk und bildeten gleichsam die der Regierung opponirende Volksstimme, welche so in seltsamer Weise ihre Meinung zum Ausdruck brachte.\*) Das Brettspiel ist auch bei ihnen zu finden. Kinder werfen Kreuze, die auf den vier Ecken laufen und mit Schlingen gefangen werden.

Bogen und Pfeil werden bei den Galla, den Masai den Kindern zum Spiele überlassen. Richard Brenner sah den eisernen, mit halbzölligen Stacheln besetzten Streitring bei den Südgalla häufig und die Narben desselben, im Ringen und im Kriegstanze heigebacht, bedeckten die Brust manches Mannes.

In Unyoro kommt jede Kriegerabteilung tanzend und schreiend auf den König zu und schwört mit einer Reihe von Angriffsgebärden ihm Treue und Rache an seinen Feinden.

Die jungen Männer von Uganda sind geschickt im Ringkampfe. Sie beginnen jedesmal damit, den Gegner nur mit der rechten Hand zu fassen, während sie die linke auf dem Rücken halten, bis sie einen festen Griff gethan haben; dann kommt auch diese ins Spiel. Selbst Knaben fordern sich zu Faustkämpfen heraus.

Das einzige eigentliche Spiel, welches die Wanyanda kennen, ist das Mwesospiel, das, wie bei den Arabern und Westafrikanern, auf einem mit 32 Löchern versehenen Brette von zwei Personen mit einer bestimmten Anzahl Steinen gespielt wird und besonders große Zahlfertigkeit verlangt. Feltin sah bei den Wanyoro einen an die Tänze der Zulu erinnernden Kriegstanz mit Speer und Schild, aber auch Tänze, deren Unanständigkeit jeder Beschreibung spottet.

Die Tänze bei den Dualla sind formlose, man möchte oft sagen tierische Freudenbezeugungen; jeder hüpfst und schreit für sich, und je abscheulicher er dabei seinen Körper verrenkt, desto mehr Beifall findet er;

\*) Kapel a. a. D.

dabei liegt die Neigung zum Unzüchtigen auch hier wie bei allen Neger-tänzen immer sehr nahe. Ein sehr farbenreiches Fest, welches den Dualla-eigen zu sein scheint, das Parra-Parra, besteht nur aus einer Reihe von Ring-kämpfen, zu welchen eine Gemeinde die andere herausfordert. Gesang und Tanz fehlen bei denselben, aber ganz ohne religiöse Bedeutung scheint es dennoch nicht zu sein, da die Kämpfer in einem besonderen als „Niengo“-Kostüm bezeichneten Aufzuge erscheinen, der sie vor jeder feindseligen Be-handlung schützt. Derselbe setzt sich aus einem weit abstehenden, von trockenen Palmenblättern gemachten Gürtel und einer Frisur zusammen, welche das Haar in einen einzigen, aufrecht stehenden Zopfe zusammenfaßt. Die Ring-kämpfe finden nach ganz bestimmten Regeln statt und werden von Kampf-richtern überwacht, die bei der leisesten Verletzung der Kampfregeln hinzu-springen, um die Ringer zu trennen. Nach jedem Ringen läuft eine Schar junger mit bunten Tüchern und anderem Schmuck ausgestatteter Leute in die Mitte der Ringbahn, um den Thatbestand festzustellen und entfernt sich wieder, sobald das neue Ringergaar auftritt.

## 10. Die Türken.

Laufen und Ringen gehört bei den Türken zu den Übungen der Jüng-linge vom 15.—20. Jahre. Zuweilen werden bei feierlichen Gelegenheiten darin Wettkämpfe angestellt. So z. B. wohnte ein Reisender einer solchen Veranstaltung bei, die ein reicher Türke zum Vergnügen seines Sohnes und anderer Knaben anstellte, welche bald beschnitten werden sollten. Der Platz zu diesem Kampfe war außerhalb der Stadt. Man zog mit festlichem Zuge hinaus, den eine Anzahl der angesehensten Personen auf reich geschmückten Pferden eröffnete. Hierauf folgten die jungen Kämpfer in zierlichen Kleidern. An dem bestimmten Orte wartete eine Menge Zuschauer mit ehrerbietigem Schweigen. Der Wettlauf machte den Anfang, alsdann folgte das Ringen. Die Kämpfer waren nackt, nur daß sie enganliegende Beinkleider hatten, welche stark mit Öl bestrichen waren. Die Tänze der Türken sind gewöhn-lich von einem ernsthaften Charakter und bestehen nicht bloß in künstlichen Schritten und Versetzungen der Füße, als vielmehr in Wendungen des ganzen Körpers, insonderheit der Arme und Hände. Darin besteht die größte Kunst und darein suchen sie so viel Ausdruck und Grazie als möglich zu legen.

Nichts kann toller sein, als die Tänze türkischer Bauern. Sie bestehen in Verdrehungen und Bewegungen des Körpers, die unbeschreiblich sind. Sie springen mit Heftigkeit umher, stampfen mit den Füßen, schlagen mit einem dicken Stöcke, den sie in Händen halten, gegen den Fußboden und gegen die Wände und schreien wie Besessene. Diese heftigen Bewegungen des Kopfes, der Arme und Beine setzen sie so lange fort, bis sie nicht mehr können, oft sinken sie schließlich wie betäubt hin. Verschiedene Araber und freigelassene schwarze Sklaven feierten, wie Bieth a. a. O. berichtet, in Athen das Fest der Beschneidung mit Tänzen. Die Weiber tanzten im Kreise mit Stöcken in den Händen, teilten sich dann in Paare, schlugen die Stöcke von Zeit zu

Zeit über dem Kopf zusammen, wobei sie einigermaßen Takt beobachteten und zu der ohnehin ziemlich unharmonischen Musik ein wildes Geschrei erhoben. Ein Paar sonderte sich darauf von den übrigen ab und tanzte mit Kastagnetten.

Die Spiele der Türken sind zum Teil den unsrigen ähnlich, so haben sie z. B. Ballspiel, Wurfstein und dgl. Unter dem Namen Ring (Djige) spielt die armenische Jugend folgendes Spiel. Der Fangende steht in der Mitte eines Kreises, die übrigen dürfen ihn mit der Hand schlagen und dabei hin- und herlaufen. Ersterer darf den Schlägen ausweichen, muß jedoch immer ein Bein in dem Kreise lassen und kann einen Schlagelustigen nur durch Berühren mit einem Fuße fangen. Dieser löst ihn ab.

Weiter heißt ein armenisches Spiel „einfache Birne“ (kent-pakta) und besteht darin, daß ein Spielgenosse von allen übrigen mit der Hand geschlagen werden darf, bis er einen, der ihn berührt hat, festhält. Diesen schlägt er nun seinerseits, indem er ihn laufen läßt, so lange, bis ein anderer Mitspieler ihm einen neuen Schlag beibringt. — Bei der doppelten Birne (djoucht-pakta) haben im Anfange des Spiels sämtliche Mitspieler Paare zu bilden. Ein Paar tritt in die Mitte des Spielplatzes mit angefaßten Händen, die übrigen lösen sich zu Einzelnen auf, doch muß jeder seinen Genossen sich merken. Die einzelnen dürfen nun das beliebig von Ort, jedoch zunächst nur gehend, sich bewegende mittlere Paar mit der Hand schlagen. Fängt dasselbe einen Schlagelustigen, so verfolgt und schlägt es diesen so lange, bis er seinen früheren Genossen gefunden oder mit diesem durch Handreichung selbst ein Paar gebildet hat, das nun in die Mitte des Spielplatzes tritt und das erste Paar ablöst. Der Genosse des von dem „Birnenpaare“ Gehaltene und darauf Geprügelten wird auf seinem Vereinigungslaufe zu seinem ursprünglichen Kameraden von allen übrigen Spielgenossen ebenfalls geprügelt. Sobald er dem die Hand gereicht (wobei er etwa noch „Paar“ rufen darf), sind beide prügelfrei bis sie ihren Stellungs-ort in Mitten des Spielplatzes eingenommen haben.

Das armenische Thurm- oder Dreifußspiel (bolor wanki) ist eine Art Bocksprungspiel. Die Spiellustigen teilen sich in 2 an Zahl gleiche Spielreihen, die am besten nicht zu groß sind. Sind auf jeder Seite etwa sechs Spieler, so bilden fünf Spieler der einen Reihe einen Ring, umfassen sich mit den seitgehobenen Armen und neigen sich vorwärts in die Stellung zum Bockspringen. Der sechste, ihr Spielführer (im armenischen „Mutter“ genannt) legt eine Hand an einen seiner, den „Thurm“ bildenden Genossen und hat diese vor den anderen zu schützen. Die zweite Spielreihe hat nämlich die Aufgabe, in den Sitz auf die den Thurm Bildenden zu springen, was deren Spielführer dadurch zu vereiteln sucht, daß er (immer eine Hand an seinem Thurme lassend) einen Springlustigen mit seinem Fuße berührt. Er darf dabei sich vom Ort bewegen und sich auch umkehren, muß aber auch bei und nach der Drehung eine Hand am Thurme haben. Um seine Schützerrolle ihm zu erschweren, springt ihm ein Mitspieler womöglich selbst auf den Rücken. Wer einmal sitzt, darf auch seinen Platz verändern, und sich auf

den Rücken eines andern setzen. Gelingt es den Springern, ohne Berührung seitens des gegnerischen Spielführers, Reiter zu werden, so müssen die andern noch einmal den Thurm bilden. Die Aufgabe des Thurmbildens fällt ihnen jedoch zu, sobald einer bei seinem Auffigversuch vom Beschützer des Thurmes einen Fußschlag erhält.

Ein armenisches Hinkspiel (Haskinkila) besteht darin, daß zwei Spieler allen Gegnern gegenüberstehen und gleichzeitig sich alle gehend oder laufend in Bewegung setzen, von dem Paare mittelst Hinken jedoch nur einer, während der andere an Ort bleibt. Den Hinkenden sucht man zu schlagen, ohne von ihm gefangen zu werden. Wird ein Schlaglustiger von ihm gehalten und mit 3 Schlägen zum Gefangenen gemacht, so kommt die Rolle des Hinkens an den bisher auf dem Male gebliebenen zweiten des ursprünglichen Paares, und der Gefangene nimmt den Warteplatz ein. Setzt der Hinker ab, so wird er in sein Mal hineingeprügelt; fühlt er sich ermüdet, so darf er, hat er noch Kraft, in sein Mal hineininken, und sein im Male gebliebener Genosse muß ihn ablösen, wird dafür aber auch frei, wenn er einen fängt.\*)

Daß das Landvolk der türkischen Provinz „Aleinasion“ den Leibeskünsten nicht abgeneigt ist, davon zeugt folgende Ende Dezember 1892 durch die Zeitungen gelaufene Nachricht: Bei Ankunft des ersten Eisenbahnzuges auf dem Bahnhofe von Angora erregten unter der Spalier bildenden Menge 30 Serbeks in ihren malerischen Kostümen und ganz besonders die bis auf eine kurze Kameelhaarhose völlig nackten Behlewans (Ringkämpfer) die Aufmerksamkeit der europäischen Zeugen. Im Anschluß an die Einweihungsfestlichkeiten fanden zunächst die Ringkämpfe der nackten Behlewans, sodann die Schwerttänze der Serbek statt.

## 11. Die Russen.

Die Russen pflegen bei öffentlichen Lustbarkeiten unter andern auch im Ringen ihre Gewandtheit und Stärke zu zeigen. Sie suchen einander nicht bloß zu fassen und niederzuwerfen, sondern schlagen auch dabei aufeinander wie die Boxer in England und suchen einander ein Bein unterzuschlagen, welches einer der Hauptkunstgriffe ist, den Gegner zu überwältigen. Von einem großen Ringen russischer Bauern, welches im vorigen Jahrhundert ein russischer Graf in seinem Reithause veranstaltete, berichtet Vieth: Es waren gegen 300 Bauern beisammen, die sich in 2 Haufen teilten, davon jeder einen Anführer wählte, der die Kämpfer hervorrief und sie gegeneinander aufstetzte. Es durfte immer nur ein Paar kämpfen. Sie hatten dicke lederne Fausthandschuhe an, die so steif waren, daß sie die Hand kaum zu einer Faust ballen konnten, daher auch viele mit der offenen Hand fochten. Sie standen mit dem linken Fuße und der linken Seite vor, streckten den linken Arm dem Gegner zu, um dessen Schläge abzuhalten und hielten den

\*) Deutsche Turnzeitung v. 1866 S. 114.

rechten Arm schwebend in einiger Entfernung voneinander. Sie schwingen den rechten Arm, wenn sie ausholten in einer zirkelförmigen Richtung und zielen immer nach dem Gesicht und dem Kopf, niemals auf die Brust oder die Seiten. Wenn ein Kämpfer den andern zu Boden geschlagen hatte, so wurde er als überwunden erklärt, und die Fehde hatte zwischen diesem Paare fogleich ein Ende.

Kein Volk kann Gesang und Tanz mehr lieben als die Russen. Zu ihren Tänzen bedürfen sie oft weiter keiner Musik als eines einfachen Volksliedes, das sie dazu singen. Der russische Tanz schickt sich umsomehr zu einer gesungenen Melodie, da er sehr ausdrucksvoll und pantomimisch ist. Nichts gleicht der Anmut des russischen Nationaltanzes „Golubez“, des Taubentanzes. Es ist die Pantomime einer Liebeserklärung, welche von dem Liebhaber mit dem höchsten Ausdruck der Zärtlichkeit gethan, von dem geliebten Gegenstande mit einem Schein von Sprödigkeit zurückgewiesen, von jenem wiederholt und von diesem endlich angenommen wird.

Auch mehrere Arten von Ballspielen sind in Rußland in Gebrauch. Eins besteht darin, daß ein kopfgroßer, mit Haaren ausgestopfter Ball mit den Füßen bogenförmig in die Luft geworfen wird, worin es viele zu einer großen Fertigkeit bringen. Dieses Spiel soll vorzüglich im Winter auch von Fuhrleuten, die auf der Gasse halten, getrieben werden, um sich damit zu erwärmen und die Langeweile zu vertreiben. Das Ringwerfen, welches in Rußland selbst der gemeine Russe treibt, besteht darin, daß man einen schweren spitzen eisernen Nagel so zu werfen sucht, daß er mit der Spitze in einem kleinen  $2\frac{1}{2}$  Zoll im Durchmesser haltenden Ringe stecken bleibt. Das Sitzen in der pendelartig geschwungenen Strickschaukel, das auch in deutschen Dörfern die Jugend gern betreibt, ist auch in Rußland beliebt. Die gemeine russische Schaukel besteht aus einer langen, starken, senkrecht herabhängenden Stange, die oben an einer horizontalen Axe angebracht ist, welche auf 2 aufrechtstehenden Pfählen ruht. Unten an der Stange ist ein Sitz, welcher auch an einer Axe beweglich ist, damit er in jeder Lage der Stange so hängt, daß der Insasse wie gewöhnlich darauf sitzen kann. Dieses Spielgerät dient nun nicht bloß dazu, sich pendelartig hin- und herzuschwingen, sondern die Russen wissen sie so stark in Schwung zu bringen, daß sie sich völlig um die Axe dreht, folglich die darauf sitzende Person im Kreise herumgeschleudert wird. Die Radschaukel, ebenfalls ein russisches Spielgerät zur Volksbelustigung, ist eine vervollkommnete Form des eben beschriebenen und ist zur Zeit durch ihr häufiges Vorkommen auf Jahrmärkten hinlänglich bei uns bekannt.

Schlittschuhlaufen und Handschlittenfahrten belustigt die russische Jugend im Winter ebenso sehr als die deutsche. Als ganz besonderes Volksvergnügen gilt jedoch die Fahrt vom Eisberge. Man pflegt diese Berge in Petersburg, besonders in der sogenannten Butterwoche auf der Newa zu errichten. Sie bestehen in einem Gerüste, welches etwa 36—40 Fuß hoch von Balken errichtet wird. An der einen Seite ist es mit Treppen versehen, um bequem mit dem Schlitten hinaufsteigen zu können, an der andern Seite aber:

sieht man eine schiefe Ebene, welche von dem Gipfel des Gerüstes bis an die Eisfläche unter einem Winkel von 20 Graden reicht. Diese Ebene wird mit Eisquadern belegt, welche wohl aneinander gefügt, eine einzige Eisfläche bilden, auf welcher die kleinen Schlitten mit ungemeiner Schnelligkeit heruntergleiten, so daß dieselben, unten angekommen, weithin auf der horizontalen Eismasse des Flusses dahineilen. Um der vornehmen Welt ein ähnliches Vergnügen auch im Sommer zu verschaffen, hat man ähnliche Gerüste für besonders dazu eingerichtete Wägelchen erbaut. Von der Höhe des Gerüstes geht eine mit Brettern belegte wellenförmige, aus 3 Abfägen bestehende Bahn bis auf den Boden herunter. Von den Abfägen liegt einer immer tiefer als der andere und zwischen innen ist eine entsprechende muldenförmige Vertiefung. Ein kleiner, in eingelassenen Fugen gehender Wagen, worin nur für eine Person Platz ist, wird auf die oberste Spitze gestellt und rollt mit der größten Geschwindigkeit herab. Diese Geschwindigkeit verursacht, daß er den zweiten Hügel von selbst hinauffährt. Nachdem er von diesem herabgerollt ist, wird er auf eben diese Art auf die 3. Erhöhung hinaufgetrieben, von welcher er sodann bis zur Ebene des Plazes herunterkommt und dann noch eine Weile fortrollt. Hierauf wird der Wagen auf eine Seitenbahn gestellt und mit einem Seile in die Höhe gewunden.\*)

## 12. Die germanischen Völker des Nordens.

Schon seit alten Zeiten gewähren in Schweden und Norwegen im Winter die Schneeschuhe Gelegenheit zu eigenartigen Vergnügungen. Diese Schuhe sind schlittschuhähnliche, etwa 2 m lange Hölzer, die unter die Fußsohlen gebunden werden, um sich bequem über Schneeflächen bewegen zu können. Unten sind die Schneeschuhe mit Rentier- und Seehundfellen überzogen und zwar so, daß der Haartrich von vorn nach hinten geht, wodurch das Vorwärtsgleiten desto mehr erleichtert, das Rückwärtsgleiten aber verhindert wird. Ein langer Stock, der mit den Händen gehalten wird und welcher, um das Einstechen zu verhüten, mit einer Scheibe versehen ist, dient zum Lenken. In Norwegen findet der Schneeschuh schon im 10. Jahrhundert Erwähnung. Die nordische Literatur aus jener Zeit ist reich an Erwähnungen von Skid (einfacher Schneeschuh) und Dendurr (mit Fell bekleideter Schuh). Selbst in der altnordischen Mythologie wird der Schneeschuh erwähnt, ja es gibt sogar eine besondere Schneeschuhgöttin. Auch in der dänischen Literatur begegnen wir den Schneeschuhen, jedoch nicht in solchem Maaße, wie in der nordischen. Nicht selten werden als Winterbelustigung Wettläufe in Schneeschuhen veranstaltet. Die Bahnen werden gern so gewählt, daß auch Sprünge von einer Höhe herab möglich sind. Hierbei messen die weitesten Sprünge durchschnittlich 24—25 m, in einzelnen Fällen sind schon 27, ja sogar 30 m erreicht worden. Die Kunst des Schneeschuhlaufens wird im Norden von Jahr zu Jahr eifriger betrieben, zumal sich auch besondere Vereine gebildet

\*) Vieth a. a. D.

haben, die es als Gegenstand ihres Sportes machen. Selbst Kinder und Damen beteiligen sich hierbei. Im Winter 1891/92 fand ein gut besuchtes und günstig verlaufenes Wettlaufen bei Stockholm statt, bei welchem auch ein Wettlaufen für das schwedische Militär stattfand. Auch das Schlittschuhlaufen ist in den genannten Ländern ein althergebrachtes Wintervergnügen.

In einem im Jahre 1555 erschienenen Werke über Schweden und Norwegen wird erzählt, daß die jungen Leute zu Wintersonnenwenden von Schnee gern eine Festung mit Fenstern und Schießscharten u. s. w. bauten. Durch Begießen mit Wasser erhielten diese Schneegebäude eine mauerähnliche Festigkeit, weil das Ganze zu einer Masse von Eis zusammenfror. An diesen Gebäuden arbeitete man vorzüglich an Sonn- und Festtagen. Nachdem alles vorbereitet war, versammelte sich an einem bestimmten Tage die junge Mannschaft, teilte sich in zwei Parteien, deren jede ihren Anführer wählte. Die eine Partei besetzte die Festung zur Verteidigung, die andere lagerte sich außerhalb, um sie anzugreifen und zu bestürmen. Es wurden dabei keine andere Waffen gebraucht, als Schneebälle, die sie mit den Händen nacheinander warfen. Streng war verboten, harte Körper: wie Steine, Eisstücke in die Schneeballen zu thun. Wer wider das Verbot handelte, wurde nackt in kaltes Wasser getaucht. Waren die Feinde in die Festung gekommen, so begann ein Faustgefecht, wobei es mit nicht geringem Eifer zuging. Die Furchtsamen wurden mit eiskaltem Wasser betropft oder man stopfte ihnen den Hals voll Schnee und jagte sie fort.

Das Wettlaufen stand bei den alten Scandinaviern in hohen Ehren. Es ist hierfür bezeichnend, daß im Mythos von Thor's Fahrt zu Utgardaloki bei den Prüfungen der göttlichen Kraft das Ringen und Wettrennen Hauptsachen sind. Thor selbst ringt mit dem Alter (Elli) und Thialfi, sein schnellfüßiger Begleiter, rennt mit dem Gedanken um die Wette. Von merkwürdigen Wettläufen erzählen hier und dort die Sagen. So wettete Harald, der Sohn des Königs Magnus des Barfüßigen mit Magnus, dem Sohne Sigurd des Jerusalemfahrers, daß er so rasch laufe, als jener auf seinem guten Rosse reite. Harald setzt seinen Kopf, Magnus einen Ring. Dreimal durchheilten sie die Bahn. Die beiden ersten Läufe kommen sie gleichzeitig am Ziele an; beim dritten gewann Harald einen Vorsprung, so daß er noch ein Stück zurückgehen und dort den Gegner begrüßen konnte.\*)

Die alten Gothen, heißt es in dem oben genannten Werke über Schweden, hatten zu ihrer Zeit den Gebrauch, daß sie im Winter gegen das Ende des Dezembers in allen Orten und Landschaften die besten und schönsten Pferde, welche gefunden werden konnten, zusammenbrachten, um damit öffentliche Spiele abzuhalten und auf dem Eise um die Wette zu rennen. Den 26. Dezember gingen dieselben an. Aus jeder Landschaft kam eine große Menge Eingeseffener zusammen, wohl versehen mit starken und schnellen Pferden. Sie teilten sich in verschiedene Abteilungen. Die Länge der Laufbahn betrug gegen 4—6 Meilen. Die Preise waren einige Maß Getreide, neue Kleider und überdies das Pferd, welches das Ziel nicht erreicht hatte.

\*) Weinhold. Altnordisches Leben. S. 306.

Bei den Gothen und südlichen Schweden ist die Gewohnheit, daß am ersten Tage des Mai die Obrigkeiten der Städte 2 Reiterbanden, aus Jünglingen und Männern bestehend, errichten und stellen, als ob sie zu Felde gegen den Feind gehen sollten. Jede Bande erhält durchs Los einen Anführer. Der Anführer der einen Partei stellt den Winter vor und erscheint in einem dazu passenden Aufzuge, mit verschiedenen Fellen bekleidet und bewaffnet. Er streut allenthalben Schneebälle und Eisstücke umher. Der Anführer der anderen Partei wird der Sommer oder Blumenbringer genannt und ist mit Baumlaub und Sommerkleidung geschmückt. Beide Parteien stellen sich gegeneinander, dringen aufeinander ein, suchen sich den Sieg streitig zu machen und das umstehende Volk auf ihre Seite zu ziehen. Der Winter zieht am Ende den Kürzeren und ein Gastmahl beschließt das Fest.

Am Johannistage, der schon von den Alten feierlich begangen wurde, haben Männer und Weiber, alt und jung die Gewohnheit, auf den Straßen der Städte und auf den Feldern, wo allenthalben große Feuer angezündet sind, zusammenzukommen, um gemeinschaftlich zu tanzen, zu springen und die herrlichen Thaten der alten Helden zu besingen. Die nördlichen Gothen und Schweden haben, wie ebenfalls genanntes Buch angibt, zur Übung der Jugend ein Spiel, welches darin besteht, daß sie sich zwischen gezogenen Schwertern und scharfen Speißen im Tanze üben. Die Jünglinge lernen diesen Kriegstanz nach der Weise und Gewohnheit der Fechter, welche in diesem Tanz und in der Fektkunst wohl erfahren, sie allmählich und singend unterrichten. Sie stellen dieses Spiel vorzüglich um die Fastnachtszeit an. Sie heben ihre Schwerter in der Scheide steckend in die Höhe bis an die dritte Umdrehung. Dann ziehen sie ihre Schwerter heraus, halten sie in die Höhe und, indem sie mit denselben aufeinander stechen, springen sie mit Anstand herum und packen des andern Klinge oder Gefäß. Sodann ihre Ordnung verändernd, bilden sie eine sechseckige Figur, welche sie Rose nennen. Schnell aber, indem sie ihre Schwerter nach sich ziehen und aufheben, brechen sie jene Figur wieder und halten ihre Schwerter so, daß über eines jeden Haupt eine viereckige Rose kommt. Endlich schlagen sie mit großer Gewalt die Flächen der Schwerter gegeneinander, und plötzlich zurückspringend, endigen sie dieses Spiel, welches mit Flöten oder mit Gesang oder mit beiden zugleich begleitet wird und wobei sie zuerst gemäßigt, sodann heftiger und endlich am allerheftigsten springen. Auch den Geistlichen gibt man Erlaubnis, an diesem Spiel teilzunehmen, weil lauter anständige Bewegungen dabei vorkommen. Noch eine andere Übung für Jünglinge ist im Gebrauch, nämlich, daß sie nach gewissen Regeln mit Reisen den Tanz anfangen und endigen. Derselbe ist dem Schwerttanz sehr ähnlich. Sie halten jedoch hierbei gespannte Reisen in den Händen, womit sie bei einem Gesange, der die Thaten der Helden zum Gegenstande hat, oder durch Flöten und Trommeln ermuntert, den Tanz anfangen, indem sie sich nach der Stimme des Anführers richten, welcher König genannt wird. Darnach entspannen sie die Reisen, die Bewegungen werden heftiger und durch gegenseitige Zusammenfügung bilden sie, obgleich anders als mit den Schwertern, eine Rose und stellen

eine sechseckige Figur dar. Um dies mit mehr Annehmlichkeit und mit mehr Geräusch zu verbinden, haben sie Schellen und kleinere kupferne Glöckchen an den Knien befestigt.

In den skandinavischen Ländern waren Spiele mit den Waffen, namentlich den großen Messern bekannt und beliebt. Mehrere Messer wurden in die Höhe geworfen und abwechselnd gefangen. König Olaf Tryggvason von Norwegen spielte mit drei Messern zugleich, so daß immer eines emporflog und er es wieder am Griff faßte. Mit Eindridi, einem berühmten Künstler in allen Leibesübungen, hatte er auch über dieses Spiel eine Wette veranstaltet. Sie spielten erst mit 2, dann mit 3 Messern und keiner stand dem andern nach. Da ging Olaf auf ein segelndes Fahrzeug und schritt auf dem äußeren Borde, den Rudern entlang, indem er fortwährend die Messer warf und fing. Eindridi machte auch dies nach, als aber der König auf der anderen Schiffsseite fortging, gab er sich überwunden. Ein Spiel mit 7 Messern sah nach jagenhaftem Berichte Gylfi vor der Thüre zu Asgard.\*)

Die Schweden haben auch, wie das schon mehrfach erwähnte Buch weiter angibt, Spiele mit Speeren, um welche sie sich herumwinden; mit Seilen, worauf sie einer hinter dem andern hergehen; mit Reifen, wodurch sie sich nach Art der Fische hindurchbeugen; mit Brettern, woran sie sich in der Luft anhängen und sich bloß mit einem Arme festhalten; verstehen den Ball zu werfen und mit dem Stocke zu schlagen und viele andere dergleichen Dinge nach der Verschiedenheit der Zeiten, z. B.: laufen, ringen, springen, auf den Händen gehen. Auch hatte man in den Zeiten der großen Kälte die Gewohnheit, vor den Höfen der nordischen Könige und Fürsten sehr breite, mächtige Feuer anzuzünden. Zunächst setzte man sich um dasselbe. Durch Trommelschlag angefeuert sprang man auf, und alle, selbst die tapfersten Männer fingen an zu tanzen und zu springen. Dabei drängten sie einander, immerfort springend, mit solcher Gewalt, daß der hinterste notwendig ins Feuer fallen mußte. Nachdem er aber schnell wieder herausgesprungen war, ward er unter Jauchzen der Tänzer in den höchsten Stuhl gesetzt, um daselbst, zur Strafe für die Verletzung des königlichen Feuers, ein oder zwei Gefäße voll Bier auszutrinken. Durch diesen gesunden Trunk wieder mit neuem Mut und Kräften versehen, kehrte er geschwind zu den Mittänzern zurück, die auch durch die heftige Bewegung, durch das Feuer und durch den Durst bewogen, sich nicht unwillig zur gesetzten Strafe schleppen zu lassen. Wer im Feuertanze so geübt war, daß er gar nicht ins Feuer gestoßen werden konnte, dem erzeigte man dadurch besondere Ehre, daß er ein größeres Maß mit Bier erhielt. Dieser Tanz dauerte mit einstimmiger Fröhlichkeit bis tief in die Nacht.

Abgeschieden von der übrigen Welt liegt im hohen Norden die merkwürdige Insel Island. Sie beherbergt ein altes biederes Volk voll Liebe für sein Vaterland und voll Anhänglichkeit an Sitten und Gebräuche des grauen Altertums. Von den ältesten Zeiten an, sahen die Isländer Leibes-

\*) Weinhold a. L. S. 296.

übungen als eine zum körperlichen Wohl des Menschen höchst nötige Sache an. Ganz besondern Reiz übte das Ball- und Kugelspiel, das zumal im Herbst und Winter große Scharen zusammenführte, die in aufgeschlagenen Buden herbergten und zuweilen über 14 Tage beieinander blieben. Auch außer der gewöhnlichen Zeit, namentlich zu Ehren eines Gastes, ward bei irgend einem Hofe auf gelegener Stelle das Spiel gehalten, und wenn die jungen Leute im Gau davon hörten, liefen sie in Menge zusammen. Die Spielenden schieden sich in 2 Teile, in denen Mann gegen Mann je nach dem zusammenstimmenden Alter gepaart war. Die schweren Bälle wurden mit dem Ballscheite entweder in die Luft geschlagen oder längs dem Boden hingetrieben. In beiden Fällen kam es darauf an, der Kugel mit Kraft ein Ziel zu setzen oder den Ball möglichst früh zu erreichen. Von der Stelle, wo es geschehen, schob oder schlug nun der Gegner, so daß es ein Kampf um Grund und Boden ward, der wirklich oft in Ringen überging. In blinde Wut gerieten dabei die isländischen Männer, wurde ihre Eitelkeit verletzt. An einem Zulveste fand zwischen den Botn- und Strandmännern ein Kugelspiel statt, und die letztern kehrten nach einigen Tagen als Sieger heim. Die Besiegten, von ihren Gegnern gehöhnt, erzählten es ihrem Freunde Hard Grimkelsön. Dieser ließ sich Hornkugeln machen und forderte die Strandleute zu neuem Spiele. Am Abende lagen von diesen 6 tot, während die Botnmänner keinen verloren. — Bei dem Spiele zwischen den Nörfis- und den Vikingsöhnen standen sie unter Olaf und Thorir gegenüber. Thorir setzte seinen Ball so hart auf, daß er über Olaf wegsprang und ziemlich weit hinten niederfiel. Das nahm Olaf für Spott und schlug den Gegner mit dem Ballscheite über den Kopf, das sein Holz zersprang. Thorir erstach ihn dafür und die blutigste Fehde war die Folge.

Das Wettwerfen mit Steinen oder zur gemeinsamen Lust mit Torfstücken und selbst mit Reisigbündeln nach einem Ziele ward fleißig geübt und große Fertigkeit im weiten Wurf erlangt. Als Gisli Sursson zu einem Hofe aus Island kam, wo man ihn nicht kannte, nahm er einen großen Stein und warf ihn hinüber auf eine Insel, die vor dem Strande lag. Wenn der Bondensohn heimkomme, sprach er zu den Knechten, möge man ihm diesen Wurf zeigen; dann werde er wissen, wer dagewesen sei. \*)

Auch das Ringen war in hohem Grade beliebt. Von früh auf versuchten sich die Knaben darin. Jung und alt forderte sich dazu heraus, zuweilen ganze Scharen. Namentlich machte es eine Hauptlustbarkeit in den müßigen Stunden der Dingversammlungen; so rangen einmal auf Island die Nordländer und Westfirdinger gegeneinander. Unter solchen Verhältnissen bildete sich schon frühzeitig das Ringen zu einem hohen Grad der Vollkommenheit aus. Man unterschied ein regelloses und ein kunstvolles Ringen, letzteres Stümälüst genannt. Es kam hierbei darauf an, die rechten Griffe und Schwingungen zu erlernen, fest auf den Füßen zu stehen, dem Gegner aber ein Bein zu schlagen oder ihn in die Luft zu heben und zu

\*) Weinhold a. L. S. 294 u. ff.

werfen. Der Schutzgott des Ringens war in heidnischer Zeit Thor. Ein gewisser Thord auf der Melradusletta in Island, ein tüchtiger Ringer, hatte mit den Genossen Gunulangs Schlangenzunge gerungen und alle geworfen. Für den nächsten Tag war der Kampf zwischen Thord und Gunulang angesetzt, und in der Nacht betete Thord zu Thor um den Sieg. Als sie nun sich faßten, schlug Gunulang zwar dem Gegner beide Beine unter, allein er verrenkte sich selbst den Fuß und fiel mit zu Boden. Man legte beim Ringen die weiten Oberkleider ab und behielt nur die Brucke (Kniehose) an.\*)

Öffentliche, gemeinschaftliche, größere Spiele waren die Glanzpunkte des ganzen Jahres. Die benachbarten Gemeinden kamen auf einem festen Platze zusammen und ergöhten sich an einem Wettstreite, der bei dem jähzornigen, rauhen Wesen des Volkes allzuoft mit Blut und Totschlag endete. Hierbei wurden 2 Ringer von anerkannter Geschicklichkeit, die Bondar genannt, gewählt. Jeder dieser beiden wählte sich soviel Glüma-Männer, als er bekommen konnte, welche sodann als Teilnehmer an dem Kampfe auf seine Seite traten und ihm den Sieg erfechten halfen. Bei diesem Anwerben beobachtete man folgerndes Verfahren, welches die Zwistigkeiten, die dabei vorkommen könnten, verhüten sollte. Die beiden Hauptringer oder Bondar gaben sich andere Namen, ohne daß die übrigen wußten, wem der eine oder der andere zukam. Jeder Gewählte wurde nun gefragt, zu welchem Namen er sich beim Kampfe halten wolle. Auf diese Weise wurde gleichsam wie durch das Los entschieden, welche und wieviel Teilnehmer jeder Bondar bekam. Ziel das Los zu ungleich, so gab der eine Bondar, welcher die schwache Partei auf seiner Seite hatte, sich entweder sogleich für überwunden, wenn er nicht etwa einen unter seinen Mitkämpfern hatte, der mehreren von der Gegenpartei gewachsen war, oder er forderte den andern Bondar allein heraus. Das Spiel ward am Ende immer etwas ernstlich. — Unter den Überbleibseln alter Sitten hat sich in Island ein Spiel erhalten, welches den Namen Ringbrud (d. h. Ringbrechen) führt. Es besteht darin, daß mehrere Männer einen Kreis schließen, indem sie sich mit den Händen fest anfassen, zwei andere außerhalb des Kreises stehen und ihn durchzubringen suchen. Auch sind noch einige pantomimische Spiele, welche man Gläder nennt, übrig geblieben. Die Anwesenden führen in den Zwischenzeiten einen Vike-Vaka auf — ebenfalls eine alte Sitte, wonach Männer und Weiber sich paarweise anfassen und nach verschiedenen Melodien Lieder abfangen, die von einiger Bewegung des Körpers begleitet werden.\*\*)

Neben dem Wettrennen hatte man in den nordischen Ländern noch eine ganz besondere Lustbarkeit, den Rosskampf. Er bestand darin, daß 2 Reiter ihre Hengste mit Weissen gegeneinander kämpfen ließen, wobei sie durch Stiche und Schläge mit einem Stabe die Tiere möglichst reizten. Wessen Pferd das andere zum Weichen oder gar zum Stürzen brachte, hatte gesiegt. Namentlich auf Island war diese Lustbarkeit beliebt und nicht bloß von ein-

\*) Weinhold a. L. S. 304.

\*\*) Vieth a. a. D.

zeln, sondern auch von ganzen Scharen gespielt, woher auch der Name Hengstbding. Aus dem ganzen Herrad kamen die Rosse zusammen; die verschiedenen Gemeinden eilten gegeneinander und jeder suchte den, mit dessen Hengst sich der seinige verbeißen wollte. Gewählte Richter erkannten den Sieg. Gewöhnlich endeten auch diese isländischen Lustbarkeiten mit Streit und Totschlag.

Auch das Wettschwimmen war in den nordischen Ländern eine Volksbelustigung. Wenn auf dem Althing in Island eine freie Stunde eintrat, so hielten sofort die Männer der verschiedenen Viertel eine Probe im Sunde ab. \*)

Dem Tanze der skandinavischen Völker fehlte nie der Gesang. Nach der alten Sitte war der germanische und deshalb auch der nordische Tanz nicht ein rohes Herumspringen und Rasen, wie heute, sondern ein Rund- oder ein Reihentanz mit mäßiger Bewegung, welchem sich Töne und Worte des Liedes anschlossen. Nur ganz spärliche Reste sind uns von diesen Tanzweisen geblieben. Daher sind hierfür besonders wichtig die Tänze auf den Färöern. Auf diesen abgeschiedenen Eilanden mit stammverwandten Bewohnern hat sich noch so manches aus alter Zeit herübergerettet. Die noch jetzt dort üblichen Tänze sind so geartet, daß sie mit dem übereinstimmen, was wir von den altgermanischen Tänzen wissen. Vom Jul bis zur Fastnacht und an allen Festtagen ist der Tanz daselbst die größte Unterhaltung. Männer und Frauen fassen sich an den Händen und machen unter dem Gesange eines Vorsängers und mit allgemeiner Einstimmung in die Reihverse taktartig je 3 Schritte vorwärts oder nach der Seite, schweben darauf ein wenig hin und her und bleiben dann einen Augenblick still stehen. Durch Gesichtszüge und Gebärden suchen sie den Inhalt des Liedes auszudrücken, und diese geistige Teilnahme befähigt sie, ganze Abende mit dem an sich einförmigen Tanze hinzubringen. Selbst die älteren Geistlichen pflegten noch zu Anfange dieses Jahrhunderts in ihrer Amtstracht an dieser anständigen Unterhaltung ihrer Gemeinden teilzunehmen. Die entsprechenden Tanzlieder auf den Färöern sind meistens so lang, daß sehr wenige auf einen Abend kommen und daß in einem Winter selten daselbst zweimal gesungen wird. Der Viederichatz vermehrte sich fortwährend durch Spottliedchen auf Gemeindegengenossen, welche von dem Gegenstande des Spottes mitgetanzt werden mußten, indem er von zwei handfesten Männern in der Reihe gehalten ward. fand das Lied Beifall, so verleibte man es dem Vorrathe ein.

Sehr lebendig sind die Tanzlieder noch in Schweden, sie werden zu Rund- oder Ringtänzen gesungen und haben sämtlich den Charakter eines dramatischen Spiels, das eine Brautwerbung, eine Verlobung oder sonst etwas aus dem Liebesleben behandelt. Ebenso kommen noch bei den Hochzeiten in Schweden Tänze mit Gesang und lebhafter Handlung vor. \*\*)

Auch von andern Reigen haben sich auf skandinavischem Boden noch alte Reste erhalten. Dahin gehört der isländische Hringbrod, der an ge-

\*) Weinhold a. L. S. 309 u. ff.

\*\*) Weinhold a. L. S. 456 u. ff.

wisse Touren der Polonäse erinnert. Zehn oder mehrere Männer bilden eine Reihe. Der erste von ihnen geht unter den aufgehobenen Armen des letzten Paares und hierauf der folgenden hindurch und die nächsten folgen, ohne daß sie einander von der Hand lassen und indem sie immer wieder an letzter Stelle sich aufstellen. Ein isländischer Springtanz hieß *faldafeykir*, Tüchererschleudern, weil dabei die Kopftücher der Frauen herumflogen.

Das Schachspiel, auch Zabeln und Brettspiel genannt, ist bei den skandinavischen Völkern schon frühzeitig bekannt gewesen. Das Lied rechnet es zu den seligen Freuden der Götter vor der Menschenschöpfung, daß sie auf dem Idifelde frohlich zabelten; und als nach dem Weltbrande eine neue Erde und neue Gottheiten aufstiegen, fanden diese die alten goldenen Brettspiele wieder, zum Zeichen, daß der goldene Frieden zurückgekehrt war. Sehr viele Sagen reden von dem Zabeln als einer gewöhnlichen Unterhaltung unter Männern und Frauen. Dieses Spiel drang tief ins Volk und ward auf Island namentlich mit großer Meisterschaft gespielt. Man hat hier noch jetzt sehr viele Arten.\*)

An den Hof des Jarl Thorgny von Jütland kamen einmal zwei tüchtige Männer, Hrafn und Krak, und zeigten ihre Tüchtigkeit im Ballspiel. Den ganzen Tag behielten sie die Oberhand; viele Männer warfen sie; am Abend haben drei ihrer Gegner die Hand gebrochen, viele sind verwundet oder erschlagen. Hieraus folgt zugleich, daß das Ballspiel nicht bloß auf Island gespielt ward, sondern allgemein skandinavisch war.\*\*)

In dem für Dänemark offiziellen Lehrbuch der Gymnastik von F. Nachtgall wird auch den gymnastischen Spielen ein kurzer Abschnitt gewidmet. Die Spiele werden als eine angenehme und unterhaltende Abwechslung beim Turnunterrichte hingestellt, was eine wichtige Sache sei, die besonders dazu beitrage, nicht nur die Aufmerksamkeit und Anstrengung der Jugend zu erhalten, sondern sie noch mehr zu wecken. Besonders genannt werden nur folgende Spiele: 1. das Greißspiel, 2. der Habicht nach der Taube, 3. der Gesellschaftssprung (Bockspringen), 4. das Rad schlagen, 5. das gewöhnliche Ballspiel, 6. der Tanzball, 7. Federball. Weil diese bei der Jugend so allgemein beliebten Spiele hinlänglich bekannt waren, so sah Nachtgall von einer Erklärung ab.

### 13. Spanien und Portugal.

In Spanien und Portugal nehmen bei Volksfesten blutige Stiergefichte fast ausschließlich das Interesse des Volkes gefangen. Das spanische Volk übt sich jedoch auch öfters in den *Inego de la barra*. Bei diesem Spiele wird eine schwere eiserne Stange mit dem Arme nach einem entfernten Ziele geworfen. In den baskischen Provinzen gehört das Ballspiel zu den beliebtesten Leibesübungen und Volksbelustigungen, die zugleich als eine Art von Spielkämpfen betrieben werden, bei welchen sich

\*) Weinhold a. l. S. 466 u. ff.

\*\*) Desgl. S. 295.

Provinz gegen Provinz, Gemeinde gegen Gemeinde stellt. Wie groß die Liebhaberei für dergleichen Spielfämpfe ist und welcher Volkszudrang dabei stattfindet, mag man daraus ersehen, daß die spanische Regierung bei den jetzigen politischen Zuständen des Landes sich veranlaßt gefunden hat, die Spielfämpfe zwischen den Provinzen und zwischen den Gemeinden zu untersagen und sie nur innerhalb der einzelnen Provinzen und Gemeinden gestattet.

Der spanische Lang- oder Weitball stellt eine für freie Plätze, Alleen, Baumgänge, zugerichtete Abart des ehemals in den Ballhäusern geübten Ballspieles dar. Die lang ausgedehnte, verhältnismäßig schmale Spielbahn (100 m : 25 m) wird ungefähr in der Mitte durch eine 2 1/2 m hoch gespannte Schnur in zwei Hälften geteilt. Läuft die Bahn nicht ganz horizontal, sondern fällt sie der Länge nach ab, so beginnt das Spiel von der tiefer gelegenen Seite, welche deshalb die untere genannt wird. Von dem dort nach dem freien Ermessen des Schlägers aufgestellten Schlagmale, einem etwa 1 m hohen Stocke, auf dessen Spitze in eine kleine Kerbe der Ball gelegt wird (die Betadera), schlägt der zum Schläger erwählte Spieler der einen Partei (der Sacador) den Ball mit der breiten Ballspitze, Ballschaukel (der Pala) oder Rakete über die Schnur ins obere Spielfeld (Sacar) hinaus und zwar so stark, daß der Ball entweder sogleich über eine hinter der Schnur parallel mit ihr in den Boden in vorher bestimmter Entfernung eingerissene Grenze (raya, chasse Sprunglinie) hinaus fliegt oder doch sie mit dem ersten Aufsprunge überschreitet. Der Schläger wird übrigens für jeden Gang von seiner Partei ernannt und darf dann nicht ohne die Zustimmung der Gegner durch einen Stellvertreter ersetzt werden. Solcher Grenzen werden vor Beginn des Spieles sogleich mehrere gezogen, mit Nummern bezeichnet und der Schläger muß erklären, auf welche Grenze zuerst, auf welche hernach er zu spielen und zu zielen sich vornimmt. Der Raum zwischen der Schnur und jeder Grenze wird zuweilen der zu dieser Grenze gehörige Hof genannt. Vor dem Schlage muß der Schläger rufend den Ball ansagen. Gelingt ihm der Schlag nicht oder fliegt der Ball nicht über die Grenze, so versucht er es mit einem zweiten Balle. Gelingt ihm der Schlag auch diesmal nicht, so wechseln die Parteien die Plätze. Hiervon abgesehen, suchen die im oberen Spielfelde verteilten Spieler der Gegenpartei den Ball, der über die gesetzte Grenze zu fliegen droht, entweder im Fluge oder nach dem ersten Aufsprunge abzufassen und möglichst weit, ebenfalls über die Schnur in das andere Spielfeld (resto) zurückzuschlagen, die Gehülfen (sacadores) des ersten Schlägers aber den zurückkommenden Ball so kurz wie möglich aufzuhalten. Die Stelle, wo ihnen dies gelingt, oder wo der unaufgehaltene, zuletzt rollende Ball zur Ruhe kommt oder über eine Seitengrenze der Spielbahn rollt, wird angemerkt.

Der gleiche Schläger führt nun mit dem gleichen oder einem anderen Balle vom Schlagmale seinen zweiten Schlag aus, doch liegt die Grenze hinter der Schnur in anderer, ebenfalls und zwar bereits vor dem ersten Schlage vorausbestimmter Entfernung hinter der Schnur, also in oder über

den zweiten Hof; die Gegner geben den Ball zurück, die Freunde halten ihn auf. Sobald der Schläger zwei Schläge in dieser Weise gethan hat, wechseln die Parteien, deren jede 3 bis 7 Spieler zählen kann, die Plätze, die aus dem unteren Felde kommen ins obere. Die Zahl der Wechsel, nach denen ein Spielgang als beendet gilt, ist eine unbestimmte, sie hängt von der Berechnung der Schläge und der etwaigen Fehler ab. Ist die Rechnung auf 50 aufgelaufen, so ist der Gang zu Ende. Zum Spiel gehört eine zuvor festgesetzte ungerade Anzahl von 3, 5, 7 Gängen.

Als Fehler gilt 1. wenn der Schläger den Ball, nachdem er ihn angekündigt hat, verfehlt; 2. wenn er ihn schräg aus der Spielbahn schlägt; (Ein solcher Ball gilt nur dann als gut, wenn er dabei von einem zufällig dort stehenden Baume oder einer Wand in den Hof zurückprallt und hier aufspringt. Fehler durch Schläge in schräger Richtung kommen um so öfter vor, je schmaler die Bahn angelegt ist); 3. wenn er ihn nicht über die Schnur und nicht über die gerade für diesen Schlag bestimmte Grenze schlägt — um solche Bälle brauchen sich die Gegner einfach nicht zu kümmern; 4. wenn einer der eigenen Parteigenossen mit dem hinausgeschlagenen oder zurückkehrenden Balle in Berührung kommt, bevor er zur Gegenpartei gelangt ist; 5. wenn jemand, sei es von der einen oder von der anderen Seite, den Ball im Fluge und beim ersten Aufschwunge nicht mit der Britsche, sondern einem Körperteil, auch nur mit den Händen berührt oder gar auffängt.

Von diesen Fehlern zählt jeder, gleichviel welcher gemacht wird, der erste und zweite je 15, der dritte 10, der vierte beendet den Spielgang. Als Gewinner, welche nach und nach der Gegenpartei als Fehler mit 15, 15, 10, 10 angerechnet werden, gilt 1. jeder Schlag, der nicht durch einen gleich großen Rückschlag aufgehoben wird, sowie jeder Rückschlag, der hinter dem Anschlage zurückbleibt; 2. jeder Schlag, bei dem der Ball unaufgehalten bis zu der oberen oder unteren Grenze der Spielbahn fliegt. Damit letzteres nicht so häufig aufträte, wählt man die Bahn so lang, daß es nicht wohl möglich ist, den Ball im hohen Fluge, unerreikbaar für die Gegner, über deren Köpfe hinauszutreiben, immer den Kräften der Spieler und dem Gewichte der Bälle angemessen. Ein Rückschlag, der den Ball unaufgehalten an das Schlagmal selbst wirft, gilt so viel als einer, der den Ball darüber hinausgetrieben hätte.

Verlaufen die Wechsel eines Spielganges ohne alle Fehler, so stellt sich die Rechnung der Parteien nach dem ersten Wechsel auf 30 : 0 oder 15 : 15, nach dem zweiten auf 50 : 0 oder 40 : 15 oder 30 : 30, nach dem dritten auf 50 : 15 oder 50 : 30 oder 40 : 40; 50 machen jedesmal sofort dem Gange ein Ende. Sobald sich aber die Rechnung auf 40 : 40 stellt, wird sie auf 30 : 30 zurückgeschrieben, in diesem Falle kann der Gang lange unentschieden bleiben.

Spielt man das Spiel mit bloßen Händen, weil es an Britschen und Raketen fehlt, so muß man größere und weichere Bälle nehmen. Als 5. Fehler wird dann natürlicherweise nur die Berührung des Balles mit

andern Körperteilen als Hand und Arm angesehen, fangen aber dürfen den Ball die Spieler im oberen Felde nie.

Unter allen Umständen ist ein Ausrufer, der den jedesmaligen Stand der Rechnung angibt, nötig; wenn nicht Zank zu befürchten ist, kann derselbe zugleich die Rolle des Schiedrichters (juece oder arbitre) in streitigen Fällen übernehmen. Mitunter spielt man auch so, daß sich die eine Partei verpflichtet, den kleinen Ball stets über, die andere hingegen, ihn stets unter der hohen Schnur zu befördern. (GutzMuths Spiele).

Kopfmähler berichtet in seinen „Reiseerinnerungen aus Spanien“ über ein daselbst wahrgenommenes Ballspiel wie folgt: Die Gesellschaft besteht, bunt zusammengesetzt, aus vornehm und gering. Die ganze enge Straße der Stadt dient jetzt nur als Spielplatz und alle Hausbewohner stehen im Dienste des Spiels. Auf jedem Dache ist ein Junge postirt, um den Ball (pelota) herabzuwerfen, wenn er sich auf ein Dach verirrt. Die Spielenden sind fortgesetzt theils in der aufmerksamsten Spannung, theils in der angestrengtesten Bewegung. Es ist das Spiel eine prächtige Turnübung. Am Ende der Gasse ist ein kleiner Tisch schräg aufgestellt. Man wirft den kleinen Lederball, dem unserer Kinder ganz gleich, nur immer sehr elastisch, leicht gegen das schiefe Tischblatt, und wenn er wieder in die Höhe springt, so treibt man ihn mit der dickhandschuhten Hand hoch in die Gasse hinein. Hier sind an verschiedenen Punkten die Spieler der beiden Parteien, denn das Spiel ist ein Parteespiel, aufgestellt, des kommenden Balles gewärtig und schlagen ihn in der Luft zurück. Fällt er zu Boden, so wird die Stelle markirt und durch das Vorrücken dieser Marke ist auf eine mir nicht klar gewordene Weise die Entscheidung des Spiels bestimmt. Man zählte auch dabei. — Das Spiel beschäftigte die ganze Gasse; in den Hausthüren saßen zuschauend die Hausbewohner, und die nicht darauf Merkenden wurden dann und wann daran gemahnt, wenn ihnen die Pelota durch das zum Glück glaslose und unverklopfene Fenster hereinflog, die sie dienstfertig wieder herabwarfen. Der spanische Charakter machte sich dabei recht geltend. Mit einem Feuereifer beteiligten sich die Spieler, die dabei eine fabelhafte Gewandtheit und Körperkraft zu entwickeln wußten, um den Ball mit ihrer Hand nicht zu verfehlen, der in der engen Gasse oft zwei-, dreimal links und rechts anprallend, sie neckte und zu wahrhaft blitzschnellen Körperdrehungen zwang. Aber dabei herrschte dennoch eine fast vollkommene Stille. Der spanische Ernst sogar hier, wo die gliederverrenkenden Bodsprünge bei uns alle Augenblicke schallendes Gelächter und neckende Wiße hervorgebracht haben würde.

Die Pelota ist ein sonderbares Gemisch von Glücksspiel und Körperübung. Man scheint dabei jedoch hoch zu spielen. Mein wohlbeleibter Freund Don Jose, der triefend von Schweiß vom Spiele kam, hatte 300 Realen (54 Mk.) verloren.

Bei einer anderen Art des Ballspiels treiben zwei Spielende den Ball unaufhörlich gegen eine Mauer oder ein Haus, so daß sie sich und ihn in fortwährender Bewegung halten.

Das Zielwerfen mit Steinen, wobei Wetten stattfinden, ist bei den Basken eine sehr verbreitete und beliebte Unterhaltung.

Die Tänze der Spanier tragen das Gepräge des Charakters der Nation. Sie stellen die Pantomime eines verliebten Paares dar. Vornehmlich sind es die *Sequidilla*, eine Art Quadrille für 8 Personen, und der *Fandango*, die Pantomime der Wollust, soweit sie ohne grobe Beleidigung des Anstandes stattfinden kann, welcher daher immer nur von einem Herrn und einer Dame getanzet wird. Wo mehrere Paare zugleich *Fandango* tanzen, wird derselbe trotzdem paarweise getanzet, so daß jedes Paar vom andern unabhängig ist. An allen Sonn- und Festtagen (und der letzteren gibt es in dem katholischen Spanien sehr viel) findet in allen Ortschaften des Baskenlandes in den spätern Nachmittagsstunden öffentlicher Tanz auf dem Marktplatz, unter freiem Himmel und unter Aufsicht des *Alkalden* oder irgend eines Ratsmitgliedes statt. Es gibt hier viele Arten von Tänzen. Der gewöhnliche ist der *Fandango*, der aber von dem castilischen und andalusischen Tanze dieses Namens ganz verschieden ist. Ebendies gilt von der zugehörigen Musik. Die letztere ist meistens sehr unharmonisch; denn sie pflegt unwandelbar durch 2 Flöten, 2 paukenartige Instrumente und 1 Trommel ausgeführt zu werden. Jeden Sonn- und Festtag nach der *Missa major* (gegen 11 Uhr) durchzieht das seltsame Musikcorps die Straßen und kündigt durch seine lärmende Musik den am Nachmittag stattfindenden Tanz an. Dieser beginnt während des Sommers um 5 Uhr. Die Musiker spielen zuerst, mitten auf dem Markte, eine Art Marsch, eine Aufforderung zum Tanze, um die jungen Mädchen und Burschen herbeizurufen, welche sich bunt untereinander gemischt, um das Musikcorps aufstellen. Nach beendetem Marsch zieht sich die Musik auf die eine Seite des Platzes hin, und nun beginnt der Tanz. Bei dem *Fandango* tanzt eine Menge von Paaren auf einmal, ohne sich anzufassen, bald tanzt ein Paar voreinander, bald Rücken gegen Rücken, bald dreht es sich. Dann und wann reichen sich die Tanzenden die Hände, auch pflegen sie einzelne Takte der walzerartigen Musik mit Gesang zu begleiten. — Andere Tänze bestehen aus einer Art Reigen. Burschen und Mädchen, in bunter Reihe aufgestellt, reichen sich die Hände, und die dadurch gebildete Kette tanzt bald im Kreise umher, bald macht sie verschiedene Touren. Ein ganz eigentümlicher Tanz wurde in einem dicht bei Bilbao gelegenen Flecken am zweiten Pfingstfeiertage beobachtet. Der Tanz fand vor der festlich geschmückten Kirche unter dem Vorsitze des *Alkalden* statt, welcher dabei in Amtstracht, den Degen an der Seite und den silberbeknopften Rohrstock in der Hand fungirte. Der Tanzplatz war mit einer Art von Spießen abgesteckt. Am Eingang stand neben dem Musikcorps ein Tanzaufseher oder Vorsteher, bei dem sich die Tanzlustigen melden und Eintrittsgeld bezahlen mußten. Hier wurde nun unter andern folgender Tanz aufgeführt. Zuerst bildeten die Burschen eine Kette, die aber nicht geschlossen war. Die Kette führte der vorderste Tänzer, der die *Boyna* (baskische Mütze) in der rechten Hand trug, erst im Kreise, dann in verschiedenen Richtungen umher. Hierauf ließ er die Kette los und be-

wegte sich vor derselben her, einen eigentümlichen gymnastischen Tanz ausführend, wobei er bald auf den Fußzehen, bald auf den Fersen stand, seltsame Triller mit den Beinen schlug und wunderliche Bewegungen mit den Armen und dem ganzen Körper machte. Nachdem dieser Einzeltanz eine Zeitlang gewährt hatte, änderte sich plötzlich das bis dahin polonäsenartige Tempo der Musik, die Kette löste sich auf, die Mädchen stürzten sich zwischen die Tänzer, die Burschen und Mädchen begannen, dicht zusammengedrängt, ein wildes Tanzen, in welchem nicht die geringste Ordnung zu bemerken war. Die Vortänzer zeigten bei dem merkwürdigen Tanze eine große körperliche Gewandtheit, aber keine Grazie, die überhaupt den baskischen Tänzen abgeht.

Der Tanz steht in Spanien in so hohem Ansehen, daß er sogar noch nicht ganz aus den katholischen Kirchen verschwunden ist. In der Kathedrale zu Sevilla findet im Carneval und zum Frohnleichnamsfeste ein Tanz der Knaben statt, der dann jedesmal die ganze Woche hindurch allabendlich ausgeführt wird. Er ist dem Spanier unter dem Namen „el baile de los ninos“ oder „los seis“ („der Tanz der Knaben oder die Sechs“) bekannt und wird von zehn Knaben (früher sechs, woher der Name seis) vor dem Hauptaltar der Kathedrale getanzt. Die Knaben gehen in Bagentracht, mit gelb und blau gestreifter seidener Blouse, einem kleinen runden Stehfragen, einen Gürtel um die Hüfte, die Beine in enganliegenden weißen Trikots, an den Füßen weiße Atlasschuhe, über die Schulter eine bunte, goldgewirkte Schärpe. Wenn die Zeit des Tanzes herangekommen ist, nehmen der Erzbischof mit der Geistlichkeit auf der rechten Seite der Altartribüne Platz, während ihnen gegenüber Ehrenplätze für Gäste reservirt sind. Ein kleines Orchester spielt zum Tanze auf. Die Knaben stellen sich in zwei Reihen paarweise gegenüber, im mittleren, freigelassenen Raume. Nach einem kurzen Vorspiel des Orchesters beginnt abwechselnd Chor- und Einzelgesang der Knaben. Diesem folgt das Spiel der Castagnetten und darauf der eigentliche Tanz. Die Knaben knien zuvor zum Altar gerichtet nieder, erheben sich schnell, verbeugen sich vor dem Erzbischof und den Ehrengästen und setzen ihre Hüte auf (weiße niedrige Filzhüte mit breiten Krämpfen, welche vor der Stirn zurückgeschlagen sind, und weißen liegenden Federbüschen). Die tanzenden Bewegungen sind höchst einfach und decent, die Haltung des Oberkörpers wird dabei gar nicht verändert. Die Tänzer schreiten paarweise aufeinander zu, weichen sich rechts und links aus, gehen zu ihren Plätzen zurück, wechseln auch die Plätze und nur zum Schluß, wenn jeder wieder auf seiner ursprünglichen Stelle ist, erfolgt eine schnelle Drehung des Körpers um sich selbst. Es handelt sich, wie der Spanier sagt, nur um simples calados, cadenas, y vueltas formand lineas undulantes (einfache Bewegungen, Verbindungen, Wendungen in Wellenlinien). Auch während des Tanzes singen die Knaben und die Schlußsätze werden dann wieder von Castagnetten begleitet, wodurch der Tanzcharakter der Ceremonie wesentlich erhöht wird und das Ganze einen nationalen Stempel erhält. Nach dem letzten Takte entblößen die Knaben ihre Häupter, knien, das

Auge zum Altar gerichtet, nieder, erheben sich schnell wieder, verbeugen sich vor den Herrschaften, begeben sich zum Altar, um da knieend bis zum Schluß des Gottesdienstes zu verharren.\*)

## 14. Frankreich.

Im Mittelalter waren in Frankreich mehrere Jahrhunderte lang die Turniere mit ihrem festlichen Gepränge die beliebtesten Kampfspiele der Ritterschaft. Die bei demselben oft vorkommenden Unglücksfälle und besonders die durch das Schießpulver herbeigeführte neue, den Fernkampf berücksichtigende Kriegstaktik bewirkten, daß diese Spiele im 16. Jahrhundert nach und nach seltener wurden. Der Tod des Königs von Frankreich, Heinrich II., i. J. 1559 im Turniere kann als die Hauptursache ihres gänzlichen Aufhörens angesehen werden. An ihre Stelle traten wie in Deutschland die Karussell, bis auch diese im 18. Jahrhundert abkamen. Brantome, gest. 1614, berichtet vom genannten König, daß derselbe, wenn er nicht auf die Hirschjagd ging, mit dem Segelboot fuhr oder die „rollerie“ (jedemfalls ist die Maille-Bahn gemeint) aufsuchte, und wenn er nicht ritt, spielte er Ball und zwar sehr gut. Aber niemals wollte er das Spiel halten, sondern er machte den zweiten oder dritten Spieler, welche die zwei schwierigsten und gefährlichsten Plätze inne haben. In dieser Beziehung war er der beste und leidenschaftlichste Spieler seines Königreichs. Dies war er aber nicht aus Habsucht; denn wenn er etwas gewann, so gab er alles den Genossen seiner Partei, und bei Verlust bezahlte er für alle. Sehr bemerkenswert fügt dieser Schriftsteller an, daß man die Partie nur um 200, 300 höchstens 500 Thaler spielte und nicht wie zu seiner Zeit um 4—6 tausend oder zweimal mehr. Heinrich II. hatte es sehr gern, wenn seine Frau, seine Schwester und die Damen des Hofes ihm beim Spielen zusahen. So oft diese kamen und ihr Urteil abgaben, sahen auch die andern von den oberen Fenstern zu, wenn er mit dem „Ball à emporter“ oder mit dem kleinen Ball oder Maille spielte. Letzteres spielte er sehr gut; denn er war stark und geschickt und führte sehr schöne und lange Schläge aus. Wenn es sehr gefroren hatte, ging er auf das Eis gleiten, selbst auf den Teich von Fontainebleau, wo er oft schöne Sprünge ausführte. Hatte es geschneit, so machte er Bastionen und warf sich mit den andern mit Schneebällen. Auch wird erwähnt, daß er das Ringlaufen und das Stechen nach den großen Pferden, welches wesentliche Teile des Karussells waren, liebte.

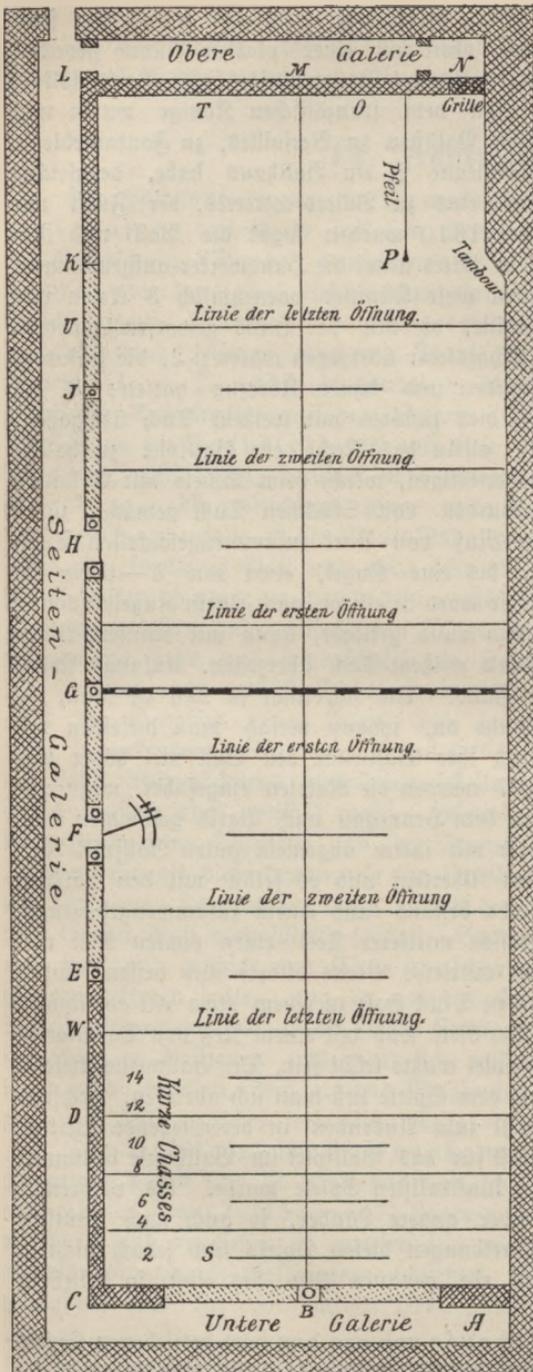
Das Ballspiel im Ballhause mag seinen Ursprung in Frankreich genommen haben und ist schon vor dem 15. Jahrhundert bekannt gewesen, aber erst seit Franz I. (1515—47) Zeiten wurde es daselbst sehr beliebt. Wie allgemein und angesehen es gewesen sein muß, kann man aus den vielen damals vorhandenen Ballhäusern schließen. Jede beträchtliche Stadt hatte wenigstens eins. In Lyon wurden 1676 „nicht weit von dem Platz la belle

\*) Jahrbücher der Turnkunst v. 1879, S. 185.

cour etliche Ballenhäuser angetroffen, welche sehr groß und weitläufig; sind alle hier, wie auch zu Clermont oben mit einer platten Bühne gedeckt.“ In Bordeaux sah dieser Berichterstatter „4 Ballenhäuser“. In Paris soll es deren 300 gegeben haben. Von dem französischen Könige wurde noch 1765 berichtet, daß er bei seinen Palästen zu Versailles, zu Fontainebleau, zu St. Germain und zu Compiègne je ein Ballhaus habe, desgleichen auch der Herzog von Orleans eins zu Villers-cotterets, der Fürst von Condé zu Chantilly. Im Jahre 1610 wurden sogar die Ball- und Raketenmacher als eigene Innung in Paris unter die Handwerker aufgenommen. Außer den Schlaghölzern fertigten diese Künstler vornehmlich 3 Arten von Bällen, 1. die *eteufs*, kleine Bälle, die mit der Hand geworfen wurden, aus Wolle bestanden und mit Schafzleder überzogen waren; 2. die *pelotes*, die ganz aus Bindfaden bestanden und keinen Überzug hatten; 3. die eigentlichen Bälle. Es waren dies *pelotes* mit weißem Tuch überzogen. Die Meister dieser Kunst hatten allein das Recht, ein Ballspiel zu halten und die Raketen und Bälle zu verfertigen, welche beim Spiele mit Volanten gebraucht wurden. Die Bälle wurden von Stückchen Tuch gemacht, zuerst ein Kern von der Größe einer Nuß von stark zusammengewickelten Tuchstücken, darüber immer andere, bis eine Kugel, etwa von 5—6 cm im Durchmesser daraus wurde. Diese ward in einem, nach einem Kugelabschnitte ausgehöhlten Holze recht dicht und rund geklopft, dann mit dünnem Bindfaden fest umwickelt und endlich mit weißem Tuch überzogen. Anfangs schlug man den Ball mit der flachen Hand. Um sich nicht so weh zu thun, zog man jedoch später dicke Handschuhe an, sodann versah man dieselben mit Saiten und Sehnen, welche durch ihre Elasticität den Ball viel höher und weiter trieben. Im Jahre 1427 wurden die Raketen eingeführt, wozu eine Frau, Namens Margot, die aus dem Hennegau nach Paris gekommen war, Veranlassung gab. Diese erregte mit ihrem ungemein guten Ballspiel Aufsehen, indem sie die Geschicktesten übertraf und es selbst mit den stärksten Spielern aufnahm. Die Rakete bestand aus einem zusammengebogenen, in der Regel eschenem Stabe, dessen mittlerer Teil einen ovalen Keif von etwa 20 cm Länge und 13 cm mittlerer Breite bildete und dessen Enden mit einem dazwischen eingeklemmten Stück Holz zu einem etwa 40 cm langen Griff, zusammengefügt waren. Der Keif war mit einem Netz von Darmsaiten überstrickt. Die Kleidung zum Ballspiel mußte leicht sein. Der Ballmeister lieferte dieselben gegen Bezahlung. Nach dem Spiele ließ man sich abreiben, wechselte die Kleider, legte sich auch wohl zum Ausruhen in bereitstehende Betten.

Die Franzosen stellten zuerst für das Ballspiel im Ballhause bestimmte Regeln auf, so daß es eins der kunstvollsten Spiele wurde. Es verbreitete sich von Frankreich aus auch über andere Länder, so auch nach Deutschland. Die überkommenen Beschreibungen dieses Spiels sind jedoch nicht so klar und deutlich, daß man sich ein genaues Bild des einst so beliebten Spieles machen könnte.

Hieth gibt von einem Ballhause und von dem dort betriebenen Spiele eine eingehende Beschreibung, von welcher er jedoch selbst bemerkt, daß sie



wegen seiner mangelhaften Unterlagen nicht ganz befriedigend ausgefallen sei. Ich lasse dieselbe mit einigen Kürzungen, die jedoch nur Unwesentliches betreffen, hier folgen. Ein Ballhaus, schreibt er, ist ein genau rechtwinklig vierseitiges Gebäude, im Dichten etwa 35 Fuß breit und 100 Fuß lang, bis an das Dach etwa 28—30 Fuß hoch. Der Fußboden war genau horizontal und eben, mit Steinplatten, jede von 1 Quadratfuß, gepflastert. Die Decke ebenfalls horizontal und eben, mit fichtenen Brettern verkleidet. Die Siebelmauern waren bis an die Decke massiv, die Seitenmauern, da wo sie an erstere anstießen, auf etwa 23 Fuß nach der Mitte zu, ebenfalls bis an die Decke hinauf massiv, dann aber nur etwa 14—15 Fuß hoch, so daß also oben ein etwa 54 Fuß langer und 14—15 Fuß hoher, offener Boden blieb, durch welchen das Licht in das Gebäude fiel, welches übrigens keine Fenster von gewöhnlicher Form hatte. Dieser offene Raum war durch Säulen in 6 Öffnungen abgeteilt, die mit Regen und Vorhängen versehen waren, jene um das Hinausfliegen der Bälle zu verhindern, diese, um, wenn nötig war, die Sonnenstrahlen abzuhalten und das Licht zu mäßigen. Auf dem

Abb. 21.

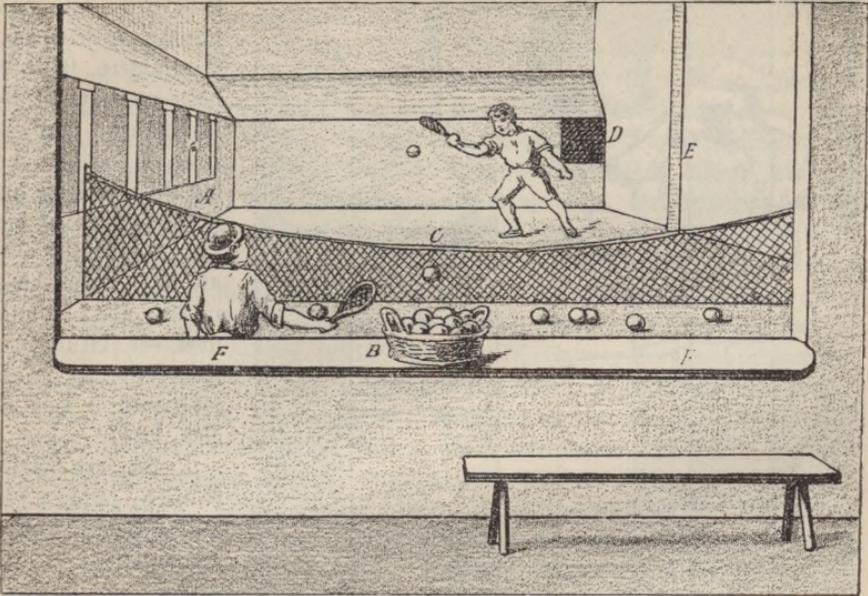
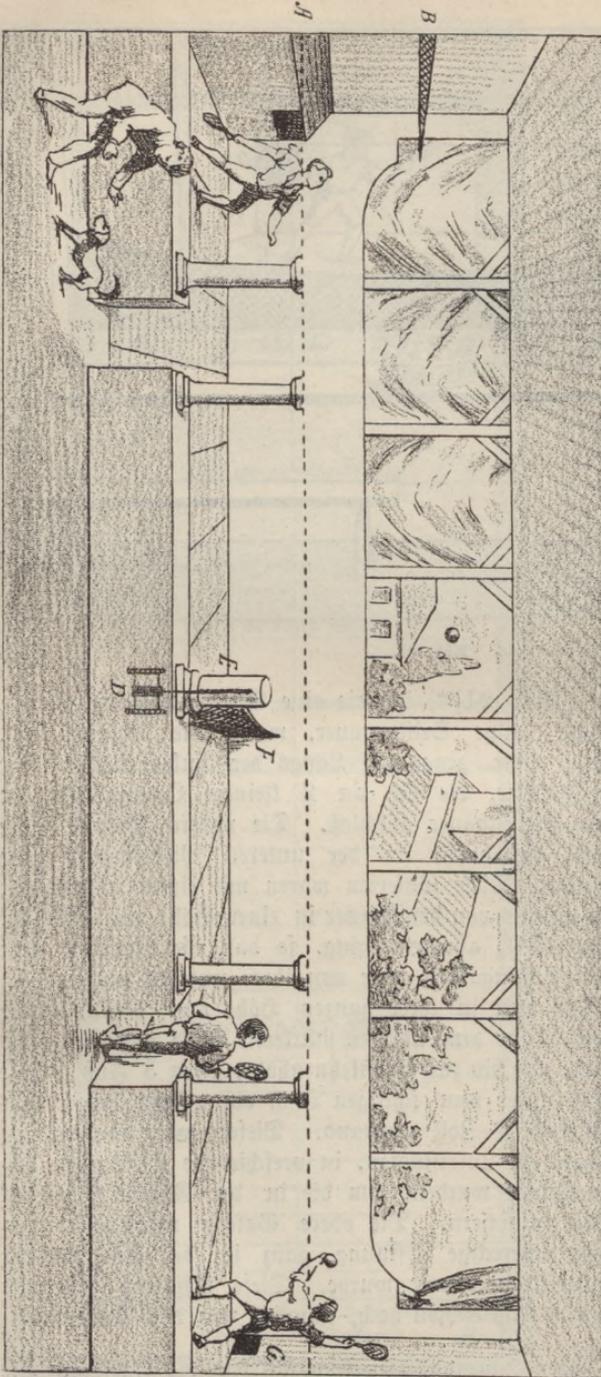


Abb. 22.

beigegebenen Grundrisse (Abb. 21)\*) ist die eine Giebelmauer die untere, die andere die obere, die lange Seitenmauer, worin die Thüren sind, die linke, die andere die rechte genannt. Längs der linken Seitenmauer ging eine 5 Fuß breite Galerie, die sich an 2 kleinere Quergalerien an der unteren und oberen Giebelmauer anschloß. Die untere Galerie fehlte in manchen Ballhäusern, die dafür an der unteren Giebelmauer eine besondere Einrichtung hatten. Diese Galerien waren mit einem abhängigen bretternen Dache bedeckt, welches von der Mauer in einer Höhe von 12 Fuß, unter einem Winkel von 45° abwärts ging, so daß die Galerien vorn 7 Fuß hoch waren. Die Seitengalerie war von ihrer unteren und oberen Ecke her auf etwa 18 Fuß weit in ihrer ganzen Höhe von 7 Fuß durch eine Scheidewand verdeckt. In dem übrigen mittleren Teile von D — K aber war die Scheidewand nur bis zur Brustlehnenhöhe, etwa 3 Fuß 4 Zoll hoch, aufgemauert, so daß unter dem schrägen Dach ein offener Raum von 54 Fuß Länge und 3 Fuß 8 Zoll entstand. Dieser war durch kleine Säulen, welche das Galeriedach unterstützten, in verschiedene Öffnungen abgeteilt, die mit Netzen verhängt wurden, um die in der Galerie stehenden Zuschauer vor den Ballen zu sichern. Die obere Galerie war vorn ganz zugemauert bis auf eine viereckige Öffnung ganz in der Ecke an der Hauptmauer, welche la Grille genannt wurde. Diese Öffnung war nur 2 Fuß 9 Zoll breit und 3 Fuß 8 Zoll hoch, nämlich von der Brustlehnen-

\*) Dieser und die beiden Innenansichten sind entlehnt aus Garfault. Die Kunst der Ball- und Raletenmacher und vom Ballspiele.



höhe bis an das schräge Galeriedach. Die untere Galerie hatte nur eine Brustlehm-mauer von 3 Fuß 4 Zoll Höhe bis etwa 4 Fuß an ihren Ecken, wo die Mauer ebenfalls bis an das Galeriedach reichte. Die Öffnung über der Brustlehm war also 22 Fuß lang und 3 Fuß 8 Zoll hoch.

In den Ballhäusern, welchen die untere Galerie fehlte, war die untere Siebel-mauer um 5 Fuß hereingerückt. Diese Ballhäuser waren daher etwas kürzer im Verhältniß zu ihrer Länge. Die Franzosen nannten die untere Galerie le dedans und daher nannte man auch ein Ballhaus, welches dieselbe besaß un dedans, wo dieselbe fehlte, hieß es le quarré. Im Ballhause le quarré war in der rechten Ecke bei A ganz unten am Fußboden ein quadratförmiges Loch in der Mauer (s. Abb. 23 G.) 16 Zoll breit und hoch, welches schlechtweg le trou hieß. In der linken Ecke bei C

Abb. 23.

war in der Giebelmauer eine etwa 7 Fuß hohe und 1 Fuß breite Vertiefung gelassen, vor welcher ein Brett befestigt war, um das Anprallen des Balles an dieser Stelle durch den Schall zu bemerken. Dies Brett hieß l'ais. Die rechte Seitenmauer hatte von der obern Giebelmauer her einen etwa 16 Zoll breiten Vorsprung, der bis auf 18 Fuß der Länge sich erstreckte und vorn bei Q eine schräge senkrecht hinaufgehende Fläche bildete, die man le tambour nannte. Der Tambour diente bloß dazu, die Schwierigkeit des Spiels zu vermehren, indem der anprallende Ball schief abspringen mußte.

Alle Wände im Innern des Ballhauses waren schwarz oder wenigstens sehr dunkel angestrichen, damit man dem Fluge des weißen Balles besser folgen konnte. In Spanien sollen die Wände jedoch weiß gewesen sein, da man mit schwarzen Ballen spielte. Die Spielfläche war mit quadratförmigen Steinplatten völlig eben und horizontal gepflastert, so daß also 90 Reihen, jede von 30 Platten dazu gehörten. Notwendig war es eben nicht, daß jede Platte genau diese Größe hatte, aber die Linien, die mit schwarzer Farbe darauf gezogen wurden, mußten wenigstens in richtigen Entfernungen voneinander sein. Diese Linien waren ein wesentliches Stück beim Spiele. Mitten durch den Spielraum ging zuvörderst der Länge nach eine gerade Linie B M, sodann auch der Breite nach eine Mittellinie G R. Über dieser mittlern Querlinie war ein Seil gezogen, welches bei R an einer Klammer 5 Fuß hoch in der Mauer befestigt war und in eben dieser Höhe durch ein Loch in der mittlern Säule der Seitengalerie bei G durchging, wo es innerhalb der Galerie durch eine Rolle nach Belieben straffer gezogen oder nachgelassen werden konnte (s. Abb. 23 D, E, F). Es durfte nämlich nicht ganz straff gespannt, sondern in der Mitte nur etwa halb so hoch von dem Fußboden sein, damit man von dem obern und untern Ende aus über die Mitte des Seils hinweg die Grenze des Fußbodens sehen konnte. Von diesem Seile hing ein Netz bis auf die mittlere Querlinie des Fußbodens herab. Durch dieses Seil und Netz wurde der Spielplatz in das untere und obere Spiel geteilt. Mit der mittlern Querlinie gleichlaufend waren noch andere Querlinien gezogen, teils ganz durchgehend, teils nur von der langen Mittellinie aus bis zur Hälfte des Raumes links und rechts, wie der Grundriß zeigt. Sie hießen im Französischen Chasses. Man konnte etwa dafür setzen „Sprunglinien,“ weil dieselben dazu dienten, die Stellen zu bemerken, wo der Ball, nachdem er aus dem Fluge den Fußboden berührt hatte und wieder aufgesprungen war, zum 2. Male auf das Pflaster traf, wenn der Spieler ihn nicht, entweder aus dem Fluge oder nach dem ersten Aufsprunge mit der Rakete aufgefangen und wieder zurückgeschlagen hatte. Von der Mitte der Öffnungen der Seitengalerie ausgehend, gab es zu beiden Seiten des Netzes drei durchgehende Linien, die 9 Fuß voneinander entfernt waren. Zwischen diesen Linien sind,  $4\frac{1}{2}$  Fuß von ihnen entfernt, kürzere Querlinien. Im obern Spiele war über der Linie der letzten Öffnung bis zur obern Giebelmauer keine weitere Querlinie gezogen. Im untern Spiele gab es deren noch weitere 9 je 2 Fuß voneinander entfernt, die kurze Chasses (chasses courtes) hießen. Dafür gab es im obern Spiele

die Linie O P, gleichlaufend mit der langen Mittellinie, von den Franzosen „*rayo de passe*“, im Grundrisse „Pfeil“ genannt. Sie diente, den Raum zu bezeichnen, bis wie weit der Ball beim Aufschlagen kommen durfte. Kam er nämlich in den schmalen Raum zwischen Pfeil und Mauer, vor der Grille, so brauchte ihn der Spieler nicht anzunehmen und zurückzuschlagen.

Das Ballspiel im Ballhause war zweierlei Art, entweder ein bloßes Hin- und Herschlagen oder eine ordentliche Partie. Die erstere Art, das Pelotiren, bestand darin, daß 2 Spieler, der eine an die untere, der andere an die obere Quergalerie tretend, sich den Ball mit der Rakete gegenseitig aufschlugen. Die Kunst bestand hierbei darin, den Ball so lange als möglich in der Luft zu erhalten, ohne daß er zur Erde kam. Dieses Pelotiren war im Ballhause nur ein Nebenspiel zur Unterhaltung. Die Spielenden mußten nach den Gesetzen des Ballhauses abtreten, sobald andere eine ordentliche Partie spielen wollten. Dieselbe wurde entweder von 2, 3 oder 4 Personen gespielt, nie von mehreren und zwar spielte einer mit einem oder einer mit zweien oder zwei gegen zwei. Jede Partie hatte 6 oder 8 Spiele, je nachdem es zuvor ausgemacht war. Jedes Spiel hatte 60 Punkte und jeder Treffer und jeder Fehler zählte 15 Punkte. Wenn 2 eine Partie spielen wollten, so ward durch die Rakete gelost, wer zuerst im untern oder im obern Spiele sein sollte, weil der Stand im ersteren vorteilhafter war als im letztern. Beim Losen warf einer die Rakete in die Höhe und indem sich dieselbe in der Luft etlichemal drehte, riet der andere „rechts“ oder „links.“ Ziel sie so, daß die Seite, welche er geraten hatte, oben lag, so hatte er zuerst den bessern Stand im untern Spiele, im andern Falle trat er ins obere Spiel. Ein *Marqueur* trat in die Galleriethür des untern Spiels, bei F mit einer Rakete in der Hand, um die auf ihn zufliegenden Bälle abzuwehren. Er mußte ein scharfes Auge, einen schnellen Blick und viel Aufmerksamkeit haben, um genau und richtig angeben zu können, wie der Erfolg des Schläges gewesen war. Er verzeichnete alsdann auf dem Fußboden die gewonnenen Punkte mit Kreide. Im Grundrisse ist dies bei F angedeutet. Die bogenförmigen Linien bedeuten die Partien, die Mittellinie, welche die Bogen schräg durchschneiden, sonderte die von dem einen und dem andern gewonnenen Spiele ab, und die gewonnenen Spiele wurden durch kleine Striche in den Bogen angemerkt.

Der Spieler im untern Spiele hatte den Ausschlag (*le service*). Ein flacher Korb voll Bälle stand bei B auf der Brustlehne der untern Gallerie (s. Abb. 22, B F), und wenn diese fehlte, bei D auf der Brustlehne der letzten Öffnung der Seitengalerie. Der Spieler nahm einen Ball, trat in die Gegend von S, warf ihn mit der linken Hand in die Höhe und schlug ihn mit der rechten vermittelst der Rakete seinem Gegner im obern Spiele, bei T, zu. Dieses Ausschlagen mußte aber so geschehen, daß erstens der Ball auf irgend eine Stelle des Galeriedaches im obern Spiele, also von G—L oder von L—N, auftraf, und zweitens von da herabspringend jenseits der Linie der letzten Öffnung und links vom Pfeile, nämlich in dem Raum K L O P, zur Erde kam oder kommen würde. Wenn der Ball beim

Ausschlagen nicht auf das Galeriedach im obern Spiel traf oder beim Abspringen nicht in den erwähnten Raum kam, so war der Gegenspieler nicht verbunden, ihn aufzufangen und zurückzuschlagen. Machte der ausschlagende Spieler diesen Fehler einmal, so war der Ausschlag blos ungiltig. Er nahm dann einen andern Ball und schlug zum zweiten Male aus. Machte er aber den Fehler wieder, so verlor er 15 Punkte. Hatte der ausgeschlagene Ball wohl das Galeriedach im obern Spiel getroffen, kam aber in den Raum rechts vom Pfeil vor der Grille herab, so war der Ausschlag auch ungiltig, brachte aber, auch wenn es mehrmals hintereinander sich traf, dem ausschlagenden Spieler keinen Verlust. Wer den Ball, sei es beim Ausschlagen oder im Verlauf des Spiels nicht über das Seil, sondern unter dasselbe in das Netz schlug, verlor 15. Wer ihn aber so schlug, daß er durch die Lichtöffnungen hinausfliegen würde, wenn ihn nicht die verhängenden Netze oder die Säulen aufhielten, der verlor ebenfalls 15. Der Ausschlag konnte übrigens auf mehr als eine Art gemacht werden, und geübte Spieler wechselten gern damit ab, um dem Gegner desto mehr Schwierigkeiten zu bereiten. Sehr gewöhnlich war die Art, daß der Spieler den Ball gegen die obere Giebelmauer schlug, so daß er von da auf das Galeriedach und von da auf den Boden sprang. Eine andere Art war, daß der Spieler den Ball gleichsam im Kernschuß gegen das Dach der Seitengalerie, etwa von S nach H, von wo dann der Ball heftig auf den Gegenspieler in T sprang. Am schwierigsten hatte es der Gegner im Zurückschlagen des Balles, wenn dieser vom Dach der obern Galerie fast senkrecht herabkam, weil der Spieler dann keinen Platz hatte, so auszuholen, daß der Ball im flachen Bogen in das untere Spiel geschlagen werden konnte. Er war genötigt, den Ball von unten her zu fassen, also im hohen Bogen zurückzuschlagen. Einen solchen Ball aber konnte der Spieler im untern Spiele leichter beurteilen und nach Belieben wieder schlagen, als einen, der im flachen Bogen nur knapp über das Seil weg angeflogen kam. Solche, gleichsam „geschossene“ Bälle, waren die schlimmsten für den, der sie annehmen und zurückschlagen sollte.

Der Spieler im obern Spiele, in der Gegend von T stehend, mußte den richtig ausgeschlagenen Ball wieder ins untere Spiel zurückschlagen, bevor derselbe zum zweitenmale, d. h. nach dem ersten Aufsprunge, wieder den Fußboden berührte. Er konnte ihn also entweder gleich im Fluge fassen, oder wenn er vom Giebelbache absprang oder auch noch, wenn er schon auf den Boden gekommen war und wieder aufsprang. Verschämte der Spieler aber auch diesen Augenblick und der Ball berührte zum zweitenmale den Boden, so sagte man „der Ball hat eine Chasse gemacht,“ und der betreffende Spieler verlor damit 15 Punkte. Der Spieler im untern Spiele schlug ihm einen neuen Ball zu. Hierbei ward aber immer vorausgesetzt, daß das 2. Auftreffen des Balles auf den Boden jenseits der Linie der letzten Öffnung, also im obersten Viertel des Spielplatzes U V N L geschah. Erfolgte es diesseits, entweder weil der Ball nicht stark genug oder auch zu stark ausgeschlagen war, so daß er von der obern Giebelmauer zu weit zurücksprang, so gereichte die Chasse, die der Ball machte, dem Spieler im

untern Spiele zum Schaden. Er verlor zwar nicht dadurch 15, aber sobald 2 Chassen ihm entgegen gemacht waren, so wurden die Plätze gewechselt, er mußte in das obere Spiel treten und sein Gegner trat in das vorteilhaftere untere Spiel. Schlag der Gegner im obern Spiel den Ball in das untere zurück, so mußte ihn der hier stehende Spieler aus dem Fluge oder aus dem ersten Aufsprunge wieder ins obere Spiel schlagen. Verfehlte er dies, und der Ball berührte zum zweitemale den Boden, machte also eine Chasse, so gereichte dies dem betreffenden Spieler nur insofern zum Schaden, als 2 Chassen, die gegen ihn gemacht wurden, ihn seines Standes im untern Spiele verlustig machten.

Jeder Spieler hatte noch mehrere andere Treffer des in sein Gebiet kommenden Balles abzuwehren, nämlich auf gewissen Linien und in gewissen Öffnungen. Bezüglich der ersteren wurden unter den verschiedenen Querlinien im unteren Spiele zwei bestimmt, über welche der Gegner im oberen Spiele den Ball beim 2. Auftreffen auf dem Boden hinwegbringen mußte und zwar nach bestimmter Folgeordnung, z. B. die 1. bestimmte Linie wäre die Nummer 4, die andere die Nummer 6, so mußte der Schlag, der auf Nr. 4 gezielt war, vorgehen und der auf Nr. 6 gezielte folgen. Sah nun der Spieler im unteren Spiele den Ball ankommen, den der Gegner auf die bestimmte Linie richtete, so mußte er in dem Augenblicke beurteilen, ob der Ball mit dem 2. Sprunge über die Linie hinauskommen würde oder nicht. Im ersten Falle mußte er ihn vor dem 2. Auftreffen, entweder aus dem Fluge oder aus dem ersten Sprunge zurückschlagen. Gelang ihm dies, so verlor der Gegner deshalb noch nichts, sondern sein Bemühen, 15 Punkte zu gewinnen, war für diesmal vereitelt. Gelang es ihm nicht, den Ball zur rechten Zeit zurückzuschlagen, so daß dieser wirklich sein 2. Auftreffen unterhalb der bestimmten Linie vollendete, so hatte der Gegner diese Chasse, also 15 Punkte gewonnen. Im anderen Falle, wenn der Spieler im unteren Spiele aus dem Fluge des Balles urteilte, daß er sein 2. Auftreffen nicht unterhalb der bestimmten Linie machen würde, hütete er sich wohl, den Ball zurückzuschlagen, sondern sah es ruhig an, wie der Ball den Fehlsprung machte; denn der Gegner verlor dann 15 Punkte, ohne daß er sich zu bemühen brauchte. Die bestimmte Folgeordnung war hierbei nicht zu vergessen. Waren z. B. die beiden Chassen Nr. 4 und Nr. 6 in der genannten Ordnung bestimmt und der Gegenspieler zog die erstere, so half es ihm nichts, wenn der Ball unterhalb Nr. 6 zum zweitemale auftraf, aber oberhalb Nr. 4. Er hatte dann doch die Chasse Nr. 4, die er machen sollte, verfehlt und verlor 15. Wenn der Ball beim 2. Auftreffen auf die gegebene Linie selbst auftraf, so war der Schlag ungiltig und mußte wiederholt werden.

Hatte das Ballhaus eine untere Gallerie, so war die ganze Öffnung derselben zu verteidigen. Der Gegner im oberen Spiele gewann 15, wenn es ihm gelang, den Ball in diese untere Gallerie zu schlagen. Dies konnte geschehen 1. geradezu (*coup de dedans simple*) durch Abprallen von der Hauptmauer in der Gegend zwischen A und X, wodurch der Ball in schräger

Richtung von der rechten zur linken in die Öffnung der unteren Galerie flog; 2. ohne Abprellen, aber in schräger Richtung, in die Ecken z. B. etwa in der Richtung K A (coup de brèche); 3. durch Anprellen an die Mauer C D der Seitengalerie, die hier bis ans Galeriedach ging, also 17 Fuß hoch war, wodurch der Ball in schräger Richtung von der linken zur rechten in die Galerie flog (coup de cavasse). Für den unteren Spieler war dieser Schlag schwer abzuwenden, weil der Ball von seiner linken Seite hereinsprang. Wer nun, wie gewöhnlich, die Rakete mit der rechten Hand führte, mußte mit verwendeter Hand, das Gesicht gegen C gekehrt, schlagen, um den Ball zu fassen. Besser war es, wenn er die Rakete mit der linken wie mit der rechten Hand zu führen wußte.

Fehlte im Ballhause die untere Galerie, so waren dafür an der Siebelmauer 2 Stellen zu verteidigen, nämlich das „Loch“ unten am Fußboden in der Ecke bei A (s. Abb. 23 G) und das Brett bei C. Schlag der Gegenspieler seinen Ball in das Loch und traf er im Fluge das Brett, was sich durch den Schall bemerkbar machte, so gewann er 15 Punkte. Im oberen Spiele waren dagegen zu verteidigen das Fenster N, la grille genannt (s. Abb. 23 C), und die letzte Öffnung der Seitengalerie J K. Schlag der Spieler aus dem unteren Spiele den Ball so, daß er in eine dieser Öffnungen flog, so gewann er 15 Punkte. Weiter galt, daß im oberen Spiele die letzte Öffnung der Seitengalerie dem unteren Spieler einen Gewinn von 15 Punkten brachte, wenn sein Ball dahinein schlug, aber nicht umgekehrt. Denn der Gegenspieler aus dem oberen Spiele gewann keinen Punkt, wenn sein Ball in die letztere Öffnung des unteren Spiels einschlug. Der Ball machte nur seine Chasse in der Galerie.

Das ganze schöne Spiel war ein fortgesetztes Bemühen jedes Spielers, den Ball in das Gebiet seines Gegners zu schlagen und von seinem eigenen Gebiete abzuwehren, ein lebhafter Kampf beider Teile, den Ball nicht bei sich bis zum zweiten Sprunge kommen zu lassen. Dadurch wurde Augenmaß, Biegsamkeit und Schnelligkeit vortrefflich geübt und nicht nur die Kräfte des Körpers, sondern auch die des Geistes in Thätigkeit gesetzt.

Spielten 2 gegen 2, so pflegte im untern Spiele der Erste in der Gegend zwischen A und B (s. Grundriß) zu stehen und die Bälle abzuwehren, die in die untere Galerie gerichtet waren. Der Zweite als Sekundant pflegte sich zwischen D und E zu stellen, um die Bälle von der letzten Öffnung der Seitengalerie abzuhalten. Der Erste im oberen Spiele stellte sich in die Gegend zwischen T und K, er deckte die letzte Öffnung des oberen Spiels. Der Zweite, der Sekundant, hielt sich am Fenster (la grille) und an dem Tambour auf, um die Bälle, die dahin kamen, in Empfang zu nehmen. Die beiden Ersten standen sich also ungefähr diagonal gegenüber, desgleichen auch die Zweiten. Wenn ein Ball kam, den beide Parteien abwehren konnten, so rief einer dem andern bei Zeiten zu: „für mich!“ oder „für Sie!“, damit nicht beide einander entgegen liefen und sich gegenseitig hinderten.

Garfaut fügt in seiner schon erwähnten Schrift noch an, daß unter der Regentschaft des Herzogs von Orleans, gest. 1723, das Schlagen des Volanten, des Federballes statt des gewöhnlichen Balles sehr im Schwunge war, daß es sein Lieblingspiel gewesen sei. Bis auf 8 Personen konnten hierbei zugleich spielen, jedoch bei 4 oder 6 spielte es sich am besten. Man bediente sich leichter Raketen und Volanten, die unten 2 Zoll im Durchschnitte hatten und deren Federn  $3\frac{1}{2}$  Zoll hoch waren. Zum Ausschlage bediente man sich auch eines besonderen Schleudergerätes, der Manivelle.

Ein anderes sehr altes und beliebtes französisches Spiel heißt le mail. Bei demselben trieb man nach bestimmten Regeln Kugeln, die etwas größer waren als große Billardbälle, in einer besonders hergerichteten, mit Schranken eingefassten langen Bahn mit einem Schlägel (mail) fort nach einem Ziele. Schon Karl V. (1364—80 regierend) sah sich genötigt, dasselbe zu verbieten, weil man es durch hohe Gewinneinsätze zu einem Hazardspiele gemacht hatte. Es geriet aber trotzdem nicht in Vergessenheit. Ludwig XIV. (1643—1715) spielte es gern und mit ihm ganz Paris. Es war damals das Spiel der großen Herren. Der König hatte seinen besonderen „portemail“, der ihm die erforderlichen Werkzeuge herbeitrug. Auch in manchen Provinzen Frankreichs, so in der Provence und Languedoc, wurde es sehr geschätzt.

Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Meister und Gehilfen. Das Mailspiel kam aus Paris auch nach England, und Jakob I. (1603—1625) liebte es und empfahl es als ein fürstliches Vergnügen. Noch früher, 1598 sagt der englische Schriftsteller Robert Dallington in einer Anleitung zum Reiten: „Unter allen Exercitien in Frankreich ziehe ich keins der Paille-Maille vor, weil es guten Anlaß und Gelegenheit zur Unterhaltung gewährt, nicht anstrengend ist und einem Herrn wohl ansteht.“ Um diese Zeit muß das Spiel in London noch unbekannt gewesen sein; denn er fährt gleich nachher fort: „Ich wundere mich, daß man unter den vielen lappischen und affenmäßigen Spielen, die man aus Frankreich herüber gebracht hat, nicht auch dieses in England einführte.“ In England scheint die Sitte jedoch nicht lange vorgehalten zu haben; denn eine Schrift aus dem Jahre 1670 nennt die Paille-Maille ein Spiel, das früher in der langen Allee bei St. James üblich gewesen sei. Dagegen weiß man auch, daß Karl II. (1660—85) es noch leidenschaftlich liebte. Das Mailspiel war ein für die Gesundheit sehr zuträgliches Spiel, und man empfahl es als sehr wirksam gegen alle Arten von Rheumatismus. Es übte Hand, Arm und Augenmaß ungemein, verlangte eine genaue Richtung der Kraft, sichere, feste Haltung des Körpers bei aller Kraftäußerung. Zur Zeit ist es in Frankreich in Vergessenheit geraten; denn das Schulspiel, das man jetzt als Mailspiel treibt, hat mit dem alten Mail wenig Verwandtschaft. Die hierzu erforderliche Bahn war 3, 4, oder mehrere hundert Schritte lang, ganz eingeebnet und mit Flußsand bestreut. Damit die Kugeln nicht ausweichen konnten, waren zu beiden Seiten der Bahn mit Maßstrichen versehene Holzschranken. An jedem Ende der Bahn stand ein

kleiner eiserner Bogen, durch welchen die Kugeln getrieben werden mußten. Auch legte man die Bahn hufeisenförmig an, sei es, um auf der zweiten gleichlaufenden Bahn sich zum Ausgangspunkte zurückspielen zu können, oder um eine umso längere Bahn zu erhalten. Um erfreulichen Schatten zu erhalten, pflanzte man zu beiden Seiten der Bahn Bäume an. Die so entstandenen Alleen sind oft heute noch weithin leuchtende Zeugen dafür, wo einst das vortreffliche Mailspiel Zerstreung suchende Menschen erfreute.

Zum Spiel selbst benutzte man aus Buchsbaum gedrehte 180—200 Gramm schwere Kugeln, bei welchen es ganz besonders darauf ankam, daß sie überall von gleicher Dichtigkeit waren, damit der Schwerpunkt genau in der Mitte lag. Als noch in Frankreich die Mailpartien um bedeutende Summen Geldes gespielt wurden, bezahlte man vollkommene Kugeln ungemein teuer. Ein geschickter Mailspieler, Bernhard mit Namen, kaufte in Aix einst von einem Händler eine von andern verschmähte Kugel für 15 Sous. Dieselbe bewährte sich so vorzüglich, daß von dem folgenden Besitzer für dieselbe 100 Louisd'or geboten wurden. Die Kugeln wurden, wie schon erwähnt, mittelst eines Schlägels fortgetrieben. Derselbe bestand aus der Masse, die gewöhnlich noch einmal so schwer war als die Kugeln, also etwa 400 Gramm, und aus einem Stiele. Die Masse war tonnenförmig aus dem Holze der immergrünen Eiche gedreht, an beiden Enden, um das Spalten zu verhindern, waren eiserne Ringe angelegt, die jedoch, um Beschädigungen der wertvollen Kugeln vorzubeugen, nicht bis zur Schlagfläche vortreten durften. Genau in der Mitte der Masse war das Loch für den aus zähem und biegsamem Stechpalmenholze gefertigten Stiel. Derselbe lief vom oberen, etwa 2 cm starken Ende verjüngt fort bis ins Loch der Masse, wo er gut befestigt war. Die Länge des Stieles hatte Hüfthöhe des Spielers oder reichte auch bis zur Achselgrube desselben.

Galt es die Kugel fortzuschlagen, so hatte der Spieler dieselbe vor seinen Füßen liegen, der Schlägel wurde aber mit beiden Händen, die linke Hand über der rechten, am oberen Ende des Stieles gefaßt. Der Spieler neigte seinen Körper etwas vorwärts und beim Ausholen, wobei die Masse des Schlägels bis zur Höhe der Schulter gehoben wurde, drehte er sich im Kreuze nach der Rechten zu etwas rückwärts und beim Schlagen eben so zurück zur Linken, um die Wucht des Schlages zu erhöhen. Es galt eben, die Kugel mit voller Kraft so zu treffen, daß sie in gerader Linie der Bahn entlang davonrollte. Der eben schon erwähnte Bernhard schlug seine berühmte Kugel entlang auf ebenem Boden und bei Windstille 405 Schritte in bestimmter Richtung. Zum Durchtreiben der Kugel durch den Bogen nahm man eine eiserne Kugel, die man zuvörderst auf die Stelle der seinigen setzte, sodann bediente man sich eines besonderen schaufelartigen Werkzeuges. Über die verschiedenen Spielweisen gab es eine große Menge von Regeln und einzelnen Bestimmungen. Wie GutsMuths mittheilt, gab es 4 Betriebsweisen des Spiels:

1. ohne Parteien, auf eigene Rechnung (au rouet), wobei jeder Spieler für sich und seine Rechnung spielte. Nach einer gelosten Reihenfolge

schlug jeder Spieler seine Kugel, jeder zählte seine Schläge und derjenige, welcher mit den wenigsten die Kugel durch den Bogen am Ende brachte, hatte gewonnen.

2. mit Parteien (en partie). Die Spieler teilten sich in zwei Parteien und jeder derselben spielte seinen Ball zu Gunsten derjenigen, zu welcher er gehörte. Die Partei, die mit den wenigsten Schlägen ihre sämtlichen Kugeln durch den Bogen rollte, gewann.

Bei beiden Arten konnte man auch eine bestimmte Anzahl von Schlägen festsetzen, mit welchen jeder seine Kugel bis vor den Bogen bringen, d. h. zum Durchgange stellen sollte. Gewöhnlich setzte man 3 bis 4 Schläge zum Durchgange. Derjenige, welcher seine Kugel nicht mit der ausgemachten Zahl von Schlägen an das Ziel bringen konnte, war außer Spiel; derjenige aber, der sie mit weniger Schlägen dahin brachte, mußte sie wieder eine bestimmte Zahl von Schritten: 30, 40, 50 zurücktragen und sie von da nochmals schlagen. Es galten aber außerdem noch folgende Regeln: a) man konnte seine Kugel, wenn sie zum Schlagen unbequem, vielleicht in einer Vertiefung lag, durch eine kleine Unterlage von Sand u. dergl. zurechtlegen, selbstverständlich weder vorwärts noch rückwärts; b) wer seine Kugel beim Schlagen fehlte, verlor diesen Schlag, da auch der Fehlschlag mitzählte; c) zerbrach der Schlägel oder riß sich die Masse vom Stiele los, so ward der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch hinter der Kugel lag, im anderen Falle wurde der Schlag gezählt; d) jeder, der zuerst zum Durchgange, an der vor dem Bogen dazu gezogenen Querlinie ankam, konnte seine Kugel durchtreiben, ohne erst auf die andern zu warten, die noch zurück waren; e) derjenige, dessen letzter Schlag die Kugel zufällig durch den Bogen brachte, mußte sie wieder auf die Stelle des letzten Schläges zurücktragen und nochmals schlagen; f) lag beim Durchlaufen die Kugel eines Genossen im Wege, so durfte sie nicht weggenommen werden, sondern man mußte sehen, wie man trotzdem sein Ziel erreichte; g) war die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, so galt sie als durchgelaufen, wenn sie auch durch irgend einen Zufall wieder zurücklief; h) stieß man beim Durchlaufen auf die noch nicht durchgelaufene Kugel eines andern und trieb sie durch, so galt auch dieselbe für richtig durchgebracht;

3. mit starken Schlägen (aux grands coups). Bei dieser Betriebsweise spielten in der Regel nur zwei mit einander und es kam darauf an, die Kugel mit einem einzigen Schlage oder mit einer im voraus ausgemachten Zahl von Schlägen so weit wie möglich zu treiben. Fühlten sich die Spieler ungleich in der Behandlung der Bälle, so ließ sich auch der Schwächere etwas vorgeben. Stieß die Kugel des zweiten Schlägers an die schon fortgeschlagene des ersten, so hatte jene gewonnen, auch wenn sie hinter dieser liegen blieb;

4. mit Spitzfindigkeiten (à la chicane) spielte man Mail außerhalb einer hergerichteten Spielbahn, nämlich im Felde, in Alleen, auf Wegen, überall, wo es sich thun ließ. Hierbei war man gezwungen, die Kugel so zu nehmen, wie sie lag, eine Verbesserung ihrer Lage war daher

nicht erlaubt. Als Ziel wurde irgend ein beliebiger Gegenstand genommen und wer mit den wenigsten Schlägen seine Kugel dahin brachte, oder bei gleicher Zahl von Schlägen sie am weitesten treiben konnte, hatte gewonnen.

Das französische Unterrichtsministerium hat für den gymnastischen Unterricht in den Schulen ein besonderes Handbuch unter dem Titel „Manuel d'exercices gymnastiques et de jeux scolaires“ herausgegeben. Der zweite Teil dieses Werkes ist den Schulspielen gewidmet. Dieselben werden eingeteilt in 1. erheiternde, belustigende (jeux récréatifs), 2. gymnastische Spiele (jeux gymnastiques). Zu ersteren werden alle die Spiele gerechnet, die besonders belustigen, aber keine nennenswerte Ausgabe von Kraft beanspruchen, zu den andern alle die, bei welchen Muskelaufstreuung in gleicher Weise wie bei anderen gymnastischen Übungen hervortritt. Weiterhin werden die Spiele unterschieden in solche, die einen großen weiten Platz beanspruchen, und in solche, bei welchen der Schulsaal oder der Schulhof genügt, erstere sind die Spiele in freier Luft (jeux de plein air) und letztere die Haus- oder Binnenspiele (jeux d'intérieur), bei welchen man nicht nötig hat, die Schule zu verlassen.

Als erheiternde Spiele für Knaben werden angeführt: 1. Fuchs aus dem Loch (cache-tampon), 2. Knöchelspiel (les osselets), 3. Marmelspiel (les billes), 4. Kate, wer hat dich geschlagen (la main chaude), 5. der Kreisel (la toupie), 6. der Fangbecher (le bilboquet), 7. das Scheibenspiel (le palet), 8. Kegeln (les quilles), 9. die Schaukel (la balançoire), 10. Blindfuß (colin-maillard), 11. Erwischen den, der nicht auf seinem Steinchen steht (le chat-perché), 12. Stäbchenspiel, (le bâtonnet ou ténét). Für die Mädchen sind nur 7 Spiele angegeben und zwar außer den eben unter 1, 2, 4, 6 und 10 genannten, noch: Alles was Federn hat fliegt! (pigeon-vole) und das Knötchen geht rum (le furet). Gleichzeitig wird erwähnt, daß es außerdem noch eine Menge anderer derartiger Spiele gebe, bei welchen für den Gebrauch der Lehrer die Auswahl selbst treffen möchte, und daß alle diese genannten Spiele sowohl im Schulhose als im Saale und auch in freier Luft vorgenommen werden können.

Zahlreicher ist die Auswahl der gymnastischen Spiele. Zunächst werden hier die Haus- oder Binnenspiele angeführt, die in drei Gruppen auf die verschiedenen Lebensalter sowohl der Knaben als auch der Mädchen verteilt werden. Die Spiele für das 1.—7. Lebensalter sind für beide Geschlechter gleich. Es sind aber folgende: 1. Die Ringspiele (les rondes), 2. der Kreisel (le sabot), 3. das Reifenspiel (le cerceau), 4. Haschen (la poursuite), 5. Seilhüpfen (le saut à la corde), 6. Stübchen vermieten (les quatre coins). Die zweite Abteilung führt für beide Geschlechter die Spiele für das 7. bis 11. Lebensjahr an und zwar für Knaben 1. Schneidezack (la poursuite traversée,) 2. Barlaufen (les barres), 3. Ziel-Kugelspiel (le cochonnet), 4. Alle Vögel fliegen (pigeon-vole modifié), 5. Jongleurkünste (les jeux du jongleur). 6. Gehen mit Balanciren eines leichten Gegenstandes auf dem Kopfe (la course au fardeau), 7. Stelzengehen (les échasses), 8. Mauerbrechen (les prisonniers), 9. Kaze und Maus

(chat et souris), 10. Glucke und Geier (le coup ou la queue leu, leu), 11. Bärenschlagen (la mère Garuche), 12. das Sperberspiel (l'épervier ou la passe), 13. das Ballwerfen mit Stellungen (la balle en posture), 14. Kesselball (la balle au pot). — Die Spiele für gleichalterige Mädchen sind außer den eben unter 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 und 14 genannten noch: Das Fußscheibenspiel (la marelle), das Federballspiel (le jeu de volant) und das Reifenspiel (les grâces). Die dritte Abteilung umfaßt die Spiele für das 11. bis 13. Lebensjahr. Als Knabenspiele werden genannt: 1. Der Reiterball (la balle cavalière), 2. das Geierspiel oder Sauball (le gouret ou la fruie), 3. der Scheibenball (la crosse au but), 4. der Mauerball (la balle au mur) 5. Ger- und Lanzenwerfen (le javelot) 6. Bogenschießen (le tir à l'arc). — Den gleichalterigen Mädchen sind folgende 5 Spiele zugebracht: Der Mauerball, das Gehen mit einer Last auf dem Kopfe, das Croquet, das Gerwerfen und das Bogenschießen.

Es wird behauptet, daß die meisten dieser Spiele in Frankreich populär seien und daher so gefannt, daß eine Beschreibung erübrige. Mehrere jedoch, von denen angenommen wird, daß sie außer Gebrauch gekommen seien, werden des weiteren beschrieben. So weit diese Spiele von den in Deutschland gebräuchlichen abweichen oder gar nicht gefannt sind, lasse ich hier deren Beschreibung folgen.

Beim cochonnet oder Zielkugelspiel sind die Spieler in zwei Parteien geteilt, und ein jeder hat 2 oder 3 Kugeln oder auch einfache, mehr oder weniger abgerundete Kieselsteine. Der erste Spieler wirft zunächst eine Kugel, welche kleiner ist als die andern, so weit fort, wie es ihm beliebt. Diese Kugel dient als Ziel für die übrigen und ist das „cochonnet“ d. h. Schweinchen. Der erste Spieler der Gegenpartei wirft nun seine Kugel und sucht so nahe an das Ziel damit zu kommen, als es ihm möglich ist. In den Parteien abwechselnd werden der Reihe nach in derselben Weise nun alle Kugeln geworfen, oder auch es wird darnach gestrebt, die günstig gelegenen Kugeln der Gegenpartei in eine ungünstige Lage zu bringen. Denn wenn alle ihre Kugeln ausgeworfen haben, wird ausgemessen, um wie viel näher die Kugeln der einen Partei dem Ziele liegen, als die der andern. Die Partei, bei welcher dies der Fall ist, ist Sieger und gewinnt den ausgelegten Preis.

Das Spiel pigeon-vole ist ganz wie das Deutsche: „Alle Vögel fliegen.“ Beim pigeon-vole modifié haben jedoch die Spieler nicht blos die Arme zu heben, sondern auch in die Höhe zu springen, sobald ein Tier mit Flügeln genannt wird. Wer falsch springt, muß als Strafe die Knie beugen und jedesmal sich bis auf die Erde neigen, wenn ein mit Flügeln versehenes Tier genannt, dagegen hat er aufzuspringen, wenn ein Gegenstand ohne Flügel erwähnt wird.

Bei den Jongleur-Spielen sollen 1. die Kinder nacheinander in die Luft geworfene Gegenstände wieder auffangen, ohne daß dieselben die Erde berühren, sodann 2. senkrecht auf verschiedenen Teile des Körpers:

Hand, Arm, Stirn u. s. w. einen länglichen Gegenstand, wie z. B. einen Stock, im Gleichgewicht halten.

Unser Spiel „Glucke und Geier“ unterscheidet sich von dem französischen „le loup ou la queue leu leu“ dadurch, daß die Stelle der Glucke ein Schäfer vertritt, dem Schafe folgen und sobald es dem Wolfe gelingt das letzte Schaf der Reihe zu berühren, so stellt er es hinter sich in Reihe. Das Spiel setzt sich fort, bis dem Schäfer alle Schafe geraubt sind.

Beim Sperberspiel, das auf einem großen Hofe, einem freien Platze oder auf einer Wiese vorgenommen werden kann, werden zunächst durch 2 gleichlaufende Linien 2 Freistätten abgefordert, dem Alter der Schüler entsprechend sind diese Linien 30—80 Meter weit voneinander entfernt. Alle Spieler, mit Ausnahme von zweien, die durch das Los oder durch Wahl ausgeschieden werden und als Sperber gelten, versammeln sich in eine der Freistätten. Sobald nun die Sperber rufen: „Auf der Jagd!“ verlassen alle ihr Mal und laufen zum entgegengesetzten hinüber, wer hierbei von einem der Sperber berührt wird, ist gefangen. Sobald es 4 Gefangene gibt, werden dieselben Bundesgenossen der Sperber. Sie fassen sich alsdann je 2 und 2 bei der Hand und beteiligen sich nunmehr an der Gefangennahme der von Mal zu Mal laufenden Spieler. Jeder von ihnen gemachte Gefangene reiht sich auch ihnen an, wer jedoch von den Sperbern gefangen genommen wird, hat sich der weniger zahlreichen Kette anzuschließen. Sind 20 gefangen genommen worden, so bilden dieselben eine einzige Kette, welche sich ihrer Länge nach über den Platz ausbreitet, um die noch übrigen Läufer festzunehmen, die Sperber stellen sich hinter diese Kette und suchen alle die zu ergreifen, welche zwischen den Gliedern derselben hindurchgekommen sind. Es ist wohl erlaubt die Kette zu brechen, aber ohne Gewalt anzuwenden. Auch in diesem Stadium des Spiels haben die Sperber vor jedesmaligem Auslaufen zu rufen: „Auf der Jagd!“ Die beiden Enden der Ketten haben wie die Sperber das Recht Gefangene zu machen. Zwei eine Kette bildende Gefangene, welche genötigt sind, sei es durch einen Baum oder einen andern Gegenstand sich zu trennen, können, so lange die Trennung besteht, niemanden gefangen nehmen. Jeder ist gefangen, wenn er von der Hand des Feindes berührt worden ist. Sind alle gefangen, dann ist das Spiel zu Ende. Um es wieder anzufangen, wählt man 2 der besten Läufer, oder man läßt das Los entscheiden.

Die Spieler stehen beim Ballwerfen mit Stellungen in einem Kreise und werfen sich gegenseitig den Ball zu. Derjenige, welcher ihn aber fallen läßt, ist genötigt, in der Stellung zu verharren, welche er einnahm, als ihm der Ball entfiel. Sobald alle Schüler bis auf einen haben Stellung nehmen müssen, begibt sich dieser eine in die Mitte des Kreises und nimmt das Wiederaufrichten vor. Zu diesem Zwecke wirft er entweder den Ball 10mal in die Luft und fängt ihn wieder mit der Hand auf, oder aber, er wirft einen Spielgenossen nach dem anderen, wodurch dessen Erlösung eintritt.

Das französische Spiel „la balle au pot“ ist dem deutschen Ballspiele: „Steht alle!“ sehr verwandt. Es ist hierbei ein Lederball oder ein

hohler Gummiball nötig. Die Zahl der Spieler soll nicht 9 übersteigen. In der Nähe einer Mauer oder einer Hecke oder sonst einer Barriere sind 9 Löcher oder Kessel, „les pots“, im Fußboden auszuheben und zwar je 3 und 3 in gleicher Entfernung von einander auf 3 gleichlaufenden ungefähr 1 Meter langen Linien, so daß sie ein Viereck darstellen. Sie müssen groß genug sein, um den Ball aufnehmen zu können. Dieses Viereck ist in der Entfernung von 2 oder 3 Meter von einer auf der Erde gezeichneten Linie umgeben, welche gleichzeitig die Grenze für die Freistätten mit abgibt. Eine weitere Linie, einen Meter über der Freistätte hin, kennzeichnet das Ziel. Durch das Los wird jedem Spieler ein Kessel zugewiesen, derjenige, welcher den letzten erhält, ist zunächst der Koller (rouleur) und begibt sich auf das Ziel um den Ball gegen die Kessel zu rollen, während alle andern Spieler sich, rund herum in der Freistätte mit einem Fuße auf der Grenze aufstellen. Sobald der Ball in einen Kessel rollt und darin bleibt, suchen alle das Weite, mit Ausnahme des Spielers, welchem dieser Kessel gehörte. Dieser Spieler beeilt sich vielmehr den Ball aufzuheben, um damit einen der Fliehenden zu werfen. Der Getroffene wird nunmehr Koller und erhält zugleich einen Punkt in der Gestalt eines kleinen Steinchens, das in sein Loch gelegt wird. Wurde keiner getroffen, so hat der Koller zunächst in sein Loch als Strafe ein Steinchen zu legen und alsdann von neuem den Ball zu rollen. Jeder Spieler, der aus irgend einem Grunde sich in der Freistätte verspätet, wenn der Ball in einen Kessel fällt, hat nachträglich allein davonzulaufen, aber der Koller hat erst dann das Recht denselben zu werfen, wenn er 3 Schritt von der Freistätte entfernt ist. Der Koller ist nicht verpflichtet zu werfen, wenn er glaubt, niemanden treffen zu können, auch hat er das Recht, beim Werfen bis zu 3 Schritt gegen die Freistätte vorzugehen. Zögert der Koller mit dem Werfen zu sehr, dann können sich ihm seine Gespielen nähern und ihn necken und verspotten, bis er den Wurf gethan hat. Alsdann schreitet das Spiel weiter. Sobald ein Koller dreimal hintereinander den Ball nicht in einen Kessel gebracht hat, so wird er ebenfalls mit einem Punkt gestraft, d. h. ein Kieselsteinchen wird in seinem Kessel gelegt. Hat ein Spieler 3 Steinchen in seinem Kessel, so ist er „sort“, d. h. vom Spiele ausgeschlossen und bleibt bis zum Schluß Zuschauer. Auch wird in vielen Gegenden der Kessel dieses Spielers zugedeckt. Der Sieger, das ist derjenige, welcher zuletzt übrig bleibt und höchstens 2 Steinchen in seinem Kessel haben darf, hat das Recht, alle übrigen mit dem Ball zu werfen. Zu diesem Zwecke hat sich zunächst ein jeder der Reihe nach mit dem Gesicht gegen die Wand zu stellen und den Ball hinter sich so weit als möglich zu werfen. Der Sieger hat ihn aufzuheben und ihn von dieser Stelle aus nach dem Rücken des zu Strafenden 3mal zu werfen. Trifft er jedoch einen anderen Teil des Körpers, so werden die Rollen gewechselt, der Sieger hat sich an die Wand zu stellen und seinen Rücken darzubieten, während der zu Strafende der Werfer wird. — Oft wird noch bestimmt, daß nur der, der zuerst 3 Steinchen in seinen Kessel bekommt, seinen Rücken preiszugeben hat. Auch ist, um Abwechslung

in das Strafverfahren zu bringen, nach getroffenem Übereinkommen nicht nach dem Rücken, sondern nach den ausgebreiteten Armen oder nach den Beinen zu werfen, jedoch alles übrige bleibt unberührt.

Beim französischen Geier- oder Sauballspiel gelten folgende Bestimmungen: Die Zahl der Spieler ist höchstens 12, als Spielgeräte dient eine hölzerne Kugel in der Größe eines Apfels (le gouret oder la truie, d. h. Sau) und ebenso viele am unteren Ende gekrümmte und verdickte Stöcke als Spieler vorhanden sind. Die Löcher sind hufeisenförmig geordnet und ungefähr 1,5 Meter von einander entfernt. Das gemeinschaftliche Loch ist im Centrum des Hufeisens und das Ziel (but), der Ort, von welchem aus das Treiben beginnt, 6 Meter vor der Öffnung desselben (s. Abb. 24). Um die Reihenfolge zu bestimmen, nach welcher die Spieler ihr Loch wählen können, und um zu wissen, wer zuerst das Sautreiben vorzunehmen hat, werfen alle vom gemeinschaftlichen Loche aus ihre Stöcke nach dem Ziele. Wer am wenigsten weit wirft, ist zunächst Treiber, und wer am weitesten, wählt zuerst.

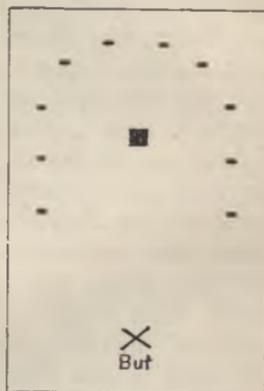


Abb. 24.

Bei Beginn des Spiels hat jeder Spieler seinen Stock in seinem Loch, der Treiber wirft aber mit der Hand die Sau vom Ziele aus nach dem gemeinschaftlichen Loche. Während dieselbe noch in Bewegung ist, haben die übrigen Spieler das Recht, sie mit Stockschlägen zurückzuschleudern. Sie dürfen dies aber dann nicht mehr thun, wollen sie nicht Treiber werden, sobald des Treibers Stock den Ball berührt. Während also die übrigen Spieler bestrebt sind, die Sau so weit und so schnell als möglich aus ihrem Bereiche zu schlagen, ohne sich dabei erwischen zu lassen, wendet der Treiber, um sich von seinem Amte zu befreien, alle Aufmerksamkeit darauf, sich eines der Löcher seiner Spielgenossen zu bemächtigen. Dies ist möglich, 1. sobald es ihm gelingt, in dem Augenblicke, in welchem ein Spieler nach der Sau schlägt, seinen Stock in dessen Loch zu stellen, wodurch dieser sofort Treiber wird, 2. bei einem allgemeinen Wechsel, der eintritt, wenn die Sau in das gemeinschaftliche Loch oder auch in das Loch eines Spielers gelangt. Im ersten Falle haben alle ihre Stöcke in das gemeinschaftliche Loch zu stellen, wer hierbei zuletzt kommt, wird Treiber. Im andern Falle wechseln alle Spieler ihre Löcher, und wer keins bekommt, ist Treiber. Im Interesse aller Spieler ist es, nicht zu starke Schläge zu thun.

Ein ganz französisches, im Norden sehr verbreitetes Spiel soll la crosse au but, sein, das man wohl mit Grund Scheibenball nennen kann. Es ist hierzu ein 1,5 m hohes und 0,20 — 0,25 breites Brett nötig, eine Pritsche (wie sie beim Cricket gebraucht wird) und 6 aus hartem Holze oder vielmehr aus Wurzelknollen angefertigte Bälle. Das Brett ist an einer Wand oder an irgend einem Gegenstande gelehnt. Die Spieler stellen

sich nach Übereinkunft in einer Entfernung von 6—10 Meter dem Brette gegenüber auf. Der erste Spieler, mit der Britische versehen, schlägt die 6 Bälle, der zweite thut ein Gleiches und so alle übrigen. Derjenige, welcher mit den meisten Bällen das Brett trifft, hat gewonnen.

Der Mauerball (*la balle au mur*) ist in Frankreich auch gefannt, und die Mauer, die sich zum Spiele eignet, soll wenigstens 5 Meter hoch und von keiner Öffnung durchbrochen sein. An der Mauer ist ungefähr 1,5 Meter vom Boden eine wagerechte Linie zu ziehen, welche „*outré*“ heißt, 2 oder 3 Meter von der Wand entfernt und mit ihr gleichlaufend, wird auf dem Erdboden eine weitere Linie gezogen, das ist die Linie „*des courtes*“. Zwei andere Linien, vier Meter voneinander entfernt, werden senkrecht an der Wand heruntergezogen, und sie haben sich fortzusetzen bis zur Linie „*des courtes*“, von hier ab werden sie 8—12 m, je nachdem es die Kräfte der Schüler erheischen, weiter verlängert, dergestalt, daß sie sich immer weiter von einander entfernen. Diese zwei Linien heißen „*les cordes*“. Eine letzte Linie, die ebenfalls „*outré*“ heißt, verbindet die beiden Endpunkte dieser Linien. Der Mauerball wird in zwei Formen gespielt mit „*chasses*“ und mit „*outré*“. Welches aber die Regeln und die Unterschiede sind, wird in dem offiziellen Handbuche nicht dargelegt.

Die Jugendspiele in freier Luft sind zunächst für die Lebensalter von 11—15 Jahren vorbehalten. Für die Knaben ist ausgewählt 1. der Ball mit Handtrommel (*la balle au tambourin*), 2. der Ball mit Freistätten (*la grande thèque ou balle au camp*), 3. Kugelschlagen (*le mail ou balle à la crosse*). Für Mädchen sind ebenfalls 3 Spiele angegeben, und zwar der Ball mit der Handtrommel, die Mail und das Croquet. Nach dem 15. Jahre soll die männliche Jugend spielen: 1. Langball (*la longue paume*), 2. Fußball (*la barett ou footballe*), 3. französischen Ball (*le ballon français*), 4. Netzball (*la paume au filet ou lawn-tennis*) und 5. Schnitzeljagd (*rallye-paper*). Für das weibliche Geschlecht ist nur das Netzballspiel angegeben.

Das Ballspiel mit der Handtrommel soll auf das Netzballspiel (*lawn-tennis*) vorzüglich vorbereiten, ganz besonders dann, wenn es ebenso rechts als links gepflegt wird, dieserhalb wird es besonders jungen Mädchen empfohlen. Zum Spiel ist nötig, 1. eine Handtrommel, die als Rakete dient und aus einem Holzreifen, der mit einer zarten Haut überzogen ist, besteht; 2. kleine Bälle aus Kautschuk, die nach Alter und Stärke der Schüler mehr oder weniger schwer ausgewählt werden. Um das Spiel einzuüben, genügt es, die Schülerinnen zwei und zwei gegenüber zu stellen, um den Ball einander mit der Handtrommel zuzuschlagen und zwar abwechselnd links und rechts. Haben sie eine gewisse Geschicklichkeit erlangt, so mögen sie zunächst den Ball vor oder hinter einer auf der Erde gezogenen Linie niedersinken lassen, um ihn alsdann sofort mit der Handtrommel zurückzuschlagen. Sind die Mädchen so weit, dann ist es schon möglich und selbst vorteilhaft zu beiden Seiten der Linie zwei Abteilungen mit je 2 oder 3 Schülerinnen zu bilden. Auf jeder Seite empfiehlt es sich,

eine Grenzlinie zu ziehen, damit das Spiel nicht ins Unbestimmte gerate. In dieser Gestalt bildet das Ballspiel mit der Handtrommel die Grundform der Ballspiele, es steht alsdann nichts im Wege, zum Netzballspiele und zum Langball vorzuschreiten.

Vom Ball mit Freistätten (*la grande thèque ou balle au camp*) wird behauptet, daß es ein altes, aber aus der Mode gekommenes französisches Spiel sei, welches, wie die meisten englischen Spiele in freier Luft, in England eingeführt und dort mit Fleiß vervollkommenet worden wäre. Man spielte es noch in Chartres und in der Normandie unter seinem französischen Namen vor einigen dreißig Jahren. Für das Spiel selbst wird ein Raum von wenigstens 3—400  $m^2$  beansprucht, jede Seite des Fünfecks hat eine Länge von 5—6  $m$ . Der Stock zum Schlagen des Balles soll 60—80  $cm$  lang sein. Derselbe wird *thèque* genannt, daher auch der Name des Spiels. Im übrigen ist das Spiel mit ganz geringen Abweichungen dem englischen Rounders gleich.

Beim jetzigen französischen Mailspiel oder dem Ball mit dem Schlagholze ist ein Raum von 95 : 45  $m$  nötig. Die Spieler sind in 2 Parteien, jede zu 11 Mann, geteilt und jeder ist mit einem Schlagholze oder mit einem unten gekrümmten Stöcke versehen. Mit diesem Stöcke wird die Kugel aus hartem Holze fortgeschlagen. Bei Beginn des Spiels sind die Spieler folgendermaßen aufgestellt:

A ist der Mittelpunkt (s. Abb. 25), von welchem aus das Spiel seinen Anfang nimmt, 1 sind die Malwärter, 3 die vordersten Spieler, 4 die Spieler zur Deckung der Seiten, 5 die vordersten Malwärter.

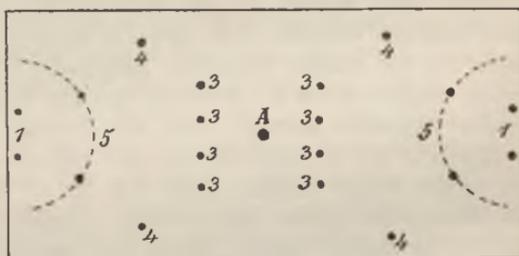


Abb. 25.

Zu Anfang des Spiels liegt die Kugel im Mittelpunkt A, 2 Spieler, von jeder Partei einer, beginnen es damit, daß ein jeder von ihnen, um einem Überfalle zu begegnen, mit seinem Stöcke einmal den Boden zu schlagen hat und sodann dreimal den Stöck seines Gegners, erst dann dürfen sie den Ball schlagen und zwar ist jeder bemüht, ihn an das feindliche Ziel zu bringen. Während dieser Zeit haben die übrigen Spieler auf dem ihnen von ihrem Spielfönig zugewiesenen Plage zu verbleiben. Ist aber der Ball ins Spiel geraten, so suchen sie ihn aus ihrem Lager in das feindliche zu schlagen. Die Partei, welche innerhalb einer bestimmten Zeit den Ball am öftersten über die gegnerische Grenze bringt, hat gewonnen. Es gilt als Regel, den Stöck beim Schlagen nicht bis über die Schultern zu bringen, um Unfälle durch zu heftiges Schlagen zu vermeiden.

*La paume au filet* ist das englische Spiel Lawn Tennis.

Zum Lang-Ball (la longue paume) ist ein ebener Platz von 70—80 m Länge und 12—15 m Breite, also ein 5mal längerer als breiter, nötig. Der Platz (s. Abb. 26) ist auf allen Seiten deutlich abzugrenzen, vielleicht durch eine in die Erde gezogene Rinne, auch sind die Ecken

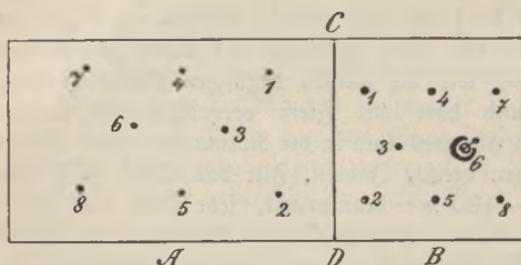


Abb. 26.

des Platzes mit 6—8 m langen Stangen (rapports) zu bezeichnen, zwischen welchen also die Grenzen hinführen. Eine Mittellinie (corde) C D, durch ein farbiges Band oder ebenfalls durch eine Rinne angedeutet, teilt den Platz in 2 ungleiche Felder A und B, das eine, A, doppelt so groß als das andere, B. Die Spieler sind in 2 Parteien zu je 8 geteilt und nehmen bei Beginn des Spieles auf jeder Seite eine nahezu gleiche Aufstellung. Die Spieler Nr. 1 und 2 (les cordiers) stehen voran in der Nähe der Mittellinie und haben den seitwärts ausgewichenen Ball wieder ins Spiel zu bringen. Für diese Plätze genügen schon schwache, wenig geübte Spieler. Nr. 3 (milieu de corde) befindet sich in der Mitte rückwärts von den cordiers. Dieser Spieler muß fähig sein, den Ball, den sein Gegner ihm in die Beine schleudert, zurücksenden und den Ball, welcher auf der Erde hinrollt, aufhalten zu können. Weiter zurück von den cordiers sind wieder 2 andere Spieler, Nr. 4 und 5, (basse volée = die niedrig fliegenden) aufgestellt. Da hier die meisten und schwierigsten Bälle ankommen, so können hier nur die geschicktesten und gewandtesten Spieler verwendet werden. Der beste Spieler (le fort du jeu oder auch le foncier) Nr. 6, stellt sich auf der verlängerten Mittellinie hinter Nr. 3 auf. Von diesem Spieler, sowie von Nr. 5 hängt hauptsächlich der Erfolg des Spieles ab. Hinter dem foncier, seitwärts von ihm befinden sich Nr. 7 und 8 (la haute volée), welche den hochfliegenden Ball, den die andern Spieler nicht erreichen konnten, aufzunehmen haben. Im Felde B steht an sechster Stelle der Werfer des Balles (tireur oder livreur), der das Spiel beginnt. Nötig ist noch ein Unparteiischer (le marqueur), welcher zunächst durch in die Erde gesteckte Pfähle den Ort (chasse) feststellt, wo der geworfene Ball zum erstenmale aufschlägt. Natürlich geschieht dieses Abstecken auf der gegenüberliegenden Grenze. Die hierzu erforderlichen 2 Absteckungspfähle sind ungefähr 1,5 m lang und am obern Ende mit einer Anzahl von Löchern versehen, um mit Hilfe eines Pflockes auch den Verlauf des Spieles, den der Unparteiische zu verfolgen hat, anzeigen zu können. Für das gewöhnliche Ballspiel, was am meisten verbreitet ist, genügt ein einfacher aus Wolle gefertigter und mit Leder überzogener 7 cm im Durchmesser haltender Ball, ist derselbe aus Kork, so ist er ein wenig größer. Das Spiel mit dem Sieb (jeu de tamis) erfordert ein seidenes Sieb, sehr harte Bälle und raue lederne Handschuhe; beim Ballonspiel

(jeu de ballon) bedient man sich einer aufgeblasenen, mit Leder überzogenen Blase. Um den Ball zu werfen und ihn zurückzuschicken, bedienen sich die Spieler der Raketen, die aus einem oval gebogenen mit einem Stiel oder Handgriff versehenen Holzrahmen bestehen, dessen Inneres mit einem ausgedehnten netzartigen Geflecht versehen ist.

Für alle Spiele gelten fast gleiche Regeln — nur das Spielmaterial ist ein verschiedenes, nämlich folgende: 1. Jeder vom Spieler geworfene und diesseits der Mittellinie niederfallende Ball zählt für die gegnerische Partei 15, dies gilt auch für jeden über die Grenze geworfenen Ball. 2. Jeder Spieler, der den Ball über die seitlichen Grenzen schleudert, verliert für seine Partei 15 Punkte, dasselbe ist der Fall, wenn ein Spieler den Ball, um ihn zurückzuschleudern, zweimal schlägt, oder wenn er einen seiner Partner trifft. 3. Jeder Ball, welcher über die Grenzen des Feldes hinauskommt, gibt 15 Punkte zu Gunsten der Partei des andern Feldes. Ein Spiel hat gewöhnlich 8 Gänge und jeder Gang zählt 60 Punkte. Immer zählt man von 15 zu 15.

Sind die Spieler auf den beiden Feldern verteilt, dann entscheidet zunächst das Los, welche Partei das Werfen zu beginnen hat. Trifft es z. B. die Partei B, so wirft ein Spieler derselben den Ball und die Stelle, an welcher derselbe das erstmal den Boden berührt, zeichnet der Unparteiische, wie schon angedeutet, als erste Sprunglinie (*la première chasse* oder *chasse à la corde*) mit Abstecungspfählen an. Man fängt immer eine Partie mit der Feststellung der ersten „chasse“ an, selbst wenn der Werfer den Ball nicht über die Mittellinie hinaus oder über die Grenzlinien werfen würde. Alsdann wirft der Werfer seinen Ball ein zweitesmal, indem er den Gegnern durch eine Armbeugung oder durch den Ruf „Ball“ zuvorkommt. Diese bemühen sich, den Ball zurückzuschicken, ihn aus einem Felde in das andere zu bringen, bis zu dem Augenblicke, da ein Spieler nicht zeitig genug erscheinen kann, um den Ball weiter fortzuschleudern, bevor er auf den Boden kommt oder bevor er zum zweitenmale aufschlägt. Nunmehr wird der Ball durch den Spieler des einen oder des andern Feldes aufgehalten. Der Unparteiische beeilt sich, auf der Grenze, gegenüber dem Orte, wo der Ball angehalten wurde, einen Abstecungspfahl zu setzen. Dann gibt es zwei Sprunglinien (*deux chasses*), da die erste durch Übereinkommen an die Mittellinie gesetzt wurde. Die Spieler wechseln die Felder, wenn sie sich über diese Linien nicht einigen können. Ein Spieler von der Partei A wirft nun den Ball, und ist er geschickt, nach den schwächsten und wenig behüteten Stellen. Es ist von Interesse, daß er nicht wieder zurückkommt; denn nachdem er einigemal getroffen worden ist und ein Spieler der Partei B würde ihn endgiltig über die erste „chasse“ hinaus, so würde derselbe für seine Mitspieler 15 Punkte gewinnen. Damit wäre die erste *chasse* gespielt, in gleicher Weise wird dann zur zweiten vorgeschritten. Alsdann werden zwei andere *chasses* festgestellt.

Es können sich aber für die Berechnung folgende Fälle ergeben: 1. Das Feld B hat 2 „chasses“ gewonnen, es besitzt 30 Punkte, das Feld A

hat nichts, 2 andere chasses werden gemacht und das nämliche Feld gewinnt auch sie. Dies gibt 60 Punkte, und das Spiel ist beendet. 2. Jedes Feld gewinnt zu Anfang je eine chasse, es gibt dann einen Besitz von 15 Punkten, aber B bemächtigt sich der 2 folgenden „chasses“, alsdann hat es 45 Punkte und A nur 15. In diesem Falle wird eine chasse in Aussicht genommen und gerufen: „chasse du jeu!“ gewinnt sie B, dann ist das Spiel beendet. 3. Jede Abteilung besitzt 30 Punkte, man verschreitet zu 2 chasses, gewinnt sie B, so ist das Spiel zu Ende. 4. Das eine Feld z. B. B hat 45 Punkte und A 30, man setzt in diesem Falle nur eine chasse und gewinnt sie B, dann ist das Spiel gewonnen. 5. Jedes Feld hat 45 Punkte, man nimmt 2 „chasses“ in Aussicht, B gewinnt sie, dann sind B 75 Punkte am Ende des Spiels gutzuschreiben. 6. Die Parteien haben je 45 Punkte, 2 chasses sind festgesetzt und auch gespielt worden; aber jede Partei hat eine gewonnen, in diesem Falle ist das Spiel nicht fortgeschritten, beide behalten ihre 45 Punkte, man fährt dann fort, weitere „chasses“ zu spielen bis ein Teil beide gewinnt und 75 Punkte erhält. In einem solchen Falle kann ein Spiel länger als eine halbe Stunde dauern. Hierbei ist vorausgesetzt, daß der Ball immer innerhalb der Grenzen niederfällt; dies ist jedoch nicht immer der Fall, und manchmal wird ein ganzes Spiel gemacht, ohne eine chasse festsetzen zu können, sei es, daß der Werfer den Ball nicht über die Mittellinie (corde) bringt oder ihn über die Grenze wirft.

Die Regeln des französischen Ballonspiels (le ballon français) sind im großen Ganzen die des Langballes, die einzelnen Abweichungen ergeben sich aus der Eigenart des luftgefüllten Balls. Das Spiel verlangt

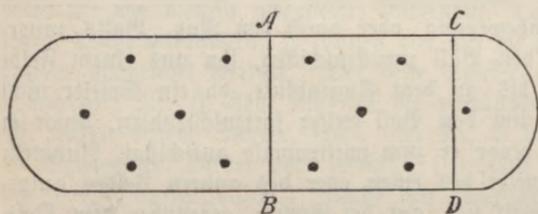


Abb. 27.

einen Platz von ungefähr 70 m Länge und 13—14 m Breite, der der Länge nach durch in die Erde gezogene Furchen begrenzt und durch eine Querlinie A B (la corde) (s. Abb. 27) in 2 gleiche Teile geteilt wird. Eine andere mit dieser gleich-

laufende Linie C D 24—26 m davon entfernt, begrenzt den Raum (le tiré), von welchem aus das Spiel beginnt, der erste Wurf gethan wird. In der Regel spielen 6 gegen 6, anstrengender ist es bei 5 gegen 5.

Jeder Fehler bringt der gegnerischen Partei 15 Punkte, hat die eine davon 45 und die andere begeht einen Fehler, so ist das erste Spiel gewonnen. Jedesmal wenn die Parteien zu gleicher Zeit 45 haben, ruft der Unparteiische (marqueur) „zu zwei!“, und das Spiel ist dann nur zu gewinnen, wenn die eine Partei 2 Fehler hintereinander begeht; machen beide Teile abwechselnd weiter je einen Fehler, so bleibt es „zu zwei!“ Ein Spiel kann dann ebenso lang dauern, als die Kräfte der Spieler gleich bleiben. Die ganze Partie ist gewonnen für den Teil, der am ersten sechs Spiele gewinnt. Als Fehler gelten zunächst: 1. wenn der Ball über die

seitlichen Grenzen fällt; 2. wenn der Spieler beim ersten Wurf den Ball nicht über die Mittellinie (la corde) bringt; 3. wenn der Ball nicht über die „chasse“ hinauskommt. Der aus dem gegnerischen Lager kommende Ball wird, sei es im Fluge, sei es nach dem ersten Berühren des Bodens, zurückgeschleudert. Wenn letzteres nicht ausgeführt werden kann, hält der dem Balle am nächsten stehende Spieler denselben an, und der Unparteiische steckt auf der Grenze auf der Höhe des Punktes, wo das Anhalten geschah, einen Abstechungspfahl. Wenn es 2 chasses gibt, gelten dieselben Regeln wie beim Langball.

Der Ball wird zurückgeschlagen mit der Faust, mit dem Fuße, überhaupt gleichviel mit welchem Teile des Körpers. Auf alle Fälle ist es untersagt, ihn dieserhalb hintereinander mit 2 verschiedenen Körperteilen zu berühren und der Spieler, welcher z. B. den Ball auf den Arm bekommen hat, würde einen Fehler begehen, wollte er ihn mit der Hand oder dem Beine zurückschleudern, ein Gleiches ist der Fall, wenn 2 Spieler einer Partei den Ball berührten, sobald er nicht von der gegnerischen Partei kommt. Man darf ihn nur mit beiden Händen ergreifen, um ihn beim zweiten Aufschlagen festzuhalten. Jeder Spieler, welcher seine beiden Hände zum Empfange des Balles bereit hält, mag er den Ball berühren oder nicht, ihn mit einer Hand oder mit einem anderen Teile des Körpers zurückschleudern, verliert dennoch dieserhalb für seine Partei 15 Punkte. Die Spieler können jeden Augenblick, ohne einen Fehler zu begehen, in das feindliche Feld eindringen, aber sie würden dies thun, wollten sie über die Grenzen des Spielplatzes schreiten. Dies ist nur gestattet, sobald der Ball innerhalb der Grenzen zum erstenmale den Boden berührt und alsdann über die Grenze springt, dann kann ein Spieler hinübergehen, um ihn zurückzuschicken.

Da die Sprünge des Luftballs größer sind als die des Balles, sind die Spieler etwas anders gestellt als beim Langball. Besonders sind die „cordiers“ etwas weiter von der Mittellinie (corde) und die „demi-volées“ haben sich in beweglicherer Weise nach Bedürfnis dem „foncier“ oder den „cordiers“ zu nähern. Gewöhnlich umwickeln die Spieler die Hand und einen Teil des Armes mit einem zwei Finger breiten Bande, um die manchmal ein wenig harten Stöße des Balles abzuschwächen.

Der canadische Schlagball (la crosse canadienne) ist dem canadischen Spiele „la crosse“ (s. oben S. 80) in der Hauptsache gleich. Es wird ein Spielplatz von wenigstens 60 m Länge und 30 m Breite verlangt. Derselbe wird an den 4 Ecken mit Abstechungsfähnchen begrenzt. Die langen Seiten sind die „lignes de coté“ und die zwei anderen, kürzeren, die „lignes de but,“ weil sich hier die Ziele befinden. Dieselben werden in der Mitte dieser Seiten durch je 2 Richtungsfähnchen, die 1,80 m voneinander entfernt und 1,80 m hoch sind, angedeutet. Von der Mitte jedes Ziels aus wird nach innen ein Halbkreis

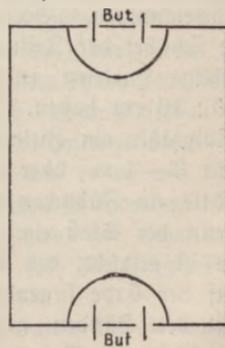


Abb. 28.

zu 1,80 m Durchmesser geschlagen, (cercle de but) (s. Abb. 28). 2 Parteien zu je 12 Spielern sind bestrebt, mit Hilfe des Schlägers den Ball in das gegnerische Ziel zu bringen. Man eröffnet das Spiel damit, daß man den Ball mitten auf das freie Spielfeld legt. Die Spielkönige nehmen Stellung auf den beiden Seiten des Balles, jeder zwischen demselben und seinem Ziele. Sie erheben mit ihren gestreckten Armen ihre Schläger dergestalt, daß sie mit ihrer Holzseite den Boden berühren, man nennt dies Kreuzen der Schläger (le croisé), nachher erheben sie auf das Zeichen eines durch gemeinschaftliches Übereinkommen gewählten Obmanns schnell die Schläger und suchen sich des Balles zu bemächtigen, um ihn in das gegnerische Lager zu schicken. Sobald der Ball berührt worden ist, können alle Spieler am Kampfe teilnehmen, ihn schlagen, aufhalten oder davontragen. Aber im Interesse des Spiels sind sie gehalten, so viel als möglich auf dem Platze zu bleiben, den ihnen der Spielkönig zugewiesen hat. Diese Regel wird zur notwendigen Pflicht für den auf jeder Seite zur Behütung des Ziels aufgestellten Malwärters. Streiten sich 2 Spieler um den auf der Erde liegenden Ball, so erfordert es die Höflichkeit, daß sich kein anderer darein mischt. Wenn es aber einem Spieler gelungen ist, den Ball mit dem Schläger zu fangen, und derselbe davonläuft, um ihn ans gegnerische Ziel zu schleudern, dann haben alle seine Gegner das Recht und selbst die Pflicht, ihm nachzulaufen, ihm den Weg zu versperren, jedoch nur unter der Bedingung, nur seinen Schläger zu berühren. Ist der Ball durch Überspringen der Grenze außer Spiel gekommen, so holt ihn ein Spieler mit der Hand zurück und legt ihn inmitten des Platzes, wo alsdann derselbe mit dem nächsten Gegner sich so verhält, wie für den Beginn des Spiels angegeben ist.

Eine Partie wird gewonnen, wenn 3 gegen 5 Punkte stehen. Eine Partei kann nur dadurch einen Punkt gewinnen, daß der Ball zwischen die gegnerischen Markspfähle am Ziele vom Spielfeld aus hindurch gebracht wird. Ein mit der Hand oder mit dem Fuße hindurchgeworfener Ball zählt nicht.

Das Fußballspiel ist in dem französischen ministeriellen Handbuch ebenfalls als Schulspiel aufgenommen. Die Spielregeln sind in der Hauptsache die der englischen Fußball-Association, jedoch in Einzelheiten gibt es Abweichungen. So kann die Zahl der Spieler 10—40 sein, nur muß sie sich bei der Teilung in Parteien durch 2 dividiren lassen, damit gleichzahlige Parteien entstehen. Der Luftball soll oval und im Durchmesser 30 : 38 cm haben. Der Platz soll ein Rechteck von 150 : 60 m sein. Die Malspfähle am Ziele sollen 5,50 m auseinanderstehen und in einer Höhe von 3—4 m über dem Boden durch eine horizontale Schnur, in deren Mitte ein Fähnchen angebracht ist, verbunden sein. Über diese Schnur ist, wenn der Stoß ein guter sein soll, der Ball (la barette) hinwegzuschleudern. Es ist erlaubt, den Ball auf dreifache Weise zu stoßen: 1. man stößt den auf der Erde liegenden Ball mit dem Fuße in die Höhe, 2. man läßt den mit den Händen gefaßten Ball fallen und stößt ihn mit dem Fuße fort, bevor er den Boden berührt, 3. man läßt den Ball auch fallen, aber stößt

ihn erst fort, nachdem er seinen ersten Fall gethan hat. Wohl ist es in Frankreich auch erlaubt, den Ball zu fassen, um ihn an das gegnerische Ziel zu bringen, auch können nun die Gegner alles thun, um diese Absicht zu vereiteln, sie können den Weg vertreten, ihn anhalten u. s. w., aber ausdrücklich wird bemerkt, daß es das Herkommen der französischen Höflichkeit fordere, die Verfolgung nicht in einen Faustkampf, ein Ringen von Körper gegen Körper und in einen Wirrwarr ausarten zu lassen, wie dieses nur zu oft geschehe in Ländern mit rohen und ungeschliffenen Sitten. Derjenige, welcher in solchem Falle den Flüchtling erreicht, begnügt sich, den Ball leicht zu berühren und auszurufen: „berührt!“ (touché). Sofort hält jeder an, der Ball wird zur Erde gelegt und die Stürmer beider Parteien stellen sich im Halbkreise, Schulter an Schulter, gegenüber, das Gesicht gegen die Mitte und bilden einen Kreis (le cercle). Derselbe verengert sich, jeder stößt den Ball fort so gut er kann, aber es ist untersagt, dabei aus der Reihe zu treten, um ihn mit dem Fuß zu treffen oder ihn mit der Hand zu erfassen, bis daß er aus dem „Gemenge“ herausgeschleudert ist.

Wer den Ball, der über die Langseite hinaus geschleudert wurde, zurückholt, stellt sich auf den Punkt, wo dieser die Grenze übersflog. Alle seine Partner stellen sich in 2 Reihen, Gesicht gegen Gesicht vor ihm auf, einen lebendigen Gang bildend. Wenn er den günstigen Augenblick erfaßt zu haben glaubt, läßt er den Ball fallen, und einer der seinigen befördert ihn schnell fort, oder er trägt ihn auch nach gemachter Scheinbewegung (Finte) fortlaufend zum Ziele, während seine Gegner die Vorgänge überwachen.

Die Schnitzeljagd (le rallye-paper ou lièvres et lévriers) wird von 4 oder 5 der schnellsten Läufer, die als Hasen (lièvres) gelten und mit einigen Taschen voll Papierschnitzel versehen sind, angetreten. Es wird ein Weg von 7—8 Kilometer, der über Stock und Stein, durch Wald und Wiese, über Graben und Bach, über Mauer und Hecke führt, in Aussicht genommen. Der Weg kann im Umkreise wieder zum Ausgangspunkte zurückführen. Die Hasen hinterlassen durch Ausstreuen von Schnitzeln die Spur ihres Weges, jedoch steht es ihnen frei, um die Nachfolgenden irre zu führen, wo und wann sie wollen, auch falsche Fährten anzudeuten. Jedoch darf dies nicht so geschehen, daß die Spur gar nicht wieder gefunden werden kann, wodurch das Spiel verdorben würde. Eine Viertelstunde später setzen sich die andern Spieler, in diesem Falle die Spürhunde (lévriers) darstellend, zur Verfolgung in Bewegung. Es handelt sich für jeden Spürer darum, der Spur zu folgen, sie wieder zu finden, wenn sie verloren war, ohne Aufschub gemachte Fehler zu verbessern, zu gleicher Zeit ein gutes Benehmen zu bewahren, haushälterisch mit seinem Atem umzugehen und endlich am ersten ans Ziel, d. h. zu den vorausgeeilten Hasen mit den leeren Taschen zu kommen.

Nicht blos in Frankreich, sondern auch in England, wie schon aus dem Namen rallye-paper (= Papier aufheben) folgt, soll die Schnitzeljagd ein sehr gern ausgeführtes Spiel sein.

Die Fahne (le drapeau) ist ein lustiges, Mut und List förderndes Kriegsspiel. Man wählt hierzu 2 Plätze als Heerlager und teilt alle

Mitglieder in 2 gleiche Parteien. Durch das Los wird entschieden, welche davon die Verteidiger der Fahne und welche die Stürmer bilden. Der Hauptmann der Stürmer wählt alsdann einen Ritter, der durch ein äußeres Zeichen kenntlich gemacht wird. Dieser hat das alleinige Recht aus der Zahl der Verteidiger Gefangene zu machen, ohne selbst gefangen genommen werden zu können. Seine Rolle ist, beim Angriff die Stürmer zu beschützen, die Fahne zu nehmen und, wenn nötig, aus dem Kreise der Verteidiger Gefangene zu machen. Andererseits haben die Verteidiger das Recht jeden Stürmer gefangen zu nehmen, ausgenommen den Ritter, während die Stürmer nicht das Recht besitzen, Gefangene zu machen. Ihr einziges Bestreben ist, die Fahne zu erreichen, ohne sich berühren und dadurch gefangen nehmen zu lassen.

Vor Beginn des Kampfes wird noch ein dritter Platz bestimmt, auf welchen sich alle Gefangene zurückziehen haben. Der Hauptmann, der Verteidiger der Fahne, pflanzt dieselbe nun 6 oder 8 Schritt vor seinem Lager auf und stellt zu ihr 6 Spieler, die den Stürmern nach allen Seiten hin die Stirne zu bieten haben, den Rest behält er als Ersatzmannschaft im Lager zurück. Alsdann rückt der Ritter an und nachdem er den Fahnenstift berührt hat, stürzt er sich auf die Verteidiger derselben und ist bemüht, sie fernzuhalten, während der Hauptmann der Stürmer, übereinstimmend mit der Taktik des Ritters, seine Soldaten zum Sturme auf die Fahne losläßt, um sie zu nehmen und ins Lager zu bringen. Dies ist nur möglich, wenn der Stürmende, welcher sie davonträgt, in sein Lager kommt, ohne von einem Verteidiger berührt zu sein. Auch können die Stürmenden die Fahne so in ihr Lager bringen, daß einer dem andern sie zureicht, aber ein Zuwerfen ist nicht gestattet.

Die Stürmer können auch in das Lager der Verteidiger eindringen, und solange sie dort verbleiben, können sie nicht gefangen genommen werden, aber sobald sie es verlassen, erlangen die Verteidiger ihr Recht wieder und können sofort zur Gefangennahme verschreiten. In dem Maße als die Verteidiger als Gefangene verschwinden, kann ihr Hauptmann Ersatz schicken, auch kann er Wechsel eintreten lassen, wenn er findet, daß die Verteidiger zu ermüdet sind. Die Stürmer ersetzen sich selbst und wechseln auch oft ihren Ritter.

Das Spiel ist beendet, wenn die Fahne genommen ist, wobei es ein Hurrah im Lager der Stürmer gibt, oder wenn die letztern die Hälfte ihrer Soldaten verloren haben, ist Siegesjubiläum im Lager der Verteidiger. —

Am 1. Juni 1888 bildete sich in Frankreich eine Gesellschaft zur Verbreitung der Leibesübungen beim Erziehungswerke, deren Mitglieder bis hinauf in die höchsten und angesehensten Kreise reichen. Ganz besonders will man sein Augenmerk auf die Jugendspiele richten. Im Jahre 1889 besorgte daher die Gesellschaft die Herausgabe eines kleinen Handbuchs über Schulsport und athletische Übungen. Neben der eingehenden Beschreibungen vom Langball, vom französischen Ballspiel, vom Lawn Tennis, Ball à la crosse (der Ball mit dem Schlägel), vom Fußball und vom canadischen Ballspiel „la crosse“, finden sich auch Empfehlungen der Übungen im Gehen, der Schnitzeljagd, des Schwimmens und Kahnfahrens.

## 15. England und Schottland.\*)

In keinem Lande werden die Bewegungsspiele mit so großer Begeisterung und solcher Vollendung betrieben als in Großbritannien und in den von Angelsachsen bewohnten Teilen von Nord-Amerika. England muß geradezu als das klassische Land der Spiele bezeichnet werden. Dort pflegen alle Stände und alle Lebensalter die Spiele in freier Luft mit einer Lust, die zuweilen in eine wahre Spielwut ausartet. An einigen Spielen, wie an Croquet und Lawn Tennis, beteiligen sich auch Mädchen und Frauen mit großem Geschick und vieler Anmut. Das Lieblingspiel der Knaben und jungen Männer ist im Sommer Cricket, im Winter Fußball. Der Knabe in der Schule kann den Augenblick nicht erwarten, wo er, mit Schlagholz und Ball ausgerüstet, seine ersten Versuche macht. Die Gymnasiasten von Eton und Harrow benutzen ihre freie Zeit, um auf den prächtigen Rasenplätzen ihres College sich zu vollendeten Spielkünstlern auszubilden. Kaufleute, Beamte, Advokaten sind glücklich, wenn sie den arbeitsfreien Sonnabend-Nachmittag dem lieb gewordenen, kräftigenden Zeitvertreib widmen können. Soldaten aller Waffengattungen spielen mit gleichem Eifer auf den großen Spielplätzen, welche auf Befehl der Regierung in der Nähe jeder Kaserne angelegt worden sind. Wohin der Angelsache auch kommt, ob in ein abgelegenes Alpen Dorf, um da seine Ferien zu verleben, oder nach einer entfernten Kolonie, um Reichthümer zu erwerben, überallhin trägt er sein Spiel, das ihm unentbehrlich geworden ist wie das tägliche Brot. So schroff sich auch die einzelnen Stände in den verschiedensten Beziehungen gegenüberstehen, — durch die gemeinsame Liebe zum Spiel in freier Luft werden sie geeint.

Die Gründe, weshalb die Bewegungsspiele in England zu so hoher Blüte sich entwickelt haben, sind mehrfacher Art. Zunächst wird die Pflege des Spiels durch die eigenthümliche Einrichtung gefördert, daß die meisten Schulen Pensionen (boarding schools) sind, die ihre Schüler nicht bloß unterrichten, sondern auch beherbergen und ernähren. Der Schuldirektor mußte darauf bedacht sein, die Kinder außerhalb der Schulstunden angemessen zu beschäftigen. Um den Übermut und die überschüssige Kraft der Jugend in die rechte Bahn zu lenken, war kein Mittel geeigneter, als die Schüler zu kräftigenden, nie langweilig werdenden Spielen zu veranlassen. Der englische Schuldirektor sucht auf jede Weise, das Interesse des Knaben am Spiel zu fördern und zu beleben; er legt bei der Anstellung eines Lehrers großes Gewicht darauf, ob dieser gut spielen kann. Ein guter Cricketer ist ihm noch lieber als ein guter Lateinlehrer. Er ist ferner darauf bedacht, sich in unmittelbarer Nähe der Schule einen großen Spielplatz zu sichern. „Denn eine englische Schule ist eher ohne Schulzimmer denkbar als ohne Spielplatz.“

\*) Diesen Abschnitt hat Herr Dr. Rucktäschel in Chemnitz bearbeitet. Derselbe war wiederholt längere Zeit in England und hatte Gelegenheit, die in Frage kommenden Spiele kennen zu lernen.

Ein zweiter Grund für die hohe Blüte der englischen Spiele liegt in der Vortrefflichkeit derselben. Sie sind nicht nur ein vorzügliches Bildungsmittel für den Körper, sondern fördern auch die Ausbildung des Geistes und Charakters in hohem Maße. Sie kräftigen die Lungen und stärken Arme und Beine, sie lehren die Knaben Gewandtheit, List, Geistesgegenwart, Unterordnung unter ein gemeinsames Oberhaupt, vereintes Wirken zu einem gemeinsamen Zweck. Die englischen Spiele besitzen alle Vorzüge, die man dem Spiel überhaupt zuschreibt, in vollem Maße. Dazu kommt, daß dieselben nie langweilig werden. So einfach sie in ihren Grundzügen sind, so abwechslungsreich und interessant sind sie im einzelnen. Jeder Mitspieler muß stets auf dem Posten sein, denn zu jeder Minute kann der Ausgang des Spiels von seiner Aufmerksamkeit oder Geschicklichkeit abhängen.

Das Interesse am Spiel wird noch ganz besonders durch den Wettbewerb der Parteien angefeuert. Meist spielen gleichartige Gemeinschaften gegeneinander: Klub gegen Klub, Schule gegen Schule, Universität gegen Universität, Infanterieregiment gegen Kavallerieregiment, Grafschaft gegen Grafschaft, England gegen Australien. Zur Erhöhung des Interesses werden noch Preise von geringerem oder größerem Werte gestiftet, und der Sieger von Olympia erwarb nicht höheren Ruhm, als der Klub, der den Fußball-Association-Preis sich erringt. Alle Zeitungen singen das Lob des Siegers und schildern in langen Artikeln die Einzelheiten des Wettstreits mit derselben Ausführlichkeit wie Homer die Kämpfe seiner Helden. In der That verdienen diese Spielkünstler unsere Bewunderung mit vollem Rechte; denn es ist geradezu erstaunlich, welchen Grad der Geschicklichkeit, Kraft und Ausdauer sie durch jahrelange, unermüdbliche Übung erreicht haben. Hervorragend ist meistens auch das Zusammenspiel der Parteien, von welchem zum großen Teil der schließliche Ausgang des Wettspiels abhängt.

Doch trotz der Beförderung durch die boarding schools und trotz der inneren Trefflichkeit der englischen Spiele hätten dieselben wohl nie diese eminent nationale Bedeutung erlangt, wenn die Spiellust nicht im Charakter des englischen Volkes tief begründet wäre. Denn schon seit Jahrhunderten haben sich die Engländer mit Leidenschaft den Spielen in freier Lust hingeeben. Im Jahre 1457 wurde in Schottland so eifrig Golf gespielt, daß man fürchtete, das für die Landesverteidigung wichtigere Bogenschießen würde insolgedessen vernachlässigt. Einige Jahre später verbot man sogar Fußball, Golf und „andere solche nutzlose Spiele“ (no place be used for futeball, golfe, or other sik unprofitabill sportes). Ja, schon aus den Zeiten der Minnesänger haben wir eine sehr interessante Schilderung, wie man damals sich die Zeit verkürzte. Dieselbe ist von William Fitzstephen, und deren Übersetzung ist aus dem gediegenen Werke Dr. A. Schulz': „Das höfische Leben“ entnommen.

„Außerdem, um mit den Spielen der Knaben von London anzufangen, bringt zur Fastnachtszeit jeglicher Schulknabe seinem Lehrer einen Kampfhahn, und der ganze Vormittag vergeht, indem die Knaben in den Schulen den Kämpfen ihrer Hähne zusehen. Nach Tische zieht die gesamte städtische

Jugend nach einem Plaze vor der Stadt zu dem berühmten Ballspiele. Die Schüler der einzelnen Anstalten haben ihre Bälle für sich; jeder der Handwerker hat meist ebenfalls seinen eignen. Die Eltern, die Väter, die Reichen aus der Stadt kommen zu Pferde, die Spiele der Jungen zu sehen und werden in ihrer Weise jung mit den Jünglingen und es scheint in ihnen die Bewegung der natürlichen Wärme wieder erregt zu werden, wenn sie so viel Bewegung schauen und an den Freuden der ungebundenen Jugend teilnehmen. An einzelnen Sonntagen in der Fastenzeit zieht nach Tische „der Jugend frische Schar“ zum Felde hinaus auf Streitröffen, auf im Kampf erprobten Rossen, deren jedes „wohl dressirt und gelehrt im Kreise gewandt sich zu drehen.“ Scharenweise brechen aus den Thoren hervor die nicht für das geistliche Studium bestimmten Söhne der Bürger, ausgerüstet mit Lanzen und ritterlichen Schilden: die Jüngern führen mit Lanzen, denen die Eisenspitze fehlt und die oben gegabelt sind, ein Kriegsspiel auf; sie liefern spielend Feldschlachten und üben sich in ritterlicher Kampfweise. . . . An den Ostertagen werden gleichsam Schiffskämpfe aufgeführt: an einem mitten im Flusse stehenden Baum wird ein Schild sorgfältig befestigt. In einem Schiffe, das durch vieler Ruderer Kraft und durch des Flusses Strömung schnell bewegt wird, steht hoch auf der Schiffspitze ein Jüngling, der mit der Lanze den Schild treffen soll. Wenn er auf dem Schilde die Lanze bricht und unbewegt stehen bleibt, dann hat er seinen Zweck erreicht, seinen Wunsch erfüllt. Wenn er aber, ohne die Lanze zu brechen, stark anrennt, so wird er in den Fluß geschleudert, das Schiff, durch seine Bewegung getrieben, geht vorüber. Es sind jedoch auf jeder Seite des Schildes 2 Schiffe aufgestellt und in ihnen mehrere Jünglinge, den unglücklichen Kämpfer, der ins Wasser gefallen, zu retten, sobald er das erstemal auftaucht oder eine Blase seine Lage im Wasser verrät. Auf den Brücken, auf Söllern am Flusse stehen die Zuschauer, sehr bereit zum Lachen. An Festtagen üben sich den ganzen Sommer hindurch die Jünglinge im Bogenschießen, Laufen, Springen, Ringen, Steinwerfen, Speerschleudern, Fechten, der Mädchen Zither führt die Reigen bis der Mond erscheint, es wird mit frohlichem Tanzschritt gestampft die Erde. . . . Wenn jener große Teich, der auf der Nordseite die Mauern der Stadt bespült, gefroren ist, dann eilen dichte Scharen von Jünglingen zum Spiele auf das Eis: die einen schlüpfen, indem sie im Anlauf eine schnellere Bewegung gewonnen haben, nachdem der Abstand in Füßen bestimmt, dadurch, daß sie die andere Seite vorstrecken, ein weites Stück durch; die andern machen sich gewissermaßen große Mühlsteine aus Eis zum Sizen zurecht, den einen Reiter ziehen viele, die voranlaufen und sich an den Händen halten. Bei dieser Hast gleiten sie oft mit den Füßen aus und fallen alle vornüber. Andere sind in ihren Spielen auf dem Eise geschickter. Sie suchen für ihre Füße passende Knochenstücke, Beinknochen von Tieren und binden dieselben unter ihren Schuhen an, und haben in den Händen Stäbe mit scharfen Eisenspitzen, die stemmen sie von Zeit zu Zeit gegen das Eis und gleiten umso schneller über dasselbe hin wie ein fliegender Vogel oder ein aus der Baliste geschleudertes Geschöß. Zuweilen

treffen nach Verabredung aus großen Entfernungen zwei von entgegengesetzten Richtungen zusammen, sie streiten, erheben die Stäbe, schlagen aufeinander, oder einer fällt hin oder gar beide, nicht ohne sich am Körper zu verletzen, da sie auch nach dem Falle durch die Macht der Bewegung weit voneinander hingeschleudert werden und wo der Kopf auf das Eis aufschlägt, da wird er ganz zerschunden, da gibt es ein ordentliches Loch. Meistenteils bricht der Gefallene das Bein oder den Arm, wenn er gerade darauf fällt, aber das Alter verlangt nach Ruhm, die Jugend strebt nach dem Siege, damit sie in wirklichen Schlachten sich umso tapferer bewähre, übt sie sich so in Scheinkämpfen.“

Bei den beliebtesten englischen und schottischen Spielen der neuen Zeit handelt es sich darum, einen Ball, eine Kugel oder einen Stein nach bestimmten Regeln an eine bestimmte Stelle zu bringen. Der fortzubewegende Gegenstand wird entweder mit der Hand geworfen wie bei Bowls und Quoits oder mit dem Fuße gestoßen wie bei Fußball, oder — was das häufigste ist — mit einem Stoß oder Schlagholz in Bewegung versetzt.

### A) England.

1. Cricket\*) Das Cricket ist das Nationalspiel der Engländer und wird von ihnen das königliche Spiel, royal game, genannt. Kein andres Spiel vermag das Interesse der ganzen Nation so zu fesseln. Mit atemloser Spannung verfolgen Tausende von Zuschauern die großen Wettspiele (matches), welche in den Sommermonaten abgehalten werden. Mit geradezu wissenschaftlichem Ernste beschäftigt man sich mit den Einzelheiten des Spiels, und man wettet hohe Summen, ob diese oder jene Partei siegen wird.

Das Wort cricket ist ein Verkleinerungswort von dem angelsächsischen crice, welches ein gekrümmter Stab bedeutet und mit dem deutschen Wort Krücke zusammenhängt. Das Spiel ist also nach dem Instrument benannt, mit welchem man den Ball in Bewegung setzt.

Das Wesen des Spiels ist sehr einfach. Auf einem ebenen grünen Rasenplatz stehen zwei Thore A und B (wickets) aus 3 aufrechtstehenden Stäben und 2 wagerecht darauf liegenden Stäbchen. Der Einschenker, ein Spieler der angreifenden Partei, der sich beim Thor B aufstellt, sucht das Thor A mit einem mit der Hand geworfenen Ball zu treffen. Um dies zu verhindern, stellt sich einer von den Verteidigern, der batsman oder Schläger, vor das Thor A und sucht mit seinem Schlagholz (bat) den Ball soweit als möglich in das Feld zurückzuschlagen. Während die Angreifer den Ball zum Einschenker (bowler) oder zum Thor zurückbringen, macht der Schläger seine Läufe (runs) zwischen den beiden Thoren. Auch der zweite Schläger, der sich aber am Thor B aufstellt, macht zu gleicher Zeit mit dem ersten Schläger seine Läufe. Berührt ein Angreifer mit dem Ball eines der Thore, während einer der Schläger noch im Laufe begriffen ist, so wird dieser Schläger außer

\*) Cricket. By Hon. E. Lyttelton. London 1890. — Captain Crawley's Handbooks of Out-door games, Cricket, Base-ball and Rounders. London.

Spiel gesetzt (er ist out), und ein anderer von den Verteidigern wird Schläger. Auch wenn der Einschenker den Ball an das Thor A schleudert, oder wenn einer der Angreifer den Ball aus der Luft mit den Händen auffängt, wird der Schläger außer Spiel gesetzt. Wenn alle 11 Schläger außer Spiel gesetzt sind, endigt die erste Partie (1. inning). Die beiden Parteien vertauschen nun ihre Plätze, die Schläger werden zu Angreifern und umgekehrt. Diejenige Partei siegt im ganzen Wettkampf, welche am meisten Läufe ausgeführt hat.

Der Spielplatz (cricket-field) soll eine ganz ebene, kurzgemähte Wiesenfläche von ungefähr 30 m Länge und 20 m Breite sein, er wird durch bunte Fähnchen abgesteckt und darf während des Spiels von keinem Zuschauer betreten werden. In der Mitte des abgegrenzten Raumes befinden sich die Thore, (Abb. 29) bestehend aus drei rundlichen, 2.5 cm

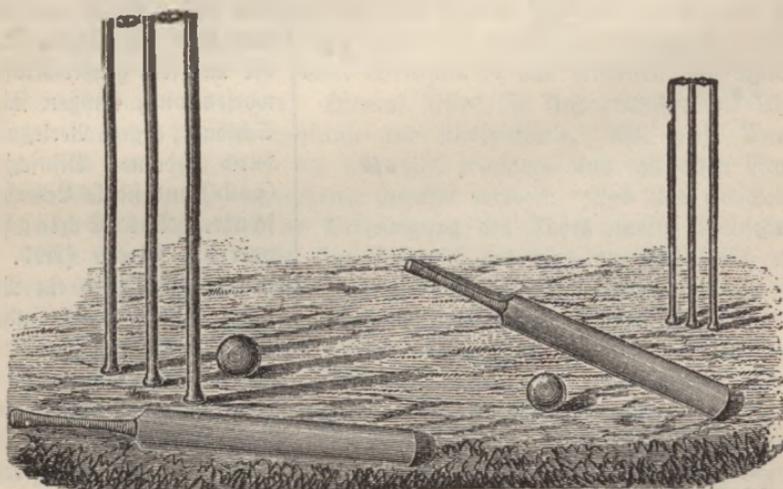
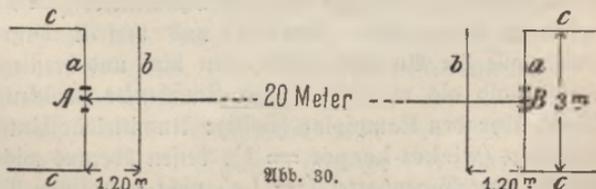


Abb. 29.

starken Pfählen (stumps), die in einer geraden Linie etwa 7.5 cm voneinander so aufgestellt sind, daß sie 68 cm über dem Rasen hervorragen. Auf den Pfählen liegen zwei Querhölzer (bails) von 10 cm Länge so lose, daß sie bei der leisesten Berührung herabfallen. Die beiden Thore sind 20 m von einander entfernt. In gerader Linie mit den Pfählen ist mit Kreide oder Kalkwasser eine etwa 3 m lange Linie auf dem Rasen angeze-



ben, die bowling crease oder Einschenklinie (s. Abb. 30 a), und rechtwinkelig zu dieser, von den Endpunkten der Einschenklinie aus, gehen die beiden return creases oder Seitenlinien (s. Abb. 30 c).

Diese Linien dienen dem Ballwerfer oder Einschenker als Grenzen. Er muß beim Einschenken einen Fuß hinter die Einschenklinie setzen, sonst gilt sein Wurf nichts. Auch dem Schläger ist durch eine Grenzlinie der Platz fest bestimmt, das ist die popping crease oder Auslauflinie, welche 120 cm vor den Thoren und parallel mit ihnen geht (s. Abb. 30 b). Befindet sich der Schläger nicht hinter dieser Linie, wenn der Ball im Spiel ist, so hat die Gegenpartei das Recht, mit dem Ball die Querholzchen von dem Thor zu stoßen und dadurch den Schläger außer Spiel zu setzen.

Spielgeräte. Außer den schon erwähnten Thoren braucht man einen Ball, der nicht weniger als 165 und nicht mehr als 180 gr

wiegen soll und dessen Umfang nicht weniger als 23 und nicht mehr als 24 cm sein soll. Er ist aus Leder und hart wie Stein. Da er oft mit sehr großer Kraft geworfen wird, schützen sich die Schläger gegen Verletzungen durch lederne Beinwädhchen (pads) und starke Lederhandschuhe. Das Schlagholz oder die Klappe (Abb. 29) ist aus Holz und ein Meter lang. Das obere Ende ist rund, von geringerem Durchmesser und mit Bindfaden unwickelt, das untere 10 cm breit und flach gewölbt.

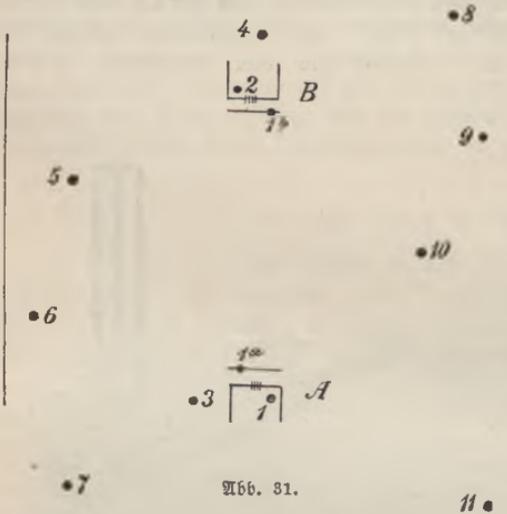


Abb. 31.

Zahl und Aufstellung der Spieler (s. Abb. 31). Jede Partei besteht aus 11 Spielern und einem Unparteiischen (umpire). Meist ist auch noch ein Protokollführer (scorer) da, der jedes fallende Thor und jeden erfolgreichen Lauf auf einer weithin sichtbaren, gewöhnlich vor dem Hauptzelt angebrachten Tafel aufzeichnet. An der Spitze jeder Partei steht ein Spielführer (captain), der seinen Leuten je nach ihrer besonderen Geschicklichkeit den Platz anweist. Der Kaiser der angreifenden Partei (fielding side) übernimmt entweder mit einem andern Spieler das Amt des Einschenkers (= 2) oder bestimmt die zwei besten zu Einschenkern (bowlers) und verteilt dann die übrigen Spieler, welche alle die Aufgabe haben, den hin- und herfliegenden Ball aufzufangen oder sobald als möglich an den Einschenker zurückzubefördern, in folgender Weise über den Kampfplatz (field): Unmittelbar hinter das Thor A tritt der Thorwart (wicket-keeper = 1), dessen überaus wichtiges Amt ist, alle vom Schläger der Gegenpartei (= 1 a) nicht getroffenen Bälle zu fangen. Gelingt ihm dies, so versucht er sofort, mit dem Ball in der Hand das Holzplättchen von dem Thor zu stoßen. Ist der Schläger zu dieser Zeit nicht in seiner vorschriftsmäßigen Stellung vor dem Thor, so wird er durch das Herunter-

werfen des Bflöckchens außer Spiel gesetzt, und ein anderer seiner Partei muß sein Amt übernehmen. Zur Unterstützung des Thorwarts steht 6 Schritt links hinter dem Hintermann (short slip = 3). Wie der Thorwart muß er stets mit der gespanntesten Aufmerksamkeit den mit großer Wucht heraufausenden Ball im Auge behalten. Beide stehen etwas gebeugt da und haben die Hände zum Fangen des Balls bereit.

Auf der rechten Seite (on side) etwas weiter zurück als der Einschenker steht der Schrägan (= 8). Auf der rechten Seite stehen ferner in weitem Kreis herum: der Dueran (= 9), Mittenan (= 10), Langan (= 11). In der Verbindungslinie der beiden Thore hinter dem Einschenker steht der Weitab (= 4). Auf der linken Seite (off side) befinden sich der Langab (= 7), der Mittenab (= 6) und der Kurzab (= 5). Doch ist in England die Stellung und Bezeichnung der einzelnen fieldmen nicht immer dieselbe. Manchmal stehen z. B. in dem Teil des Feldes, wo sich der Kurzab aufhält, der point, coverpoint oder auch noch der „dritte Mann.“

Das erste Geschäft bei einem Wettspiel ist das Abstecken des Kampfplatzes durch bunte Fähnchen. Hierauf stellen die Unparteiischen die Thore auf und markiren die Einschenklinie und Auslaufsinie. Alle diese Anordnungen sind bald getroffen, da nur sehr erfahrene und mit allen Regeln vertraute Spieler zu Schiedsrichtern gewählt werden. Das Los entscheidet, welche von beiden Parteien die Verteidigung des Thors zuerst übernehmen soll. Meist befolgt man dabei den Gebrauch des toss up, das heißt, man wirft ein Geldstück in die Höhe und je nachdem Kopf oder Wappen nach oben zu liegen kommt, beginnt die eine oder andere Partei das Spiel mit dem Schläger. Zwei von den Schlägern nehmen nun sofort mit ihren Schlaghölzern ihren Platz vor den beiden Thoren ein. Die andern Spieler der Thorpartei beteiligen sich zunächst nicht am Spiel, sondern kommen erst nach und nach an die Reihe, im Maße als die Leute ihrer Partei außer Spiel gesetzt werden. Die Angreifer dagegen sind alle von vornherein in Anspruch genommen. Zwei Angreifer bekommen die Aufgabe, den Ball zu schleudern (to bowl), die andern neun, die fieldmen oder Aufpaffer, nehmen in der vorherbeschriebenen Weise ihre Plätze ein, und der Schiedsrichter gibt das Zeichen zum Anfang, indem er ausruft: „Spielt! (Play!)“. Damit beginnt die 1. Partie (1. inning). Der Einschenker schleudert nun den Ball gegen das gegenüberstehende Thor A. Doch soll er den Ball nicht in gewöhnlicher Weise werfen, sondern ihn sozusagen fegeln, indem er mit dem Arm weit nach hinten ausholt und dann den Ball vorwärts schnellt. Um ihm einen größeren Schwung zu geben, nimmt der Einschenker einen kleinen Anlauf. Indessen darf er dabei nicht vergessen, daß er mit einem Fuße hinter der Einschenklinie stehen muß. Gewöhnlich trifft der Ball einmal auf dem Boden auf, bevor er an den Schläger gelangt. Berührt er den Boden nicht, so war der Wurf ein fall pitch oder ein pitcher. Es ist für den Schläger durchaus nicht leicht, den Ball richtig zu pariren, denn er muß nicht nur berücksichtigen, mit welcher Geschwindigkeit der Ball gefegelt ist, sondern auch, wie weit vom Thor und unter welchem Winkel der

Ball auf den Boden auftrifft. Außerdem gebraucht ein geschickter Einschenker noch die List, dem Ball eine Drehung mit auf den Weg zu geben (das Effet des Billardspielers), so daß der Ball zwar seitwärts vor dem Thor aufschlägt, trotzdem aber schräg abspringend dasselbe trifft. Auch legelt ein guter Einschenker den Ball nie in einer und derselben Weise, um den Schläger unsicher zu machen und irre zu leiten.

Abschnitte innerhalb des inning bilden die overs oder Umgänge. Nachdem nämlich der Einschenker viermal den Ball vom Thor B nach dem Thor A gefegelt hat, ruft der Schiedsrichter: „over!“ Das ist das Zeichen, daß nun der zweite Einschenker an die Reihe kommt, doch wirft dieser den Ball von dem Thor A nach B. Natürlich müssen nun auch alle anderen Spieler ihren Platz wechseln. Nur der abtretende Einschenker bleibt meist auf derselben Seite des Cricketplatzes, um das Amt des Thorwarts zu übernehmen. Beim dritten Umgang wird er dann wieder Einschenker. Ist durch das Kampfunfähigwerden des 11. Schlägers die erste Partie beendet, so tritt eine Pause von 10 Minuten ein. Dann beginnt das inning der Gegenpartei.

Einige technische Ausdrücke: Die Engländer haben eine ganz entwickelte Terminologie für alle Einzelheiten des Cricketspiels. Hier sei davon nur einiges erwähnt. Der Schlag, den der Schläger gegen den Ball führt, heißt hit. Je nachdem der parirte Ball nach der linken Seite (off) oder nach den mit point (Kurzab) oder leg (Schrägan) bezeichneten fieldmen fliegt, heißt der Schlag ein off-hit, oder point-hit oder leg-hit. Fliegt der Ball nach dem cover-point, der auf der linken Seite steht, so heißt der Ball ein cut. Ein kräftiger Schlag, der den Ball gerade nach dem Einschenker zurücksendet, ist ein drive. Wird der Ball von einem fielder mit den Händen aus der Luft aufgefangen, so heißt er ein catch oder Fänger. Ein vom Einschenker gefegelter Ball, der, ohne vom Schläger getroffen zu werden, über das Thor hinfliegt und weder vom Thorwart noch vom Hintermann aufgehalten wird, ist ein bye u. dgl. m.

Der zweite Schläger (= 1b), der am Thor B steht, ist out: 1. wenn sein Thor von einem der fieldsmen mit dem Ball berührt wird, während er noch im Laufen begriffen ist (run out), 2. wenn er den Ball mit der Hand berührt (handled the ball), 3. wenn er absichtlich einem fieldsmen den Weg vertritt (obstructing the field).

Diese Spielausdrücke sind jedem Engländer so geläufig, daß sie oft in übertragenem Sinne angewendet werden. So gebraucht man oft die Redensart: The other side must have their innings in dem Sinne: Man muß die andere Partei an die Reihe oder ans Ruder kommen lassen. Sehr häufig hört man auch im Alltagsleben bei Streitfragen die Worte: „How is this, umpire? Wie verhält sich dies, Schiedsrichter?“

Von den zahlreichen Cricket-Klubs, die über ganz England zerstreut sind, ist der angesehenste der Marylebone-Club, der in dem berühmten Lord's Cricket Ground im Nordwesten Londons seine Wettkämpfe abhält. Die von ihm aufgestellten Regeln werden von allen andern Klubs

als Richtschnur angesehen. — So sehr gehört das Cricket zu dem ganzen nationalen Leben der Engländer, daß es von manchen Leuten sogar zum Lebensberuf erwählt wird. Cricketspieler von Profession werden von den verschiedenen Klubs, die durch den Wettkampf mit den besten Spielern sich vervollkommen wollen, engagirt; sie finden bei Krankheit oder im Alter Unterstützung aus dem cricketer's fund, den der Marylebone-Club verwaltet.

2. Fußball (football). Obwohl Fußball schon vor etwa 5 Jahrhunderten in England gespielt worden ist, so hat es sich doch erst in den letzten 30 Jahren zu dem zweiten Nationalspiel der Engländer entwickelt. Schon zur Zeit Eduard's III. (1327—1377) war es so beliebt, daß das Volk darüber das Bogenschießen vernachlässigte. Der König verbot es daher, doch ohne viel damit zu erreichen. Denn von den Schriftstellern der folgenden Jahrhunderte wird es vielfach erwähnt, z. B. in Shakespeare's Comedy of Errors. Im 17. Jahrhundert spielte man es auf den freien Plätzen Londons so viel, daß man die Einwohner dadurch belästigte. Wiederum erging ein Verbot gegen den Fußball. Im Jahre 1795 berichtet Sir John Sinclair in seiner Abhandlung über Schottland, daß Fußball eine alltägliche Beschäftigung der Schulknaben sei und daß zur Fastnacht ein Wettspiel zwischen Verheirateten und Unverheirateten stattfände, wobei die Verheirateten immer siegreich wären. Das Spiel stand in so hohem Ansehen, daß häufig Wettspiele mit großem Gepränge und durch einen festlichen Umzug eingeleitet wurden, an welchem auch der Bürgermeister in voller Amtstracht teilnahm.

Heutzutage wird es vor allem in den Schulen eifrig gepflegt, ja, es ist fast überall obligatorisch eingeführt. Fast jedem Engländer wird die Liebe zum Fußball von Jugend auf so eingepflegt, daß er noch als Mann gern selbst mitspielt oder wenigstens mit dem gespanntesten Interesse als Zuschauer den Spielen bewohnt. Wie sehr es jetzt von Erwachsenen gespielt wird, ergibt sich aus der Thatsache, daß zu dem Verband englischer Fußballvereine nach der Rugby-Methode (Rugby\*) Football Union) 290 Vereine gehören. Aber ebenso blühend sind die Vereine, die nach den Regeln der Association spielen. Indes bis zum Jahr 1860 wurde Football hauptsächlich nur in den Schulen gespielt und zwar an den verschiedenen Schulen nach ganz verschiedenen Spielregeln.

Im Jahre 1863 kamen Vertreter mehrerer Schulen und Klubs in der Freemasons' Tavern in London zusammen, um einheitliche Regeln festzustellen. Doch die Verhandlungen scheiterten, weil die Vertreter aus Rugby auf ihren Bestimmungen bestanden: 1. Ein Spieler darf mit dem Ball in der Hand an des Gegners Mal laufen, wenn er den Ball aus der Luft oder nach einem einmaligen Auftreffen gefangen hat. 2. Wenn ein Spieler mit dem Ball an das feindliche Mal läuft, so darf ein Gegner ihn angreifen, aufhalten, treten, ihm ein Bein stellen oder ihm den Ball aus den Händen reißen. Durch diese Bestimmungen gewann das Spiel einen rauheren, wilderen Charakter. Doch die Rugby-Leute behaupteten, diese Art zu

\*) Rugby ist eine Stadt in Mittel-England von 9890 Einwohnern. Es hat eine berühmte, 1567 gestiftete Lateinschule.

spielen sei allein der echte alte Fußball; denn in den Spielprotokollen aus früherer Zeit fände man häufig die Angaben, daß die Spieler verwundet vom Kampfplatz hätten getragen werden müssen. Wenn man das Treten und Beinstellen verböte, würde das Spiel fade und langweilig und böte keine Gelegenheit, Mut, Lebhaftigkeit, Kraft zu entfalten. Die weniger kriegerisch gesinnten Klubs thaten sich im Dezember 1863 zusammen zu der Association, welche sich rasch entwickelte und dem Rugby=Spiegel bald große Konkurrenz machte, besonders seitdem sie einen Preis „den Challenge Cup“ für denjenigen Klub stiftete, der bei großen Wettspielen (matches) als Sieger hervorgehen würde. Auch die Rugby-Klubs schlossen sich im Jahre 1871 enger aneinander, indem sie die Rugby Football Union bildeten und genaue Bestimmungen aufstellten, nach welchen sich alle dem Verband angehörenden Vereine zu richten haben.

a) Rugby=Spiegel. \*) Als Spielplatz eignet sich eine ebene Wiese, auf welcher ein Rechteck von 75 m Länge und 50 m Breite durch Fähnchen abgesteckt wird. In der Mitte der kleinen Seite wird das Mal (goal) angebracht, bestehend aus zwei 4 m hohen Malstangen in einem Abstände von 6 Schritt voneinander, welche in der Höhe von  $3\frac{1}{2}$  m durch eine Querstange oder Schnur miteinander verbunden sind. Außerhalb des Platzes an den beiden Langseiten liegt die Mark (touch).

Der Ball ist viel größer als der Cricketball, entweder eiförmig oder kugelförmig, und hat 20 cm bis 25 cm im Durchmesser. Er ist aus Gummi und mit Leder überzogen und wird am besten mittelst einer kleinen Luftpumpe aufgeblasen.

Das Ziel des Spiegels geht dahin, den Ball über die Querstange des feindlichen Mals mit dem Fuß zu stoßen. Die beiden Parteien bilden sich in der Weise, daß zunächst die beiden Spielführer (captains) gewählt werden. Diese wählen dann einer um den andern die Spieler aus der Zahl der Teilnehmer aus. Jede Partei zählt gewöhnlich 15—20 Spieler. Zur Unterscheidung tragen die beiden Parteien verschieden farbige Flanellanzüge. Die Spielführer lösen, wer die „Wahl“ haben soll. Die Partei nämlich, welcher die Wahl zufällt, kann entweder den ersten Abstoß oder eins von den beiden Malen wählen. Sind Wind oder Stand der Sonne für die eine Seite des Spielplatzes günstiger als für die andere, so wählt die 1. Partei natürlich die günstige Seite, muß aber dann der Gegenpartei den ersten Abstoß lassen und umgekehrt.

Wenn die Partei aus 15 Mitgliedern besteht, stellen die Spielführer ihre Leute meist in folgender Weise auf: 9 Stürmer (forwards) (s. Abb. 32 — 4, 4') bilden die 1. Schlachtreihe, es müssen starke, ausdauernde Spieler sein, sie haben die Aufgabe, stets dem Ball zu folgen und ihn über das Mal zu stoßen. Besonders im „Treiben“ (dribbling) müssen sie gewandt sein, d. h. sie müssen verstehen, durch eine Reihenfolge kurzer Kreuz- und Quertritte den Ball nach einem bestimmten Ziel in Bewegung zu setzen, ihn aber durch den

\*) Football. The Rugby Game by Harry Vassall. London. 1889.

schützenden Fuß immer in der Gewalt zu behalten. Auch das Gedränge (scrummage) haben sie zu besorgen. Wenn nämlich ein Spieler von den Gegnern so sehr in die Enge getrieben ist, daß er sich weder von ihnen losmachen, noch den Ball den Seinigen zuwerfen kann, so ruft er: „Nieder!“ Hierauf stellen sich die Stürmer der einen Partei dichtgedrängt, Schulter an Schulter, mit vorgebeugtem Kopf in einem Halbkreis um den Ball herum. Ihnen gegenüber stellen sich die Stürmer der anderen Partei auch in einem Halbkreis auf. Nachdem der Spieler, der „nieder!“ gerufen hatte, den Ball auf den Boden gelegt hat, sucht man die feindliche Partei soweit als möglich zurückzudrängen und stoßt den Ball seitwärts aus dem Gedränge, damit die Markmänner, welche außerhalb des Knäuels stehen, ihn in ihre Gewalt bekommen.

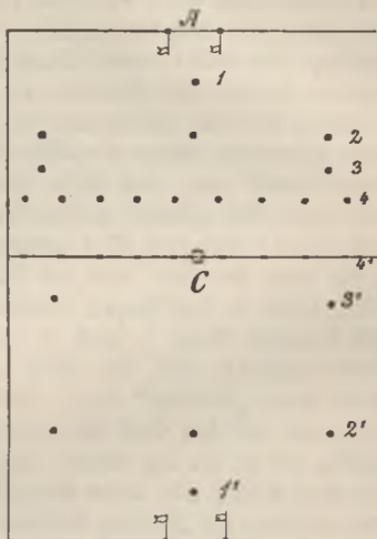
Die zweite Schlachtreihe besteht aus 2 Markmännern (halfbacks), (= 3, 3') die sich immer 10 Schritt hinter den Stürmern auf den Flügeln aufhalten sollen. Ihr Amt ist noch verantwortungs-

voller als dasjenige der Stürmer. Denn wenn der Ball durch die vor ihnen hin- und herwogende Kette der Stürmer oder aus einem Gedränge gestoßen worden ist, haben sie sofort den Ball zu erfassen und eiligt nach dem feindlichen Mal hin zu tragen. Im vollen Laufe lassen sie den Ball aus den Händen auf den Boden fallen und schleudern ihn im Augenblick des Wiederaufspringens durch einen kräftigen Stoß (den Fallstoß, drop kick) mit dem Fuß über das feindliche Mal und gewinnen so ein Mal (goal).

Die 3. Schlachtreihe wird durch 3 oder 4 Hintermänner (three-quarterbacks) (= 2, 2') gebildet. Während die auf den Flügeln stehenden Hintermänner besonders gute Läufer sein müssen, um mit dem Ball über die gegnerische Mallinie zu laufen, wird von dem mittleren verlangt, daß er mit Geschicklichkeit und Geistesgegenwart den Ball seinen Nebenleuten zuwirft (pass), sobald er vom Feinde angehalten wird (tackled).

In der letzten Linie, die hauptsächlich nur defensiv ist, steht der Malwärtler (full-back) (= 1, 1'). Er hat darüber zu wachen, daß kein Gegner mit dem Ball über das Mal läuft, ferner hat er den etwa gegen das Mal geschleuderten Ball aufzuhalten und durch einen kräftigen Fußstoß soweit als möglich zurückzusenden. Er darf sich nie zu weit von seinem Mal entfernen, damit dieses bei einem plötzlichen Überfall nicht ohne Verteidiger ist.

Das ganze Wettspiel, dessen Dauer vorher genau festgesetzt wird, zerfällt in zwei Teile. Wenn die Hälfte der festgesetzten Zeit verstrichen ist,



B  
Abb. 32.

werden die Male gewechselt, und die zweite Partie beginnt. Die Partei, die den Abstoß hat, bringt den Ball in die Mitte des Spielplatzes und legt ihn in eine mit dem Stiefelabsatz in den Boden gemachte kleine Kerbe. Der Spielführer oder einer von ihm ernannter Spieler nimmt einen kleinen Anlauf und stößt mit der Fußspitze den Ball möglichst weit in das feindliche Gebiet. (Er macht einen Platzstoß, place kick). Jeder Spieler ist nun darauf bedacht, den Ball in die Hand zu bekommen und damit in das feindliche Mal zu laufen oder ihn nach dieser Richtung zu stoßen. Ein Mal wird gewonnen, indem ein Ball direkt d. h. ohne vorher den Boden oder einen Spieler oder das Kleid eines Spielers zu berühren, mit dem Fuß über das Mal gestoßen wird. Doch darf der Ball nicht durch einen Handstoß (punt) über das Mal gestoßen werden. Den Handstoß führt man aus, indem man den Ball aus der Hand fallen läßt und ihn mit dem Fuße stößt, bevor er den Boden berührt. Läuft ein Spieler mit dem Ball in das feindliche Mal, so muß er ihn so auf den Boden legen, (ein touch down machen), daß der Ball „tot“ daliegt. Der Spieler gewinnt dadurch einen „Versuch“ (try). Dieser wird auf folgende Weise ausgeführt: Derjenige, der den Ball ins feindliche Mal gebracht hat, trägt ihn von der Stelle, wo er ihn am Boden festgehalten hatte, zur Mallinie, macht hier mit dem Absatz eine kleine Kerbe in den Boden und geht von diesem Punkte aus in einer zur Mallinie senkrecht stehenden geraden Linie 15—20 Schritte vor. Hier legt er den Ball in eine Kerbe auf den Boden, und einer seiner Mitspieler versucht den Ball durch einen Platzstoß über das gegnerische Mal zu stoßen. Gelingt es ihm, so hat seine Partei ein Mal gewonnen; gelingt es ihm nicht, so wird seiner Partei wenigstens ein Punkt gut geschrieben. Nach den Regeln der Rugby Football Union gilt ein Mal drei Punkte und ein Versuch einen Punkt. Sieger im ganzen Wettspiel ist, wer am meisten Punkte errungen hat.

Einige wichtigere Bestimmungen dieses Verbandes seien hier noch angeführt: Der Ball darf mit der Hand aufgehoben werden, nur wenn er dahinrollt oder vom Boden aufspringt. Bei einem Gedränge darf man ihn überhaupt nicht aufheben. Ein toter, d. h. ruhig daliegender Ball darf nicht aufgehoben werden, zu welchem Zweck es auch sei. Wenn man den Ball regelwidrig aufhebt, so muß man ihn sofort an die Stelle zurückbringen, wo er vorher lag. Jeder Spieler soll stets on side sein, d. h. sich zwischen seinem eignen Mal und dem Ball befinden. Er kommt jedoch abseits (off side), wenn er von der Seite der Gegenpartei an ein Gedränge herantritt, oder wenn er in einem Gedränge vor den Ball kommt, oder wenn ein Spieler seiner Partei hinter ihm den Ball getreten, ihn berührt hat oder mit ihm läuft. Wenn ein Spieler abseits ist, so ist er außerhalb des Spiels und darf auf keinen Fall den Ball berühren oder irgend einen Spieler im Laufe aufhalten. Ein Spieler, der abseits ist, kommt wieder on side, wenn ein Spieler seiner Partei mit dem Ball 5 m weit gelaufen ist, oder wenn der Ball die Kleidung oder den Körper eines Gegners berührt hat. Nach dem Ball absichtlich mit der Hand zu schlagen (knocking

on) oder den Ball mit der Hand nach dem gegnerischen Mal zu schlagen (throwing forward), ist verboten.

Sobald beide Parteien über irgend einen Punkt nicht einig sind, werden die Unparteiischen gefragt. Doch sollen diese sich nicht ins Spiel mischen, ohne vorher um Auskunft gefragt worden zu sein. Bei großen Wettspielen wird auch noch ein referee ernannt, gewissermaßen ein 3. Schiedsrichter, der zu entscheiden hat, wenn die Unparteiischen verschiedener Meinung sind, und der darauf zu sehen hat, daß die festgesetzte Zeit innegehalten wird. Meist ist er gleichzeitig Protokollführer, der die gemachten Male und Versuche aufschreibt.

b) Association-Spiel\*). Vielsach abweichend von dem Rugby-Spiel ist das Association-game. Die wichtigsten Abweichungen sind:

1. Beim Rugby sind auf jeder Seite 15—20 Spieler, bei der Association nur 11. Diese letzteren sind auf folgende Weise (s. Abb. 33) aufgestellt: 5 Stürmer (= 4, 4') stehen in der 1. Reihe und zwar einer in der Mitte, zwei auf den Flügeln, sie bilden die Angriffs-kolonnen. 6 Spieler übernehmen die Verteidigung: 3 Markmänner (half-backs = 3, 3') in der 2. Reihe, 2 Hintermänner (backs = 2, 2') in der 3. Reihe und 1 Malwärter (= 1, 1') am Mal (A, B).

2. Während beim Rugby der Ball über dem Mal hinweggeschleudert wird, muß er bei der Association unter der Querstange in das Mal gehen.

3. Während beim Rugby jeder Spieler einen rollenden oder springenden Ball mit den Händen aufnehmen und forttragen darf, ist bei der Association nur der Malwärter auf seinem ihm angewiesenen Platz

berechtigt den Ball mit der Hand vorzuschlagen oder vorzuwerfen. Doch das Wegtragen ist selbst ihm nicht erlaubt. Wenn die beiden Spiele schon infolge dieser Bestimmungen sehr voneinander abweichen, so wird der verschiedene Charakter der beiden Spiele wesentlich durch folgenden Unterschied bestimmt.

4. Während beim Rugby die Gegner einen Spieler, der den Ball mit den Händen davonträgt, mit den Händen festhalten und ihm den Ball zu entreißen suchen, wobei es oft sehr wild und barbarisch zugeht, darf nach

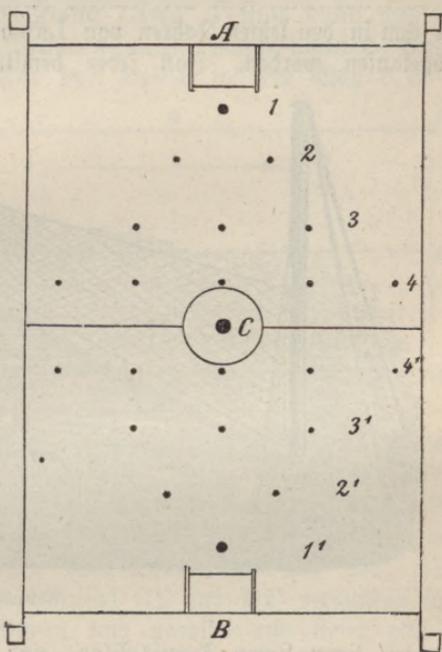


Abb. 33.

\*) Football. The Association Game. By C. W. Alcock. London. 1890.

dem 10. Gesetz des Association-game kein Spieler von den Gegnern auf- gehalten oder gestoßen werden. Allerdings hat auch das Rugby jetzt ein wenig von seiner alten Wildheit verloren, denn Gesetz 47 des Rugby heißt: Absichtliches Treten oder Beinstellen ist unter keinen Umständen erlaubt. Wer vorstehende Nägel, eiserne Platten oder Guttapercha an irgend einem Teile seiner Stiefel oder Schuhe trägt, darf nicht am Wettspiel teilnehmen.

5. Während die Rugby-Union alle Fußball-Spieler von Profession, solche also, die von irgend einem Klub oder einem Klubmitglied mit Geld oder auf irgend eine andere Weise bezahlt werden, von ihren Wettspielen streng ausschließt, läßt die Association professionelle Spieler unter gewissen einschränkenden Bestimmungen an ihren Wettspielen teilnehmen.

3. Lawn Tennis\*) (Rasenball). Während vor ungefähr 30 Jahren Croquet das Modenspiel der feineren Kreise und besonders der Damen war, ist ihm in den letzten Jahren von Lawn Tennis mehr und mehr der Rang abgelaufen worden. Fast jeder bemittelte Engländer hat jetzt in seinem

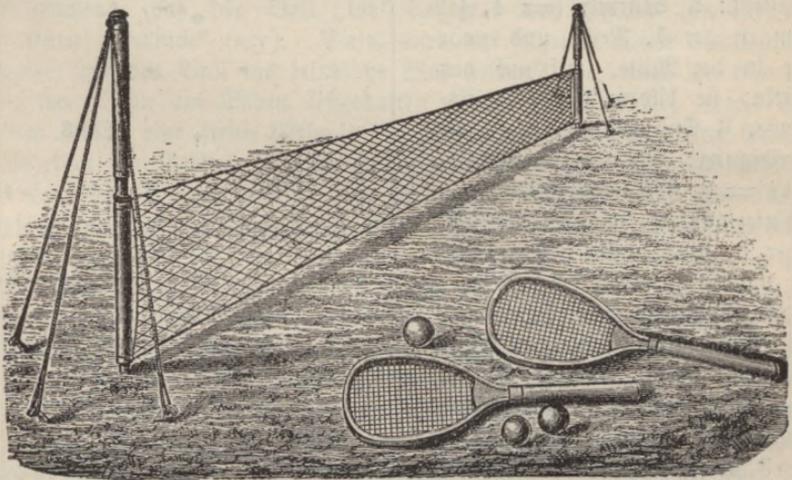


Abb. 34.

Garten einen Lawn Tennis-Platz, und wenn seine Söhne oder Töchter zu Verwandten oder Freunden oder nach der Riviera oder der Schweiz reisen, so nehmen sie stets Schlagholz und Ball mit. Dies Spiel verdient allerdings mit Recht seine Beliebtheit. Ohne den Körper übermäßig anzustrengen, bietet es reichliche Gelegenheit zu gesunder Bewegung. Es ist auch nicht zu einfach, so daß das Interesse nie erlahmt, und es gibt kein reizenderes Schauspiel, als wenn geschickte Spieler in anmutigen Bewegungen den Ball zwanzig und mehr Mal hinüber- und herübersenden.

Der Name lawn, mittellenglisch laund, bedeutet Wiese und kommt nach Littré vom deutschen „Laud,“ nach Diez vom bretonischen lannon, oder

\*) Lawn Tennis. By H. W. W. Wilberforce. London, 1891

Land. Das Wort tennis ist von unbekannter Herkunft. Die einen wollen es ableiten vom mittellenglischen tenise, teneis = mittellateinisch tenisia, teniludium. Andere vermuten, es komme vom französischen tenez! haltet! und wäre von den Spielern beim Zuwerfen des Balls gerufen worden.

Das Spiel hat Ähnlichkeit mit dem altfranzösischen Langball (la longue paume), bei welchem jedoch der Ball mit der Hand zugeworfen wurde. Auch in den alten deutschen Ballhäusern betrieb man ein ähnliches Spiel. In England war es bis 1874 wenig bekannt. Erst als Major Wingfield unter dem Namen sphairistike ein ähnliches Spiel aufbrachte, gewann Lawn tennis sehr bald an Verbreitung. Besonderen Aufschwung nahm es seit 1877, als der All England Club feste Regeln dafür aufstellte. Diese hat man seitdem fast unverändert beibehalten, nur im Jahr 1883 hat man das Netz von 1.45 m auf 1.07 m niedriger gemacht.

Die Bestimmungen des All England Lawn Tennis Club sind verschieden, je nachdem 2, 3 oder 4 Personen spielen (single-handed, three-handed, four-handed games). Für zwei Spieler soll der Platz 8.25 m breit und 24 m lang, für 3 oder 4 Spieler auch so lang, aber 11 m breit sein. Er muß ganz eben sein. Er ist entweder mit kurzgemähem Gras bewachsen oder mit Sand bedeckt. Am besten aber ist es, ihn mit Asphalt auszulegen. Er zerfällt in zwei Hälften

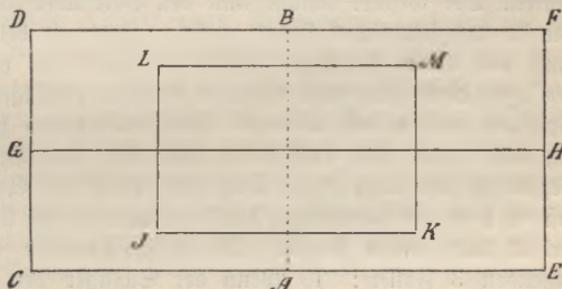


Abb. 35.

(sides), welche durch ein senkrecht stehendes Netz (Abb. 34) voneinander getrennt sind. Dieses soll in der Mitte 0.90 m, an den Seiten 1.07 m hoch sein und so dichtmaschig, daß kein Ball hindurchgeht. An beiden Enden des Platzes (s. Abb. 35), parallel mit dem Netz AB und 11.90 m davon entfernt sind die Grundlinien (baselines) CD und EF, deren Endpunkte durch die Seitenlinien (sidelines) CE und DF verbunden sind. In der Mitte zwischen den Seitenlinien und parallel mit ihnen geht die Mittellinie (half-court-line) GH, welche die durch das Netz getrennten zwei Vierecke in zwei Hälften, den rechten und linken Hof (court) teilt. 6.40 m vom Netz entfernt und parallel mit ihm gehen die Einschenklinien (service-lines) LJ und MK, von welchen aus der erste Ball geworfen wird. In der Mitte des großen Rechtecks CDFE ist ein kleines Rechteck LMKI dadurch abgetrennt, daß 1.38 m von den Seitenlinien und parallel mit ihnen noch die Linien IK und LM gezogen sind. Um den ganzen Lawn Tennis-Hof ist oft ein 2.15 m hohes Drahtnetz gezogen, damit die Bälle nicht zu weit fortfliegen.

Die Bälle (meist 4—6) sind aus Gummi, von 6—7 cm Durchmesser und mit Leder überzogen. Das Schlagholz (racket) besteht aus einem

leichten, mit Saiten überspannenen länglichrunden Rahmen mit bequemer Handhabe (s. Abb. 34).

Jede Partei hat den mit dem Schlagholz ihr zugeworfenen Ball so zurückzuschlagen, daß er im feindlichen Hof zu Boden fällt. Mißlingt ihr dies, so verliert sie einen Strich. Nach 4 Strichen hat sie den ersten Gang verloren. 6 Gänge bilden eine Partie (set). Nach jeder Partie wechseln die Spieler die Seiten. Wie bei allen englischen Wettspielen wird auch hier durch das Los (toss) bestimmt, welche Partei beginnen soll. Der Einschenker (server) soll den einen Fuß hinter die Einschenklinie, den andern auf diese Linie setzen und abwechselnd vom rechten und linken Hof aus den Ball in den diagonal gegenüberliegenden Hof des Gegners (stricker-out) schlagen, also von J nach M und von L nach K. Wenn der Einschenker beginnen will, ruft er: Achtung! (play!), wirft mit der linken Hand den Ball ein wenig in die Höhe und schlägt ihn mit dem Schlagholz schräg so über das Netz, daß er innerhalb des schräg gegenüberliegenden Hofes niederfällt. Beim ersten Mal muß der Ball den Boden einmal (aber nur einmal!) berühren. Der Gegner schlägt nun den Ball über das Netz nach irgend einem Punkte des feindlichen Hofes zurück. Jetzt ist der Ball „im Gange“ und kann von einem beliebigen Punkte des Hofes aus parirt, entweder im Fluge (volley) oder nach einmaligem Auftreffen zurückgeschickt werden. Von guten Spielern wird er oft 20—30 Mal hinüber und herüber geschlagen. Natürlich sucht man den Ball nach dem Teil des Hofes zu schlagen, wo der Gegner gerade nicht steht. Doch darf man den Ball nicht so stark schlagen, daß er über die Grenzlinien des feindlichen Hofes hinausfliegt; denn dadurch verliert man einen Strich. Der Einschenker gewinnt einen Strich in folgenden 3 Fällen: 1. Wenn der Schläger den ersten Ball zurückschlägt, ehe dieser den Boden berührt hat. 2. Wenn der Schläger den ersten oder den im Gang befindlichen Ball verfehlt. 3. Wenn der Schläger den Ball so stark zurückschlägt, daß dieser außerhalb des feindlichen Hofes niederfällt. Der Schläger gewinnt einen Ball: Wenn sein Gegner den Ball verfehlt oder zu stark schlägt oder zweimal hintereinander einen „Fehler“ macht. Als Fehler des Einschenkers gilt: 1. Wenn der erste Ball von einem falschen Hof aus geworfen wird. 2. Wenn der Einschenker beim ersten Ball nicht seinen bestimmten Platz an der Einschenklinie einnimmt. 3. Wenn der erste Ball nicht innerhalb des dem Einschenker schräg gegenüberliegenden Hofes niederfällt, sondern z. B. im Netz hängen bleibt. Ein Fehler braucht nicht angenommen zu werden, d. h. der Schläger braucht den Ball nicht zurückzuschlagen. Jeder Spieler verliert einen Strich: 1. Wenn der im Gang befindliche Ball einen Spieler oder etwas, was er anhat oder trägt — das zum Schlag erhobene Schlagholz ausgenommen — berührt. 2. Wenn er den im Spiel befindlichen Ball mit dem Schlagholz mehr als einmal hintereinander berührt oder schlägt. 3. Wenn der Spieler das Netz oder die Pfähle, an denen es befestigt ist, berührt, während ein Ball im Gange ist. 4. Wenn der Spieler den Ball zurückschlägt, ehe er über das Netz herüber ist.

Die Art der Berechnung ist ein wenig umständlich. Bei dem alten Lawn Tennis zählte man aus irgend einem unbekanntem Grunde nach 15 Punkten. Die Engländer in ihrem merkwürdig konservativen Sinn haben die Berechnungsweise auch bei dem jetzigen Spiel halb beibehalten. Der Spieler zählt 15 beim ersten gewonnenen Strich, 30 beim zweiten, 40 beim dritten, und beim 4. Strich gewinnt er den Gang (da ruft er *game!*). Wenn beide Spieler 15 Punkte haben, so ruft man 15 all, d. h. alle beide haben nun 15. Wenn beide Spieler 3 Striche gewonnen haben, so kommt das Spiel zum Stehen (da ruft man: *deuce*, eigentlich *deux à deux*, zwei gegen zwei). Der nächste gewonnene Strich bringt noch nicht den Sieg, sondern wird als Vorteil (*advantage*) angerechnet. Der Gewinner des 4. Balls muß noch einen 5. Ball machen, um den Sieg ganz zu erlangen. Gewinnt dagegen der Gegner auch einen 4. Strich, so kommt das Spiel wieder zum Stehen. So geht es fort, bis nach einem *deuce* ein Spieler zwei Bälle hintereinander gewonnen hat.

Außer den bisher behandelten drei beliebtesten Spielen haben die Engländer noch Diskuswerfen (*Quoits*) und Kugelwerfen (*Bowls*) für Erwachsene und Hocken und Rounders für Knaben.

4. Quoits\*) (Ringwerfen). Das englische Quoits ist wohl eine Nachahmung des altgriechischen Diskuswerfens. Es ist schon seit vielen Jahrhunderten in England beliebt; freilich König Heinrich V. erklärte, „daß er das Spiel so gründlich hasse, wie der Teufel das Weihwasser.“ Jetzt pflegt man es hauptsächlich in den Grasschaften des mittleren Englands, wo man oft Wettkämpfe im Quoits abhält. Der moderne Diskus ist viel leichter als der altgriechische; er hat die Form einer in der Mitte durchbohrten Linse und besteht aus einem abgeflachten eisernen Ring mit einem dicken inneren und dünnen äußeren Rand; der letztere ist an einer Stelle ein wenig eingebogen, damit der Zeigefinger des Spielers besser fassen kann. Das Quoit darf nicht mehr als 21 cm im Durchmesser haben. Als Spielgerät sind noch zwei eiserne Pflocke (*hobs*) nötig, nach denen man den Ring wirft und welche 11,60 m voneinander in die Erde gesteckt werden. Wer dem Pflock am nächsten kommt, gewinnt einen Punkt; wer den Ring so wirft, daß derselbe gerade auf der Spitze des Pflockes auftritt und an demselben hinuntergleitet, macht einen ringer (weil nun der Diskus den Pflock „umringt“) und gewinnt 2 Punkte. Liegt ein Diskus genau soweit vom Pflock als derjenige des Gegners, so bekommt keiner von beiden einen Punkt. Ebenso wenn beide Spieler einen ringer machen. Es können mehrere Spieler auf jeder Partei sein, jeder hat zwei Quoits. Nach jeder Runde wechselt man mit den Pflocken. Bei zwei Spielern gewinnt man mit 8 Punkten das Spiel, bei 4 Spielern mit 15 Punkten. Ein rollender Diskus zählt nicht, wenn er nicht vorher einen schon dortliegenden oder den Pflock getroffen hat. Um Verwechslungen zu vermeiden wird jeder ungültige Diskus entfernt, bevor der nächste Spieler wirft. Die Ent-

\*) Rounders, Quoits, Bowls, Skittles and Curling. By J. M. Walker. London 1892.

fernungen der Ringe von den Pfählen mißt man mit einer Schnur, die an dem Pflock befestigt ist. Beim Messen darf man nicht versuchen, die Entfernungen zu verringern, indem man etwaige Unebenheiten des Bodens ausgleicht.

5. Kugelwerfen (Bowls). Dasselbe ist dem Diskuswerfen verwandt. Obwohl es jetzt hauptsächlich in Schottland gespielt wird, so ist es doch ein uraltes englisches Spiel, und unzählige Angaben von Schriftstellern beweisen, daß es früher nicht, wie jetzt, bloß von den mittleren und niederen Ständen, sondern auch von Königen und Fürsten mit Vorliebe betrieben wurde. William Fitzstephens erwähnt in seiner Survey of London, daß die Bürger außerhalb der Stadtmauern und in Alleen in der Stadt mit steinernen Kugeln spielten. Doch kamen auf den Alleen so viel Unordnungen vor, daß sie von Richard II. und Edward IV. verboten wurden. Heinrich VIII. erneuerte das Verbot und bestimmte: „Niemand soll selbst oder durch seinen Meier, Vogt, Knecht oder anderen für seinen oder ihren Gewinn, Unterhalt oder Einnahme irgend ein öffentliches Haus, eine Allee oder einen Platz zum bowling haben, halten oder besitzen.“ Handwerkern und Dienstboten war es gestattet, zu Weihenachten zu spielen. Die Concession, ein bowling-green zum privaten Gebrauch zu halten, kostete die stattliche Summe von 100 £ jährlich. Stephen Gosson in seiner School of Abuse sagt: „Die öffentlichen bowling-Alleen verzehren das Vermögen der müßigen Bürger.“

In Shakespeare's Stücken wird nicht selten das Kugelwerfen erwähnt, z. B. in Richard II., III. Akt, 4. Scene fragt die Königin:

„Welch Spiel betreiben wir in diesem Garten,  
Die schweren Sorgen zu verschleuchen?“

Eine Hofdame antwortet: „Majestät, wir wollen bowls spielen“.

Jeder Schulknabe in England kennt die berühmte Anekdote von Drake, dem großen Seefahrer, der beim bowl Spielen auf Plymouth Hoe die Ankunft der spanischen Armada erfuhr und ausrief: „Erst wollen wir das Spiel beenden und dann die Spanier besiegen.“ Mehrere englische Fürsten, besonders Karl I. und Karl II. liebten bowling leidenschaftlich. Zu ihrer Zeit hatte jeder Edelmann in seinem Garten ein bowling-green, etwa wie jetzt ein englisches Landhaus nicht ohne einen Lawn Tennis Court gedacht werden kann. Noch heute weisen die Namen von vielen Landadelsitzen auf die einstige Blütezeit des Spiels hin, z. B. Bowling-green House, The Bowl Inn.

Der Spielplatz soll 27—45 m lang und so eben als möglich sein. Deshalb muß man ihn oft walzen und das Gras ganz kurz abmähen. Um den Platz sollen Gräben laufen von 25 cm Tiefe und 35 cm Breite.

Die Kugeln sind aus Holz und haben die Form einer Orange (an den Polen abgeplattet). Auf der einen Seite ist ein Stück Blei (bias) eingelassen, so daß sie nicht gerade, sondern in Bogen rollen. Deshalb ist das Kugelwerfen durchaus nicht so leicht, als es dem Anfänger erscheint. Dagegen ist der Gang des Spiels sehr einfach: Zuerst wird eine Kugel ohne Blei geworfen, Jack genannt, welche als Ziel dient. Jeder Spieler

sucht nun zwei Kugeln so nah als möglich an dieses Ziel zu werfen. Wessen Kugel nach einer bestimmten Anzahl von Würfen dem Jack am nächsten liegt, gewinnt einen Punkt. Liegen seine beiden Kugeln dem Jack am nächsten, so gewinnt er 2 Punkte. Der Gewinner wirft bei der nächsten Runde zuerst. Wer 11 oder 15 Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bowling wird sehr interessant, wenn der Spieler es versteht, des Gegners Ball von dem Jack oder den Jack von dem des Gegners wegzuschlagen, so daß einer seiner eignen Bälle neben den Jack zu liegen kommt. Im Augenblick des Worfens muß die Hand unter dem Ball sein, sonst verliert der Spieler einen Punkt zur Strafe. Von den vielen Spielausdrücken seien nur folgende erwähnt:

Rub ist ein Hindernis (z. B. eine eigne oder feindliche Kugel), welche die Kugel in ihrem Laufe aufhält. Lead ist das Recht, den Jack und die 1. bowl zu werfen. Lurch game ist ein Spiel, in dem eine Partei 11 Punkte gewinnt, bevor die andere 5 hat (Schneider). Pegs, kleine hölzerne oder knöcherne Pföcke, von denen der eine an dem einen Ende der Meßschnur befestigt ist und der andere an der Schnur dahingleitet. Footer, eine kleine Decke, von welcher aus die Spieler die Kugel werfen; sie müssen beim Werfen einen Fuß auf die Decke stellen. Mark ist das Werfen des Jack bei Beginn der Runde. Wenn ein Mark gelten soll, so muß der Jack mindestens 19 m von dem Footer weggeschleudert werden. Wirft ein Spieler den Jack zweimal hintereinander nicht weit genug, so ist der Gegner berechtigt, den Mark zu machen. Dead bowl ist eine Kugel, die über die Grenzen des Spielplatzes geworfen oder gegen die Regeln gespielt ist, z. B. eine Kugel, die geschleudert wurde, als der Jack sich noch in Bewegung befand.

Viele von diesen Spielausdrücken haben sich, genau wie die Cricketausdrücke, beim Volke so eingebürgert, daß sie oft in übertragener Bedeutung gebraucht werden, z. B. There 's the rub, da liegt die Schwierigkeit.

Bowls in Schottland. In Schottland ist bowls so beliebt, daß es neben Golf und Curling als das Nationalspiel der Schotten bezeichnet werden kann. Besonders Glasgow ist reich an öffentlichen und privaten Spielplätzen (bowling-greens) und an Klubs, die sich die Pflege des Spiels zur Aufgabe machen, und schon im Jahre 1857 stiftete der Graf von Eglinton einen Preis (cup) zum großen Wettkampf zwischen Glasgow und Ayrshire. Doch befolgen die Schotten Regeln, die von den englischen in mancher Beziehung abweichen. Die wichtigsten Bestimmungen aus dem schottischen Spielreglement, das von Mr. W. W. Mitchell im Jahre 1849 aufgestellt worden ist, sind: Wenn 2 bis 8 Spieler auf jeder Seite sind, so bilden sie zusammen einen rink. 4 Spieler auf jeder Seite machen einen vollständigen rink aus, sie werden eingeteilt in Führer, erster Spieler, zweiter Spieler und Treiber (driver). Da jeder Spieler zwei Kugeln wirft, so werden in einem vollständigen Rink im ganzen 16 Kugeln geworfen. Wenn auf der einen Seite ein Spieler fehlt, so ist diese Seite berechtigt, den „Strohmann“ (odd) zu spielen. Die beiden Parteien spielen abwechselnd eine Kugel. Der Führer

(leader) hat die Decke auf den Boden zu legen und den Jack zu werfen. Die wichtigste Person des Ringes aber ist der Treiber, er ist der Spielkaiser, der angibt, wie und wohin geworfen werden soll. Er hält sich in der Nähe des Jack auf. Sobald eine Kugel geworfen ist, muß der Treiber wenigstens 2 m von dem Jack entfernt bleiben, damit die Gegenpartei den Stand des Spiels übersehen kann. Ein gewöhnliches Spiel soll aus 9 Punkten bestehen. Die Decke (mat) muß während des Spiels immer auf demselben Platz bleiben.

6. Croquet. Der Vorläufer des Croquet war das Paille-Maille, welches man früher auch in Deutschland in langen Alleen spielte. Seine heutige Gestalt erhielt das Croquet ungefähr vor 40 Jahren in England. Es wurde bald sehr beliebt besonders bei den Damen; weil es — wie böse Zungen behaupten — vielfache Gelegenheit zum Kokettiren mit jungen Männern darbot. Es geht die Rede, daß junge Theologen ohne Pfründe (curates) sich in dem Spiel sehr auszeichnen.



Abb. 36.

Der Spielplatz (s. Abb. 36) soll ein ganz ebener Rasenplatz von 30 m Länge und 20 m Breite sein. Mittelgroße Kugeln oder Bälle aus Buchsbaumholz treibt man vermittelst hölzerner Hämmer (mallets) durch 10 Reifen oder Thore, welche in bestimmter, symmetrischer Weise in die Erde gesteckt sind und ungefähr 25 cm über den Boden hervorragern. Mit der Kugel muß man auch noch zwei 50 cm über den Boden hervorragende Pfähle treffen, das „Schlagmal“ und das „Kehrmal“, welche 24 m voneinander aufgestellt sind. Die Kugeln — es gehören 8 zum Spiel — sollen 9—10 cm im Durchmesser haben und sind, um Verwechslungen zu vermeiden, verschiedenfarbig angestrichen. Die Hämmer, ebenfalls acht, haben einen Stiel von 80—100 cm Länge und einen 25—27 cm langen Kopf.

Die Aufstellung der Reifen ist ziemlich mannigfaltig.

a) Das Kreuz. Man stellt die Reifen paarweise in Form eines Kreuzes auf, die vier äußeren Paare stehen parallel, das in der Mitte be-

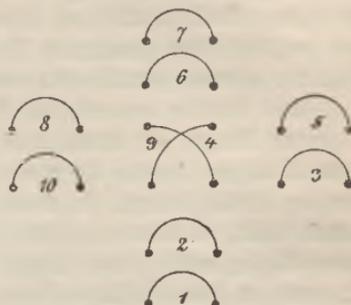
findliche Paar ist kreuzweis übereinander gestellt. Das Thor 1 soll 2,50 m bis 3 m vom Schlagmal entfernt sein, Reifen 5 soll vom Reifen 8 ungefähr 6 m abstehen. Die Kugeln werden vom Schlagmal durch die Reifen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 nach dem Kehrmal getrieben und von da durch 7, 6, 8, 9, 10, 2, 1 zurück zum Schlagmale (s. Abb. 37).

b) Der Adler ist die leichteste Aufstellung. Man stellt die beim Kreuz in der Mitte stehenden zwei Reifen auch auf der Seite auf, und treibt die Kugeln durch 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 nach dem Kehrmal und von da durch 7, 6, 8, 9, 10, 2, 1 zum Schlagmal zurück (s. Abb. 38).

c) Schwieriger, aber interessanter ist die Aufstellung des All-England-Club, 4 Reifen werden an den Ecken eines Rechtecks aufgestellt, zwei in der Mitte. Die Entfernung von Reifen 1 bis Reifen 2 ist 25 m, von zwei bis drei 14 m. Die Kugel wird nicht vom Schlagmal, sondern vom Reifen 1 nach 2, 3, 4, 5, 6 zum Kehrmal getrieben, von da nach 2, 1, 4, 3, 6, 5 zum Schlagmal (s. Abb. 39).

Jeder Spieler legt zum ersten Schlag seinen Ball ungefähr einen halben Meter vom Schlagmal auf den Boden und treibt ihn durch einen hörbaren Schlag durch den ersten, womöglich auch durch den zweiten Reifen. Er behält nun solange den Schlag, bis er einen Fehler macht. Wenn er die Hälfte der Reifen hinter sich hat, muß er das Kehrmal mit dem Ball treffen und tritt dann durch die andere Hälfte der Reifen die „Heimreise“ (coming home) nach dem Schlagmal an. Berührt der Ball nach dem Laufe durch den letzten Reifen das Schlagmal, so ist sein Ball „tot“ und darf nicht mehr gespielt werden. Berührt er das Schlagmal nicht, so kann er als „Räuber“ benutzt werden, d. h. man kann mit ihm durch „Kippen und Wippen“ die Bälle der eigenen Partei möglichst günstig vor die zu durchlaufenden Reifen befördern oder die Bälle der Gegenpartei möglichst weit von ihrem Ziel wegtreiben. Wenn man den eigenen Ball nicht durch einen einzigen Schlag

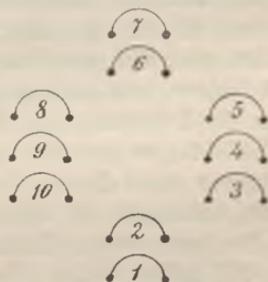
• *Kehrmal*



• *Schlagmal*

Abb. 37.

• *Kehrmal*



• *Schlagmal*

Abb. 38.

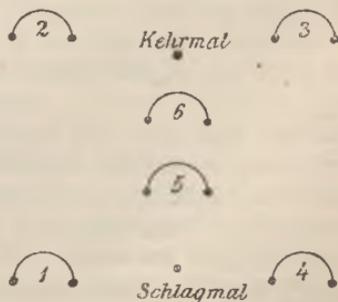


Abb. 39.

durch den Reifen bringen kann, so trifft man, um in günstigere Stellung zu kommen, zunächst einen anderen Ball. Dies nennt man „Kippen“. Den gekippten Ball muß man auch „wippen“. Zu diesem Zwecke legt man den eigenen Ball dicht neben den zu wippenden und führt einen Schlag gegen den eigenen Ball, so daß der andere mit fortgetrieben wird. Dabei darf man in England nicht den Fuß auf den eignen Ball setzen, wie es in andern Ländern gebräuchlich ist. Je nachdem man kurz oder langsam schlägt, bleibt der eigene Ball ziemlich an seiner Stelle („Zurückzieher“ auf dem Billard) oder er läuft dem gewippten Ball nach („Nachläufer“). Man kann einen Ball der eigenen Partei oder der Gegenpartei wippen.

Der Spieler verliert den Schlag, 1. wenn es ihm nicht gelingt, den folgenden Reifen zu durchlaufen (oder eins der Male zu berühren) oder einen Ball zu kippen, 2. wenn er beim Wippen den vorderen Ball nicht von der Stelle bringt, 3. wenn er einen Ball über die Grenze des Spielplatzes schießt, 4. wenn er einen falschen Ball schlägt, 5. wenn er einen unhörbaren Schlag macht (einen Schieber), 6. wenn er seinen Ball zweimal schlägt, 7. wenn er beim Schlagen seinen Ball mit irgend einem Körperteil berührt.

Wenn ein Spieler nicht in der Reihenfolge oder mit einem falschen Ball spielt, verliert er außer dem Schlage noch alle Reifen, die er durchlaufen hat und muß von vorn anfangen.

7. Rounders\*) (Ball mit Freistätten). Neben Cricket und Fußball sind Ball mit Freistätten und Hocken die bei Knaben beliebtesten Spiele. Rounders ist ein sehr altes Spiel und wird in Schulen von Knaben und Mädchen noch viel getrieben. Es hat manche Ähnlichkeit mit Cricket. Doch ist es leichter und weniger zeitraubend als jenes und bildet jetzt gewissermaßen die Vorübung zum Cricket. Man spielt es auch gern bei Ausflügen und Picnicks, da das Spielgerät überall leicht zu beschaffen ist; denn man braucht nur einen kleinen Ball, z. B. einen Lawn Tennis Ball und einen runden, handlichen, 60 cm langen Stock.

Auf dem ebenen Spielplatz ist ein regelmäßiges Fünfeck abgesteckt, (s. Abb. 40) dessen Seiten 13—18 m lang sind. Die beiden Parteien bestehen

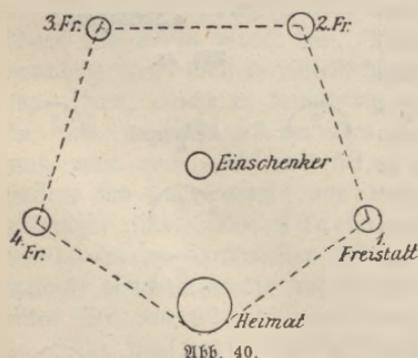


Abb. 40.

aus 10—30 Spielern. Die Partei, welche durch Los das Recht der Wahl bekommen hat, wählt gewöhnlich das Spiel mit dem Schläger und stellt sich in den mit Heimat bezeichneten Kreis an der einen Ecke des Fünfecks. Von der Gegenpartei stellt sich einer, der Einschenker, gerade in die Mitte des Fünfecks, die übrigen außerhalb desselben ungefähr in der Weise wie bei Cricket der Thorwart unmittelbar hinter der Heimat. Nachdem der Ein-

\*) Rounders, Quoits, Bowls, Skittles and Curling. By J. M. Walker. London 1892.

schafter „Achtung“ (play!) gerufen hat, wirft er den Ball dem ersten Schläger in der Heimat zu, der den Ball zurückschlagen muß, bevor dieser den Boden berührt hat. Der Schläger versucht den Ball so zu pariren, daß dieser möglichst weit und möglichst niedrig zurückfliegt. Er wirft dann sein Schlagholz weg und läuft nach der ersten, wenn möglich auch gleich nach den folgenden Freiheiten und zurück nach der Heimat und führt damit einen Umlauf (rounder) aus, der seiner Partei gut geschrieben wird. Jedoch wird er außer Spiel gesetzt: 1. wenn er den Ball nicht mit dem Schlagholz trifft, 2. wenn er ihn trifft und dieser hinter ihn fliegt, 3. wenn der parirte Ball aus freier Luft oder nach einmaligem Auftreffen von einem Spieler der Einschenkerpartei (fielding side) aufgefangen wird, 4. wenn er beim Laufen mit dem Ball getroffen wird.

Der Schläger braucht 3 ihm zugeworfene Bälle nicht anzunehmen, doch den 4. muß er zurückschlagen. Hat der Schläger die 1. Freiheit glücklich erreicht, so versucht er nach den nächsten Freiheiten zu laufen, während der Ball seinem Nachfolger zugeworfen wird. Doch muß er Acht geben, daß er die Freiheit nicht zu früh verläßt; denn zuweilen stellt sich der Einschenker nur so, als ob er den Ball werfen wollte, und trifft er dann mit dem Ball den Käufer außerhalb der Freiheit, so wird dieser außer Spiel gesetzt. Wenn alle Schläger kampfunfähig geworden sind, endet die 1. Partie (inning), und die beiden Parteien vertauschen die Rollen. Indessen der letzte Schläger hat das Recht, „drei Schläge für den Rundlauf“ (three fair hits for the rounders) zu versuchen. Gelingt es ihm, durch einen dieser 3 Schläge den Ball so weit fortzuschicken, daß er den ganzen Umlauf auf einmal ausführen kann, ohne vom Ball getroffen zu werden, so bekommt seine Partei noch einmal das Spiel mit dem Schläger. Wenn alle noch nicht außer Spiel gesetzten Schläger sich in den Freiheiten befinden, so daß keiner mehr in der Heimat übrig geblieben ist, so darf der Einschenker nach der Heimat laufen, dort den Ball zur Erde legen und dadurch alle Schläger auf einmal außer Spiel setzen. Die Partei, welche die meisten Umläufe gemacht hat, gewinnt das Spiel.

Abgesehen von diesen Grundregeln weichen die Bestimmungen für Rounders im einzelnen sehr voneinander ab.

Das Interesse des Spiels hängt viel von der Geschicklichkeit, der Schnelligkeit und dem Zusammenspiel der Feldpartei (fielding side) ab. Wenn ein Spieler dieser Partei den Ball in die Hände bekommt und er steht nicht in der Nähe eines laufenden Schlägers, so muß er sofort den Ball an den Einschenker oder Thorwart senden.

8. Modern Rounders. In neuerer Zeit hat man das alte Knabenspiel Rounders so sehr verändert, daß daraus schließlich ein ganz verschiedenes Spiel, das Modern Rounders, geworden ist, welches große Ähnlichkeit mit dem amerikanischen base-ball hat. Besonders in Glasgow, Liverpool und Gloucester wird dies Spiel sehr eifrig von Geschäftsleuten, Handwerkern, Eisenarbeitern betrieben. In den genannten Städten bildeten sich auch die Vereine Scottish Rounders Association, National Rounders

Association und Gloucester Rounders Association. Die Gesellschaft für Beförderung der Bewegungsspiele (National Physical Recreation Society) stiftete im Jahre 1885 einen Preis (einen Schild), um die Wettspiele im neuen Spiel zu befördern. Schon im ersten Jahre beteiligten sich 50 Klubs am Wettkampf, im Jahre 1886 schon 24 Männerklubs und 39 Jünglingsklubs. In Liverpool spielt man jeden Sonnabend Nachmittag (an dem die englischen Arbeiter bekanntlich nicht arbeiten) vom Mai bis September. Das Interesse am Spiel ist so groß und allgemein, daß zahllose Zuschauer den in den öffentlichen Parkanlagen abgehaltenen Wettkämpfen beiwohnen.

Die Unterschiede des neuen Spiels vom alten Rounders sind folgende:

Im alten durfte der Schläger das Schlagholz nur mit einer Hand fassen, im neuen gebraucht er beide Hände; im alten hatte man einen kleinen, weichen Ball, im neuen einen fast doppelt so großen Ball, der fast so hart wie ein Cricketball ist. Er soll 100—124 gr schwer sein. Wenn ein Läufer von diesem Ball getroffen wurde, konnte er schwere Verletzungen

davontragen, deshalb war es nötig, die Bestimmung abzuschaffen, daß ein laufender Schläger, der vom Ball getroffen wird, außer Spiel gesetzt wird. Dafür traten beim neuen Spiel folgende Bestimmungen in Kraft: Der Schläger gerät außer Spiel, wenn ein Gegner mit dem Ball in der Hand die Freiheit berührt, bevor der Schläger sie erreicht hat, oder wenn der Schläger beim Laufen von einem Gegner mit dem Ball in der Hand berührt wird. Ferner ist der Spielplatz (s. Abb. 41) nicht mehr fünfeckig, sondern hat die Form eines Rhombus, dessen Seiten 20 m lang sind. An dem einen spitzen Winkel ist die Heimat (batting base = A), an den andern Ecken, die 1., 2. und 3. Freistatt. Die 4. Freistatt liegt auf der Verbindungslinie zwischen 3. Freistatt und Heimat 5 m

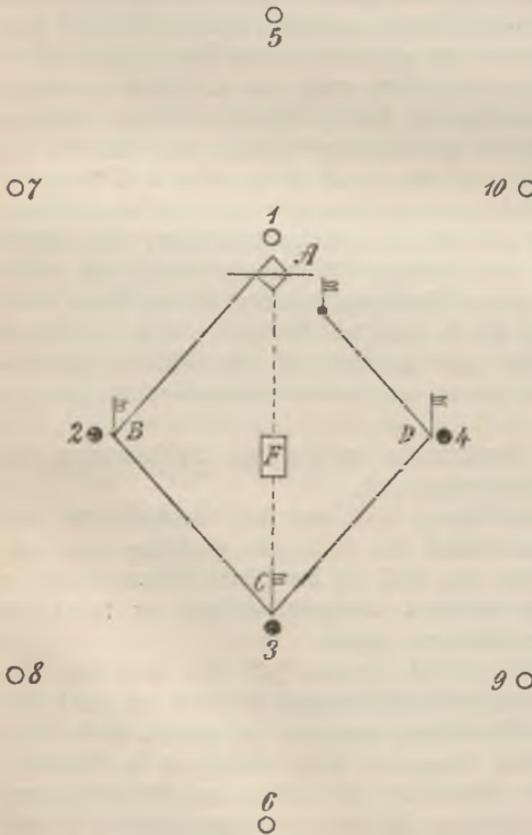


Abb. 41.

von der letzteren entfernt. Die Freistätten sind durch Pfähle von 1 m Höhe bezeichnet. In der Mitte des Rhombus (F), 15 m von der Heimat entfernt, ist der Platz für den Einschenker (bowler's box). Die zum Einschenker gehörige Partei verteilt sich in folgender Weise außerhalb des Rhombus: Hinter der Heimat steht der Thorwart (backstop = 1), an den Freistätten der 1., 2. und 3. Mann (baseman), weiter im Felde draußen der 1., 2., 3. und 4. Fänger (cover), der Weitfänger (longstop), und der Mittelfänger (centre cover). Jeder vom Einschenker gefegelte Ball gilt als „guter Ball“, wenn er nicht höher als der Kopf des Schlägers und nicht niedriger als dessen Kniee heranfliegt.

9. Polo. Das Polospiel ist ein Reiterpiel, das vom neunten Lancierregiment aus Indien nach England mitgebracht worden ist und in kurzer Zeit sehr große Beliebtheit, besonders bei den Kavallerieregimentern, sich erworben hat. Der ellipsenförmige Spielplatz hat eine Länge von 250 m und eine Breite von 120—160 m und ist rings von niedrigen Holzportalen umgeben. Eine Grenzlinie trennt die beiden feindlichen Lager. An den beiden Scheitelpunkten der Ellipse sind die Eingänge, durch welche die beiden Parteien hereinreiten. Jede Partei besteht aus 3 bis 6 Spielern, welche auf niedrigen, pony-artigen Pferden reiten und eine besondere Tracht tragen (enge Reithosen, wollene Jacke, schirmlose bunte Mütze). Jeder Reiter führt in der Hand eine Art Hammer mit  $1\frac{1}{2}$  m langem Stil aus Bambusrohr und sucht damit eine hölzerne Kugel von 5 cm Durchmesser ins feindliche Gebiet zu schlagen. Wie bei allen englischen Spielen steht an der Spitze jeder Partei ein Spielfürer, der das ganze Spiel leitet.

Nachdem sich die beiden Parteien außerhalb des Platzes 10 m vor den beiden Thoren aufgestellt haben, wirft ein Unparteiischer in der Mitte des Spielplatzes den Ball in die Höhe. Auf ein gegebenes Trompetensignal stürzen die Reiter in größtem Galopp zu den Eingängen herein, um die zu Boden gefallene Kugel mit dem Hammer ins feindliche Gebiet zu schlagen. Gelingt es der einen Partei, den Ball durch den Eingang des Gegners über die Grenzen des Spielplatzes zu treiben, so hat sie das Spiel gewonnen. Bei der folgenden Partie wechseln die Spieler ihre Aufstellung.

Spielregeln. Man darf zwar den Hammer eines Gegners zurückschieben, aber niemals dessen Pferd mit dem Hammer berühren, sonst muß man den Spielplatz sofort verlassen. Man darf einem Gegner den Weg vertreten, damit er die Kugel nicht schlagen kann.

Wenn Polo gut gespielt wird, so bietet es eines der malerischsten und interessantesten Schauspiele dar. Mit bewunderungswürdiger Schnelligkeit und Gewandtheit jagen die feurigen kleinen Pferde der Kugel nach und scheinen an dem Spiel mit ebenso viel Eifer beteiligt zu sein als ihre Reiter. In Oxford und Cambridge besteht je ein Polo-Klub, durch die das sonst eigentlich nur von Cavallerie-Offizieren getriebene Spiel, auch auf den Universitäten hochgehalten wird.

10. Hockey. Der Name Hockey kommt von hook Haken. Wie bei den meisten Spielen sind auch bei Hockey zwei Parteien, die sich bekämpfen.

Jede hat ein durch eine gerade Linie begrenztes Lager. Die Spieler suchen mit einem Stocke, der am unteren Ende mit einem Haken versehen ist, einen kleinen auf der Erde liegenden Ball in das feindliche Gebiet zu treiben. Ist die eine Partie gewonnen, so wird der Ball wieder in der Mitte zwischen beiden Lagern auf den Boden gelegt, und der Kampf beginnt von neuem. Das Spiel erfordert ein sichres Auge und eine gewandte Hand; es ist reich an Abwechslung und Aufregung und bietet vielfachen Anlaß zum Umherlaufen und zu kräftiger Ausarbeitung. Es ist daher das Lieblingspiel der kleineren englischen Schulknaben und würde jedenfalls auch bei der deutschen Schuljugend viel Anklang finden.

In etwas veränderter Form wird Hockey in Schottland auf dem Eis von den Schlittschuhläufern betrieben. Wie bei Fußball geben auf jeder Seite des mäßig großen Spielplatzes zwei Pfosten oder Stäbe die beiden Lager an. Sechs bis elf Spieler auf jeder Seite bemühen sich, ein spundförmiges Stück Holz oder eine zolldicke Korkscheibe in das feindliche Lager mit einem Stock zu stoßen, welcher, — ähnlich wie der beim Golfspiel verwandte Stock — die Länge eines Spazierstockes hat und am unteren Ende in einen Haken ausläuft. Die Korkscheibe darf nur fortgeschoben, nicht fortgeschlagen werden. Wenn die Scheibe über die Grenzen des Spielplatzes hinausgleitet, befolgt man ungefähr dasselbe Verfahren wie bei Fußball. Auch beim Eis-Hockey wird das Hauptgewicht auf ein geschicktes, wohlgeleitetes Zusammenspiel gelegt, da von diesem der Sieg vorzüglich abhängt.

Es gibt außer den genannten Spielen noch manche andere kleine und auch größere Spiele, die bei geeigneter Witterung nebenher eingeschaltet und betrieben werden. Ein solches ist das Wandballspiel „Fives“ (Fünfe), zu welchem ein besonders eingerichteter Platz, der „Fives Court“, notwendig ist. Die Schule zu Eton besitzt die enorme Zahl von 36 solcher kleiner Spielhöfe. Bei diesen ist vor allen Dingen eine hohe Rückwand erforderlich, zu welcher man die fensterlose Wand irgend eines Gebäudes benutzen kann; oft ist auch eine besondere Mauer dazu gebaut, welche dann an beiden Seiten für das Spiel brauchbar ist. Dieselbe muß ziemlich glatt sein, damit der kleine Gummiball, welcher zu diesem Spiele benutzt wird, regelrecht abspringt. Zwei niedrigere Seitenmauern bilden die sonstige Begrenzung, so daß also ein nach drei Seiten hin abgeschlossener Raum entsteht, dessen Grundfläche mit Cement ausgegossen und ebenfalls sorgsam geglättet wird. Der Ball wird mit der Hand geschlagen, bald nach dem Boden hin, bald nach den Wänden und die Hauptsache ist, ihn, bestimmten Gesetzen folgend, nicht zur Ruhe kommen zu lassen. Da der Ball meistens in lebhaftem Tempo gehandhabt wird, so erfordert das unterhaltende Spiel eine tüchtige Bewegung der beiden Personen, welche gegeneinander spielen. Es gibt wohl auf jeder Schule besondere Liebhaber des Fives-Spiels und diese üben es dann ganz besonders, um etwas Hervorragendes zu leisten. Die besten Fives-Spieler einzelner Schulen messen ihre Kräfte in gelegentlichen Matches, bei denen eine große Kunstfertigkeit entwickelt wird. In Eton haben diese Spielwände in der einen Ecke einen treppenähnlichen Absatz, wodurch das

Spiel eigene unterscheidende Eigentümlichkeiten von dem gewöhnlichen bekommt. Die Besonderheit soll von den Pfeilen der alten Kapelle herrühren, an deren Wänden wohl früher Fives gespielt worden ist. Durch die eigentlich störenden Absätze und dadurch entstehenden Winkel bekam das Spiel seine charakteristische Form.\*)

Auf ähnlichem Prinzip wie Fives beruht das Raket-Spiel, welches in bedeckten großen Hallen, die von oben her ihr Licht erhalten, gespielt wird. Nur wird der Ball hierbei nicht mit den Händen, sondern wie beim Lawn Tennis mit einer Rakete geschlagen. Die zwei sehr schönen, großen, vollständig bedeckten Hallen, welche z. B. in Eton hierfür gebaut sind, können natürlich auch zu andern Leibesübungen und Spielen gebraucht werden und sind für die Schulen viel wert, wenn das Wetter den Aufenthalt im Freien nicht gestattet.\*\*)

Das englische Spiel „Prisoner's Base“ stimmt im großen und ganzen mit dem deutschen Varrlauf überein und wird mit mancherlei Abänderungen gespielt. In der von Raibt a. a. O. S. 107 geschilderten Art stehen die beiden Parteien hinter einer meistens mit Kreide markirten Linie AC (s. Abb. 42) und sind durch eine kurze Linie B von einander getrennt. In D und D' sind die dens (Höhlen), Gefangenen-Male der beiden Parteien, in welchen die von den Gegnern Berührten, so lange bleibt, bis sie von einem ihrer Freunde erlöst werden. Nr. 1 der einen Partei fordert nun einen Nr. 2 der feindlichen Partei heraus, Nr. 3 läuft dann aus um Nr. 2 zu greifen, Nr. 4 wieder auf Nr. 3 in der durch Pfeile angedeuteten Richtung und dann geht das Spiel gerade so wie beim Varrlauf weiter.\*\*\*)

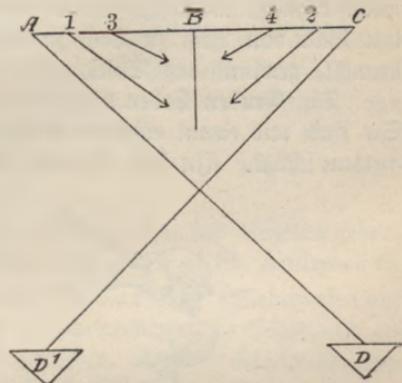


Abb. 42.

## B) Schottland.

1. Golf †) (schottische Mail). Ein echt schottisches Nationalspiel ist das Golf (gesprochen Goff). Man leitet den Namen ab von dem germanischen Wort kolbe, eine Keule; denn auch hier, wie bei Hocken, handelt es sich darum, mit einem hakenförmig gekrümmten Stock einen Ball nach gewissen Regeln vorwärts zu treiben. Schon 1457 spielte man es in Schottland mit so großem Eifer, daß die Regierung es verbot. Noch heute hängen ihm die Schotten mit einer wahren Begeisterung an, und Linskill in seinem Buch

\*) Raibt, Englische Schulbilder. S. 104 u. 171.

\*\*) Raibt a. a. O. S. 104.

\*\*\*) Raibt a. a. O. S. 107.

†) Golf. By W. T. Linskill. London 1891.

über das Golf versteigt sich zu der Behauptung: „Als ein Liebhaber des Golf muß ich sagen, daß niemand mehr zu bedauern ist als derjenige, der das Spiel noch nicht gelernt hat, und ich kann versichern, daß kein Spieler es wieder aufgibt, wenn er nicht etwa durch Krankheit dazu gezwungen wird. Nichts ist wahrer als die Rede: „Einmal ein Golfer, immer ein Golfer!“

Es wird von allen Klassen der Bevölkerung das ganze Jahr durch gespielt. Im Winter, wenn die Felder mit Schnee bedeckt sind, nimmt man rote Bälle. Es ist nicht ganz ungefährlich, einem Spiele beizuwohnen, denn die sehr harten Bälle fausen oft mit ungeheurer Wucht durch die Luft.

Der Spielplatz soll eine hügelige, rasenbedeckte, mindestens 6 km lange Strecke Landes sein, wie sie z. B. die ausgedehnten Weidetriften Schottlands darbieten. Das Interesse am Spiel wird erhöht, wenn allerdhand kleine Hindernisse, wie Mauern, Erdwälle, Sandgruben, den Spieler zu größerem Nachdenken und zu feinerer Berechnung zwingen. In Abständen von 90—450 m sind 18 Löcher oder Gruben in die Erde gegraben, am besten ungefähr in einem Kreise angeordnet, bei Mangel an Platz begnügt man sich mit 9 Gruben. Es gilt nun, mit einem Hakenstock, den Ball von Loch zu Loch zu treiben. Wer dazu am wenigstens Schläge braucht, gewinnt das Spiel.

Die Gruben haben ungefähr 11 cm im Durchmesser und 11 cm Tiefe. Sie sind mit einem eisernen Ring umgeben, der die Ränder vor dem Einstürzen schützt. In den Gruben steht eine kleine Fahne, welche schon in



166. 43.



166. 44.

einer großen Entfernung den Spielern die Lage derselben anzeigt. Die Fahnen der neun ersten Gruben sind weiß, die der übrigen neun sind rot.

20 Quadratmeter ringsum die Löcher soll der Rasen so gleichmäßig sein wie ein Billard, dieser Platz heißt putting green. Dicht daneben muß

noch eine andere wichtige Stelle durch bunte Zeichen markirt werden, der teeing-ground oder Ausgangspunkt, von dem aus man den Ball schlägt. Der erste von den 18 teeing-grounds, bei welchem das ganze Spiel beginnt, heißt tee. Bevor man den ersten Ball treibt (to drive), legt man ihn auf das tee, (it is teed) meist auf eine kleine aus Sand oder Gras gebildete Erhöhung. Nachdem man den Ball von dem teeing-ground fortgeschlagen hat, darf man ihn nicht wieder mit der Hand berühren, bis das zu erobernde Loch gewonnen ist.

Gewöhnlich spielen zwei Spieler gegeneinander (single) oder zwei Spieler gegen zwei andere (foursome). Gute Spieler geben schwächeren Spielern entweder so und so viel Schläge oder Löcher vor; z. B. sie gewähren den Vorteil, daß ein schwacher Spieler 2 Schläge mehr machen darf als sie selbst, um ein Loch zu gewinnen, oder daß er, um das ganze Spiel zu gewinnen, nur 15 anstatt 18 Löcher zu gewinnen braucht. Die Spieler schlagen nicht abwechselnd einen Schlag um den andern, sondern wenn A den Ball nicht so nahe an die Grube getrieben hat als B, so schlägt er so lange, bis er der Grube näher ist als B. Dann erst ist B an der Reihe.

Mit welchen Feinheiten Golf gespielt wird, ergibt sich aus der Thatsache, daß ein echter Spieler für die verschiedenen Schläge eine Auswahl von 11 hölzernen und 8 eisernen Hämmern (clubs) hat. Der wichtigste von diesen ist der hölzerne „Treiber“ (driver), mit dem man den Ball auf weite Entfernungen schleudert. Die Abbildungen 43 und 44 zeigen, welches die zwei Hauptstellungen des Spielers sind.

Als Richtschnur für alle Golf-Klubs gelten die sehr ins einzelne gehenden Spielregeln des Royal and ancient Golf Club of St. Andrews\*).

2. Ebenfalls ein schottisches Nationalspiel ist Curling (Steinwerfen auf dem Eise). Es wird schon seit wenigstens 3 Jahrhunderten in Schottland gespielt, auch in Kanada hat es viele Liebhaber gefunden. Aus den Spielausdrücken schließt man, daß es seine Heimat in den Niederlanden hat. Man leitet das Wort curl von dem altholländischen krul, eine Locke, ab, dieses wieder von kreukelen, kräuseln, zerknittern, und man vermutet, daß das Spiel im 16. Jahrhundert von Blamischen Kaufleuten nach Schottland mitgebracht worden sei. Schon Camden erwähnt im Jahre 1607, daß eine Insel von den Orkney Inseln viele vortreffliche Steine zu dem Curling liefere. Von Dichtern und Prosaikern wird das Spiel oft geschildert und gepriesen, und Richard Brown hat im Jahre 1830 ein gutes Buch Memorabilia Curliana darüber geschrieben. Wie beliebt das Spiel in Schottland ist, ergibt sich aus der Thatsache, daß es dort ungefähr 500 Curling Clubs gibt. Auch die Canadier finden großen Gefallen daran, denn allein in der Provinz Ontario gibt es 37 Curling-Vereine. Der Royal Caledonian Curling Club, dessen Spielregeln für alle anderen Clubs maßgebend sind, zählte im Jahre 1870 nicht weniger als 12000 Mitglieder.

\*) St. Andreas ist eine alte berühmte Universitätsstadt an der Ostküste Schottlands, nordöstlich von Edinburg.

Das „donnernde Spiel,“ *roaring game*, wie es der größte schottische Dichter Robert Burns nennt, wird von Hogg in folgenden Versen besungen:

On the banks of Duddingston,  
Heavens! what a scene of noise and glee,  
And busy, brisk anxiety!  
There age and youth their pastime take;  
The Highland chief, the Border knight,  
In weaving plumes and baldrick bright,  
Join in the bloodless friendly war,  
The sounding stone to hurl afar,  
The hairbreadth aim, the plaudits due,  
The rap, the shout, the ardour grew,  
Till drowsy day her curtains drew.\*)

Ursprünglich spielte man jedenfalls mit roh zubehauenen Granitblöcken, doch mit der Zeit rundete man die Steine mehr und mehr ab, machte sie kugelförmig und versah sie mit einer bequemen Handhabe. Jetzt soll kein Stein mehr als 50 Pfund (*imperial*) wiegen. Ein Paar kostet gewöhnlich 20—30 Mark.

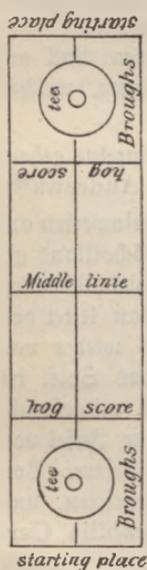


Abb. 45.

Der Spielplatz (*rink*) (s. Abb. 45) ist eine 38 m lange Eisfläche, an deren beiden Enden sich ein Mal (*tee*) befindet. Es gilt nun, von dem einen Mal aus die Steine so nahe als möglich an das andere Mal zu werfen. Hinter dem Mal, 2 m von ihm entfernt, ist der Einschenkplatz (*starting place*), von welchem aus man die Steine wirft. Um jedes Mal als Mittelpunkt ist ein Kreis (*brough*) von 2 m Durchmesser gezogen. Jeder Stein, der außerhalb dieses Rings liegt, gilt nicht und wird sogleich von dem Eis entfernt. Zwischen beiden Malen, 6 m von ihnen entfernt, sind noch die zwei Hog Scores (eigentlich Ferkellinien); jeder Stein, der nicht über diese Linie fliegt, gilt als Hog (kurzer Wurf).

Jede Partei soll aus 4 Spielern bestehen, von denen jeder 2 Steine wirft. An der Spitze der Partei steht der Spielkaiser (*skip, skipper*), der sich immer in der Nähe des Mals aufhält, um die nötigen Befehle zu geben. Die anderen Spieler halten sich auf beiden Seiten des Spielplatzes auf und dürfen denselben nur betreten, wenn ihnen der Spielkaiser befiehlt, den Platz mit einem Besen zu kehren. Die Ent-

\*) An den Ufern von Duddingston, o Himmel, welch ein Schauspiel von lärmender Freude und geschäftigem, feurigem Eifer. Dort vergnügen sich alt und jung: Der Häuptling aus den Hochlanden und der Ritter von der Mark mit wehendem Federbusch und glänzendem Wehrgehänge vereinigen sich hier in blutlosen, freundschaftlichen Kämpfen, um den lautkrachenden Stein weithin zu schleudern. Haarscharf zielt man, lauter Beifall erschallte, das Krachen der Steine, das Geschrei, Eifer und Aufregung wuchsen, bis der müde Tag ent schlief.

fernungen der einzelnen Steine von dem Mal dürfen nur am Ende der Partie gemessen werden.

Wie man sieht, hat das Spiel manche Ähnlichkeit mit bowling. Auch darin gleichen sich beide Spiele, daß man sucht, des Gegners Kugel von dem Ziel wegzutreiben. Dieses bei Curling sehr schwierige Manöver heißt wicking. Wenn die Steine dicht um das Mal liegen, so daß es nicht mehr gesehen werden kann, greift man zu dem letzten verzweifelten Mittel und schleudert mit aller Kraft, deren man fähig ist, den Stein gegen die schon daliegenden Steine; doch richtet man damit oft mehr Schaden als Nutzen an.

Das Hammerwerfen, früher eine kriegerische Thätigkeit, wurde in England auch als eine Volksturnübung betrieben. Die Bauern verwendeten bei solchen Wurfübungen auch eine Wagenage. Bei dem in Schottland jetzt noch üblichen Hammerwerfen hat der Hammer einen steinernen Helm. Nach einigen Schwingungen mit gestrecktem Arme wird der Hammer über die Schulter gehoben, dann nach vorn geschleudert. Schwerere Hämmer faßt man mit beiden Händen, schwingt das Gerät zwischen den etwas gegrätschten Beinen einigemal hin und her und wirft schließlich von über dem Kopf her nach vorn. Ein 11pfündiger Hammer wurde, wie das „Handbook of Gymnastics v. John Hulley Philadelphia 1867“ angibt, mit einem 3 Fuß langen Griffe 176 Fuß und ein 22pfündiger 94 Fuß weit geworfen. \*)

## 16. Holland.

Im Schlittschuhlaufen sind die Holländer Meister. Ein Land, in welchem Flußarme und verbindende Canäle in großer Zahl vorhanden sind und in langen Wintern erstarren, muß notwendig in dieser Kunst Meister hervorbringen. Nichts kann ein lebhafteres Schauspiel geben, als eine holländische Eisbahn, wie z. B. die Maas oder bei Amsterdam das sogenannte M. Man sieht hier alt und jung, Männer und Weiber, Jünglinge und Mädchen in Pfeilschnellen Bewegungen durcheinander dahinsfliegen. Hier besleißigt sich ein einzelner der Zierlichkeit und sondert sich von dem Haufen ab, um in der Einsamkeit ungestört Spirallinien zu beschreiben, die einem Archimedes Stoff zur Untersuchung gäben, aber ein lärmender Haufen kommt mit blitzähnlicher Schnelle im Wettlauf heran und zerstört die schönen Schnörkel des Künstlers. Dort schieben mutige Jünglinge ihre Schönen in zierlichen Schlitten vor sich her. An andern Orte zieht ein langer Reihentanz in Schlangenlinien über die kristallene Fläche dahin. Weiterhin schwebt ein vertrautes Paar Arm in Arm in harmonirenden Bewegungen und scheint sich auf Luft zu wiegen; während kühne Jünglinge gefahrvolle Wendungen und Sprünge üben. Alles ist Leben und Bewegung und freut sich der reineren Luft, welche Spannkraft durch jede Faser verbreitet. Beliebt ist auch im Winter das Fahren in

\*) Dr. Wassmannsdorff. Deutsche Turnzeitung v. 1875 S. 296.

Eiskähnen mit angebrachtem Segel, die der Wind auf den Eisflächen pfeilschnell dahintreibt. \*)

Häufig ist in Holland das Kolkspel (Kolbenspiel) zu sehen. Die Kolbenbahn ist eine 40—60 Fuß lange ebene Tenne, mit einer ein paar Fuß hohen Bretterwand umgeben und zuweilen mit einem Dache bedeckt, übrigens an allen Seiten offen. An den beiden Enden sind, einige Fuß von den Wänden entfernt, 2 Pfähle eingerammt. Jeder Spieler hat einen ledernen Ball und einen 4 Fuß langen Kolben, der unten etwas gekrümmt und an dem dicksten Teile mit Messing oder auch mit Silber beschlagen ist. Der Spieler, welcher anfängt, tritt zu dem obersten Pfahl und schlägt seinen Ball so auf der Erde hin, daß er den untersten Pfahl zu treffen sucht. Ein



Abb. 46.

Gleiches thut der Mitspieler. Dies wird in umgekehrter Richtung wiederholt, und wer beide Pfähle zuerst getroffen und dessen Ball sodann am weitesten von dem obersten Pfahle abliegt, der hat den ersten Punkt gewonnen. Diese Art des Spiels ist die einfachste. Mit 3 oder 4 Personen ist es zusammengesetzter und schwerer. Gewöhnlich spielt man blos um die Zehne, zuweilen werden auch Wettspiele angestellt, welche die Gastwirthe und Kolbenbahnhalter vorher in Zeitungen ankündigen. Der Preis pflegt bei solchen Spielen ein mit Silber beschlagener Kolben zu sein. Außerdem sind Pferdewettrennen und Rahnwettfahren in Holland sehr beliebte Volksbelustigungen. \*)

\*) Bieth a. a. D.

Zwischen den Holländern, bekanntlich ein Volksstamm germanischer Abstammung, und den Norddeutschen herrscht große Verwandtschaft. Schon die Ähnlichkeit der holländischen Sprache mit dem Plattdeutschen, die sich kaum als besondere Mundarten voneinander abheben, ist ein deutliches Zeichen dafür. Wenn daher übereinstimmende Sitten und Gebräuche durch die gezogenen Landesgrenzen nicht geändert und umgeändert wurden, so ist dies zugleich ein sprechender Beweis dafür, daß gleiche Art, gleiche Abstammung von unüberwindlicher Macht sind. Auch bezüglich der Spiele der Jugend macht sich zwischen den genannten Volksstämmen die große Verwandtschaft geltend. Dies trifft sowohl für die frühere Zeit, als auch für die Gegenwart zu. Daß sich schon vor mehr als 200 Jahren die holländische Jugend an gleichen Spielen erfreute wie die deutsche, zeigt recht deutlich die aus dem holländischen Werke „Cats. J. Houwelyk; dat is de gantsche gheleyenhuit der Echten Staats m. k. 4. Gravenhaage 1628“ — hier beigegebene Nachbildung eines Kupfers (Abb. 46). Wenn nicht die fremde Kleidung der Kinder auffiele, so würde man glauben, man habe es mit einer treuen Wiedergabe des Lebens und Treibens unserer Kinder auf einem besuchten Spielplatze der Gegenwart zu thun. Andererseits ist allseitig bekannt, daß die Turnlehrer Hollands nicht bloß mit großer Aufmerksamkeit und thatkräftiger Hingabe die Entwicklung des deutschen Turnens verfolgen, sondern auch im besonderen der Spielbewegung der neueren Zeit durch Wort und Schrift in ihrem Heimatlande mit Erfolg Vorschub leisten. Zu den mir vorliegenden einschlagenden Schriften: J. A. van der Boom en F. G. Croesen. Spelen en Lichnaamsoefningen — J. A. v. d. Boom Gymnastiek en Spel — J. S. G. Disse en L. D. Labberté. Het Bewegingspel — ist die Übereinstimmung des gebotenen Stoffes mit dem unserer deutschen Spielbücher unverkennbar.

## 17. Deutschland.

Wie schon bemerkt, reichen einige Spiele bis ins graue Altertum zurück. Durch Überlieferung von Geschlecht zu Geschlecht haben sich dieselben bis auf den heutigen Tag erhalten. Bei der überwiegenden Mehrzahl der Spiele liegen jedoch die Verhältnisse wesentlich anders. Wie alles in der Welt, so sind auch die Spiele dem Wechsel des Entstehens und Vergehens unterworfen. Nachweislich tauchten zu verschiedenen Zeiten gewisse Spiele auf, erfreuten sich großer Beliebtheit und verfielen endlich mit der Zeit der Vergessenheit. Der wandelnde Geschmack der Zeiten brachte die endgültige Entscheidung. Was man jeweilig für schicklich und lobesam, für besonders anziehend und belustigend zur Erholung, zur geselligen Freude geeignet fand, das wirkte bestimmend auf Sein und Nichtsein der Spiele. Sehr maßgebend für die Beliebtheit eines Spieles wirkte jederzeit, wenn angesehene Personen, wenn Fürsten und Könige anfangen, sich für dasselbe zu begeistern und ganz besonders, wenn sie es leidenschaftlich selbst trieben. Ein

schlagendes Beispiel liefert hiefür das Spiel im Ballhause, das eine Zeit lang von französischen Königen besonders bevorzugt und gepflegt wurde. Dieses Beispiel regte überall auch in Deutschland dort zur Nachahmung an, wo man mit französischen Sitten und Gebräuchen liebäugelte. Als jedoch in Frankreich dieses Spiel in Vergessenheit fiel, da schlossen sich auch in Deutschland die Ballhäuser, trotzdem, daß das darin getriebene Spiel von großem gesundheitlichen Werte war. Unter Umständen kann auch die Laune, kann eine Grille des Zeitgeistes einen Umschwung herbeiführen. Die Gegenwart bietet hiefür einen sprechenden Beweis in den Erfolgen, die der preußische Unterrichtsminister von Gopler mit seinem Erlasse v. J. 1882 zu Gunsten der Jugendspiele hatte.

Es unterliegt wohl keinem Zweifel, daß die Gegenwart mit ihren auf alle Gebiete sich eingehend verbreitenden Schrifttum hinlänglich dafür sorgt, daß künftige Jahrhunderte sich über die jetzige Zeit noch ein klares Bild machen können. In Anbetracht der vorhandenen großen Spielbuchliteratur darf man dies auch bezüglich der Jugendspiele annehmen. Aus früheren Jahrhunderten jedoch, in denen das Schreib- und Lesebedürfnis keineswegs in annähernder Weise ausgebildet war wie jetzt, sind Überlieferungen an sich schon spärlicher und ganz besonders dann, wenn es sich um gewöhnliche, alltägliche Dinge, um Regungen und Bewegungen zur Erholung und zur Zerstreuung, wie es eben die Spiele sind, handelt. So gern man auch in jenen alten, vergangenen Zeiten in allen Kreisen der Bevölkerung unseres Vaterlandes spielte, so wenig fanden sich Schriftsteller genüßigt, eingehend über das Wesen, über die Regeln und Gesetze der gebräuchlichsten und beliebtesten Spiele zu schreiben. Man hielt es nicht für notwendig, über solche Nebensachen des menschlichen Lebens, bez. selbstverständliche Dinge besonderes Aufheben zu machen. In den meisten Fällen wird nur beiläufig erwähnt, daß auch dieses oder jenes Spiel zu dieser oder jener Zeit gespielt worden sei, seltener schon, von welchen Kreisen dies oft und gern geschah. Oft ist nicht mehr überliefert worden als der Name des Spiels. Den Zeitgenossen genügte eine solche kurze Andeutung, aber den Späteren ist sie meist ein unauflösbares Rätsel, zumal dann, wenn in Vergessenheit geratene Spiele in Frage kommen. Bei solcher Sachlage ist daher die Darstellung einer Geschichte jedes deutschen Spieles, die angeben soll, wann, wie und wo es entstanden, welche Verbreitung, welche Entwicklung es genommen, welche Umwandlung es gefunden, eine Unmöglichkeit. Gleichwohl ist es vom hohen Interesse, zu wissen, welche Spiele zu dieser oder jener Zeit unsere Vorfahren trieben, welche Veranlassungen zu besonderen Äußerungen des Spieltriebes führten, welchen Geschmack sie bei ihrer Auswahl entfalteten, in welchem Zusammenhange die Spiele mit den Zeitverhältnissen, mit dem Zeitgeiste standen. Wenn man schon bei einem Kinde aus der Wahl und dem Betriebe seiner Spiele auf die Sinnesart und den Charakter desselben berechnete Schlüsse machen zu dürfen glaubt, so wird man nicht fehl gehen, wenn man annimmt, Ähnliches aus den Spielen unserer Altvordern erforschen zu können. Es ist dies wohl eine Aufgabe, die wert ist, der Geschichte unseres

Volfes auch nach diesem Gesichtspunkte hin näher zu treten. Die nordischen Länder Dänemark, Schweden, Norwegen und das fernliegende Island bewohnen schon seit alten Zeiten germanische Volksstämme. Ihre Rechtsanschauung und Gottesverehrung, ihre Sagen und Heldengedichte, ihre Sitten und Gebräuche haben daher mit denen der übrigen weiter im Süden wohnenden Germanen viel Verwandtes und Uebereinstimmendes. Dies gilt vor allem auch von der Erziehung der Kinder und im besondern von den Spielen derselben. Daher ist die politische Trennung dieser Völker bei Behandlung dieses Stoffes zunächst ohne Berücksichtigung geblieben.

Wenige Nachrichten sind von den Spielen unserer Altvordern aus der Zeit, in der sie zuerst in der Geschichte von sich reden machten, auf uns gekommen. Daß aber bei ihnen das Spiel im Ansehen stand, dafür bürgt die Göttersage, nach welcher im goldenen Zeitalter im Hofe der Götterburg „die Götter spielten heiter ihr Spiel.“ Die wenigen bestimmten Mitteilungen rühren zumeist von unseren Feinden, den Römern, her; insbesondere der römische Schriftsteller Tacitus, der um das Jahr 50 nach Christo geboren wurde, hat mancherlei Aufzeichnungen über die Sitten und Gebräuche unserer Altvordern hinterlassen. Nach ihm waren die alten Deutschen, ein kräftiges, mannhaftes, kriegerisches Volk, daher konnte ihr Lieblingspiel keinen andern als einen kriegerischen Charakter haben. „Nur eine Art Schauspiel,“ vermeldet derselbe, „kennen sie; in allen Versammlungen ist's dasselbe. Nackte Jünglinge, denen dies eine Lust ist, stürzen sich durch Schwerter und drohende Framen, d. h. Spieße, hin. Ihre Übung hat dies zur Kunst erhoben, zur Schönheit die Kunst. Doch nicht Gewinnes und Lohnes halber, obwohl des verwegenen Spieles Preis das Entzücken der Zuschauer ist.“ Man hat geglaubt, annehmen zu sollen, daß die Jünglinge zwischen den Schwertern und Spießen, welche um sie aufgerichtet waren, umhergesprungen seien; aber nach Müllenhoff's Nachforschungen über den Schwerttanz führten sie die Waffen in den Händen und tanzten unter den Schwertern und Spießen, die sie zückten und zum Angriff richteten, umher. Sie führten demnach einen kunstvollen Schwerttanz aus, der sich wohl mit der Pyrrhiche, dem altgriechischen Waffentanze, vergleichen läßt. Dagegen hingen unsere Vorfahren an dem Würfelspiele mit einer Leidenschaft, die eines Besseren wert gewesen wäre. „Das Würfelspiel,“ schreibt Tacitus weiter, „was wunderbar zu sagen ist, treiben sie nüchtern, wie ein ernstes Geschäft, mit einer solchen Vermessenheit, zu gewinnen und zu verlieren, daß, nachdem sie alles verloren, sie mit dem letzten Wurfe Leben und Freiheit auf's Spiel setzen. Der nun verloren hat, tritt ohne Weigerung in den Stand der Leibeigenen: obschon jünger und stärker — läßt er sich binden und verkaufen.“

Außer diesen schriftlichen Aufzeichnungen haben gelegentliche archäologische Funde von Spielsachen unsere Kenntnisse über die Jugendspiele der Alten bereichert.

Wie es heute noch der Fall ist, war auch bei den alten germanischen Stämmen das erste Spielzeug des Kindes die Klapper. Ja dieses Gerät war in Deutschland schon vorhanden, noch ehe der Germane dessen Boden

betrat; denn man fand Kinderflappern, zwei birnenförmig hohle, aneinandergebundene Thonkugeln, mit eingedrückt verzierungen, innen Klappersteinchen enthaltend, in den Heidengräbern im Prattelerwalde in Baselland und bei Teuchteltingen in Württemberg. Ebenso ist aus Gräberfunden nachgewiesen, daß die Kinder der Germanen mit Schnitzbildchen von Pferdchen, Schweinchen und Hündlein gespielt haben; denn es war eine von reichem Gemüt zeugende Sitte unserer Vorfahren, den Toten, wie ebenfalls Tacitus berichtet, mit ins Grab zu geben, was ihnen im Leben lieb und teuer gewesen war. Wie dem Krieger Waffen und Rosß, dem Jäger Wurfspeieße und Pfeile, den Frauen Schmuck und Spindel, so gab man Kindern ihr Spielzeug mit ins Grab. Alte Germanengräber geben uns daher den frühesten Aufschluß über deutsches Kinderpielzeug. In den Flachter Germanengräbern fand man in einem Kindergrabe ein beinernes Pfeifengäulchen, welches an die auch jetzt noch von den Töpfern gefertigten thönernen Tierfiguren erinnert, an denen statt des Schwanzes ein Pfeischn angebracht ist. Eine Kinderklapper aus gelbem Thon, 5,5 cm hoch, allseitig geschlossen, mit 8 Schalllöchern, im Innern kleine Steinchen, fand man in einem Grabe bei Baugen. Eine ähnliche, jedoch größere und mit einem Henkel versehene bei Dschag in Sachsen. Auch inwendig hohle und mit Klappersteinchen gefüllte Vögel hat man mehrfach in alten Gräbern gefunden, so bei Connewitz-Leipzig einen solchen 9,5 cm langen und 7 cm hohen Vogel, an welchem die Flügel Federn durch Striche angedeutet sind. Er stand in einem gehenkeltten Napfe. Weiter fand man in altdeutschen Gräbern sehr oft kleine Schälchen, Napfschen, Schüsselchen u. s. w., die kaum eine andere Bestimmung gehabt haben können, als seiner Zeit den Kindern als Spielzeug zu dienen. Ein Fund von kleinen aus Kupfer getriebenen Tieren, der am isländischen Strande im Anfange des vorigen Jahrhunderts gemacht wurde, ist wahrscheinlich die Sammlung eines fremden Händlers, der damit strandete. In den nordischen Sagas wird ausdrücklich von solchem Spielzeug erzählt. Zwischen den Vettern Steinolf Arnorsson und Angrim Thorgrimsson bestand sehr große Freundschaft. Als einmal der vierjährige Steinolf den zwei Jahre älteren Angrim bat, ihm sein Messingpferdchen zu leihen, so schenkte er ihm dasselbe edelmütig, er sei ohnehin schon zu groß, damit zu spielen. Die Freude an allerlei Früchten und Erzeugnissen der Natur war auch damals den Kleinen im Norden gemein. Als der dreijährige Egil Skallagrímsson bei einer Gastlichkeit, wobei die Männer sich mit der Dichtkunst vergnügten, auch ein paar Verse vorbrachte, bekam er zur Belohnung drei Muscheln und ein Entenei. Auch das Spielen mit Haustieren wurde schon damals bemerkt. Eine der reizendsten Sagen erzählt, daß das heiligste Tier des Hauses, die Hausotter, zu dem Kinde an der Milchschüssel sich legt und mitsuppt. Das Kind sieht „das Ding“ mit ruhigen großen Augen an und läßt es miteffen und ärgert sich nur, wenn es blos Milch und keine Brocken mag. Wurden die Kinder größer, so spielten die Mädchen mit Puppen oder wie das alte deutsche Wort dafür heißt, mit Toden und die Knaben bauten sich Häuser. Daß Thordarson war 8 Jahre,

da er vom Feinde seines Vaters erstochen wurde, als er ein Haus baute, „wie die Kinder zu spielen pflegen.“ Ganz ähnlich muß das „Kirchen mit Schindeln decken“ gewesen sein, das eine alte schwedische und gotländische Kinderlust war. \*) Auch der Kenner erwähnt, wie wir später berühren werden, dieses Häuserbauen der Kinder. Es war just in alten Zeiten so wie noch heute, wo bei gegebener Gelegenheit die Kinder Höhlen graben, Häuschen aus Lehm fertigen, wo immer noch das Bauen von Laubhütten im Herbst und der Schneestuben im Winter die Lust der deutschen Knaben entfacht.

Je weniger unsere Vorzeit von einer Kinderschule wußte, umso bedeutender war das Spiel. Darum gaben die reicheren Eltern ihren Kindern einen unfreien Kameraden, der stets bei ihnen sein mußte, mit denen gleich behandelt, er in gleichem Spiel und gleicher Beschäftigung die Kindheit verlebte. Von Ölver, dem Sohne des Jarl Herraud wird erzählt, daß man ihm 30 Spielgesellen gegeben hatte, mit denen er sich bis zu seinem 15. Jahre die Zeit vertrieb. Königs- und Sklavensinder spielten miteinander auf der Diele der fürstlichen Halle, und von Königstöchtern wird erzählt, daß der Erzieher sie mit den Mädchen eines Knechtes aufwachsen ließ\*) Die Edda läßt Brunhilden sagen: „Denn es folgen ihm fünf meiner Mägde und acht meiner Dienstmannen edlen Geschlechts, erblich und Hörige, einst mir Gespielen, die Botel mir, seiner Maid, geschenkt.“ Zwischen dem Kleinen und seinem Ziehklaven, der öfters schon bei der festlichen Namensgebung vom Gaste, der den Namen gab, zum Eigentum geschenkt wurde, bildete sich aus der Spielkameradschaft meist für das ganze Leben ein trautes Verhältnis.

Ganz zutreffend sagt J. B. Zingerle in seinem gediegenen Werke „das deutsche Kinderspiel im Mittelalter“: „so vereinzelt auch Nachrichten von Kinderspielen aus diesem Zeitalter vorkommen, so geben sie gesammelt und aneinander gereiht, doch ein ziemlich reiches Bild von der Kurzweil der Kinder“ und fügen wir hinzu, auch der der Erwachsenen. Denn das deutsche Volk im Mittelalter liebte es, lustig und fröhlich, wenn nicht gar ausgelassen zu sein, sobald die Arbeit ruhte. Es leuchtet daher aus jener Zeit zu uns herüber anheimelndes Leben und Treiben urwüchsiger Kraft, neckender Unbefangenheit, sprudelnden Humors.

Wie in alter grauer Vorzeit und wie noch heutzutage tummelten im Mittelalter, wie mehrfach bezeugt wird, die kleinen Knaben ihr Steckepferd. Im Frauendienste bekennt Ulrich von Lichtenstein selbst:

„Do ich daz hort, ich was ein kint,  
und tump als noch die jungen sint,  
so tump daz ich die gerten reit.“ (3,21).

Hartmann von Aue versichert:

„mir hat ein wip' genade wider seit,  
der ich gedienet han mit staetekeit,  
sit der stunde, daz ich uf einem stabe reit.“ (MSH I. 328b.)

\*) Nach Weinhold Altnordisches Leben S. 287 u. ff.

Im ähnlichen Sinne heißt es im Niederjaal:

„da ich mich zeinem <sup>1)</sup> knehte ergab  
do ich reit kintlich uf ein stab.“ (II. 167, 93).

Hugo von Trimberg stellt es in Vers 2736 und 37 seines Renners als eine Affenheit hin

„rite ein gra <sup>2)</sup> man uf und ab  
mit cleinen Kinden uf einem stab.“

„wolt ir gemaches grifen zuo  
so ritet ir sanfter einen stab.“ <sup>3)</sup> (Parz. X. 1286.)

In Francisci Petrarche's Trostspiegel (Frankfurt 1559) findet sich auf Folium 61 b die Abbildung einer deutschen Wohnstube. Unter anderem wird auch ein Knabe dargestellt, welcher auf einem Stocke reitet und in der rechten Hand eine Gerte hält. Vor ihm steht eine verhangene Wiege und hinter ihm liegt am Boden ein Ball und ein anderes Spielgerät, das wie ein Mönch aussieht. Auf Folium 66 a galoppirt ein Knabe auf seinem Steckenpferde einher, wobei er unter seinem Arm einen Stab wagerecht hält, an dem vorne 4 Windmühlenflügel angebracht sind.

Das Titelblatt des Erfurter Kirchengesangbüchleins v. J. 1526 zeigt die 4 Evangelisten, unten aber einen Engel auf dem Steckenpferde reitend. Im „Kleidungsbüchlein“ des Augsburger Bürger Veit Conrad Schwarz aus der Zeit der Mitte des sechzehnten Jahrhunderts läßt sich genannter Schwarz abmalen, wie er von seiner „Kindsmagt“ am Laufbände geführt wird, wobei er in der rechten Hand ein hölzernes buntbemaltes Steckenpferd, wie sie jetzt noch gebräuchlich, in der linken aber eine Peitsche hält. Von der größten Heerschar, welche Steckenreiter jemals gebildet haben mögen, wird aus Nürnberg berichtet. Es kamen 1476 Knaben der Stadt Nürnberg i. J. 1650, den 22. Juni, als an dem Tage, an welchem man daselbst das Fest des Osnabrücker Friedensschlusses feierte, aufgeritten auf ihren Steckenpferden vor das Haus des kaiserlichen Commissarius Octavio Piccolomini. Dieser erwies den freundlich gesinnten Knaben eine ebenso ausgesuchte Begenehre. Für jeden derselben ließ er einen silbernen Friedenspfenning prägen, auf



Abb. 47.

welchem auf der einen Seite ein Knabe, mit einem Käpplein bedeckt, auf dem Steckenpferde reitend und die Umschrift: „Frieden-Gedächtnis in Nürnberg.“ zu lesen ist. (Abb. 47.) Als dann ein Spatzvogel unter den Gassenjungen aussprengte, auch sie würden solche Münzen erhalten, wenn sie am folgenden Sonntag den Ritt nachahmten, da erschien darauf wirklich ein noch größerer Haufe vor Piccolomini's Wohnung. Dieser lachte herzlich über diesen Aufzug, bestellte die Kinder über 8 Tage wieder,

<sup>1)</sup> zu einem <sup>2)</sup> grauer <sup>3)</sup> wollt ihr auf so bequeme Weise in den Besitz des Pferdes kommen, so seid ihr einfältiger als ein Kind, das noch auf dem Stocke reitet.

wo dann noch eine größere Menge ordentlich in Schwadronen aufgeritten kam und diese Münze wirklich empfing.<sup>1)</sup>

Gern spielten auch die Kinder jener Zeit, wie schon berührt, mit Erde und Wasser, indem sie Grübchen gruben, Teiche und Bächlein bildeten, Wasser schöpften und Figuren formten:

„si ligent hie rehte als die kint  
die grüblein graben an der strazzen.“ (Renner 11385.)

In naiver Kindlichkeit lassen sogar jene Dichter des Mittelalters den Knaben Jesus in gleicher Weise spielen:

„Jesus het kint zuo im <sup>2)</sup> genommen  
und waren zuo einem wazzer komen,  
dar inne si wolten vische vahen <sup>3)</sup>  
er sprach: „wir sulen balde gahen <sup>4)</sup>  
vahen der vische swaz wir wellen“.  
do sprachen die spilgesellen,  
wie daz nū solte geschehen.  
„daz läze ich iuch <sup>5)</sup> wol sehen.  
sit <sup>6)</sup> wir der netze niht enhaben <sup>7)</sup>  
sô sul wir wier <sup>8)</sup> graben  
und leiten wazzer dar in  
und bergen uns dort hin  
daz si uns iht ensehen <sup>9)</sup>  
sô wir danne erspehen,  
dazs komen in unsern bach,  
sô sol uns wesen <sup>10)</sup> gâch <sup>11)</sup>  
verloufen in die rinnen,  
sô mugent <sup>12)</sup> si uns niht entrinnen“  
der rât geviel den kinden wol  
als kinden kintheit sol.  
si begunden wider einander graben,  
ir deheinez <sup>13)</sup> wolte haben  
mit dem andern iht gemeine  
niwan <sup>14)</sup> sinen wier eine.“ (Kindheit Jesu v. Feifalik 1507.)

Weiter wird aus der Kindheit Jesu erzählt:

Eines tages er <sup>15)</sup> nam  
diu kint zuo sich unde kam,  
da man leim <sup>16)</sup> gruop;  
ein hüfches spil er huop  
er bat sine geverten

<sup>1)</sup> J. Scheible. Die gute alte Zeit S. 569. <sup>2)</sup> sich. <sup>3)</sup> fangen. <sup>4)</sup> gehen.  
<sup>5)</sup> euch. <sup>6)</sup> da. <sup>7)</sup> haben. <sup>8)</sup> weiter. <sup>9)</sup> nicht sehen. <sup>10)</sup> sein. <sup>11)</sup> schnell. <sup>12)</sup> mögen.  
<sup>13)</sup> keines <sup>14)</sup> nicht als. <sup>15)</sup> Jesus. <sup>16)</sup> Lehm.

daz si grueben unde berten  
leim, als er solte sin.  
er machte siben vogelin  
kleine und doch wol getän. (Feifalik 1725.)

Und im Marienleben des Bruder Philipp heißt es:

„Dar näch kom der kinde vil  
alle dar zu einem spil.  
si truogen alle kruegelin  
und schepften wazzer dar in,  
si trunken und guzzen üz.  
daz vil liebe kint Jesus  
bi dem prunnen stille saz.  
er enhete niht ein vaz.  
doch nam er sines rockes schoz.  
und den vollen wazzers goz  
und truoc in sines rockes ger  
wazzer sam ez ein multer waer.“

(Marienleben 4454.)

Im Mittelalter war ferner das Kreiseln ein sehr beliebtes Spiel. Es findet daher oft Erwähnung. Der Kreisel hieß damals meist „Topf,“ doch kommt auch „krusel“ vor. Nach der Legende von der heiligen Elisabeth schenkt dieselbe an die Kinder:

„allerhande kindesspil  
kruseln, fingerline vil“

Die zum Treiben nötige Peitsche heißt im Parzival die Geißel:

hie helt diu geisel, dort der topf:  
lat' z kint in umbe triben.“ (III. 1032)

Das Kreiseln war damals so allgemein bekannt, daß es öfters sprichwörtliche Verwendung fand, z. B.

„gie umbe als ein topf“ (Übles Weib 318. Liedersaal 2,244.)

„treib in umbe als einen topf“ (Partenopier 5829)

„so vaste, daz im als ein topf

daz hirne als umbe und umbe gienc“ (Part. 20580) <sup>271</sup>

„ich slah' in durch den Kropf,

daz er uf dem anger vor mir sweibelt als ein topf (MSH III 240b)

„und er umbe liefe als ein gedraeter topf;

in swindelt umb den kopf.“ (MSH. III. 312b)

„daz er begunde zwieben

al umb und umbe als ein topf“. (HGA. IV, 148.)

Um die schnellste Bewegung anzudeuten, wird im jüngeren Titirel bildlich gesagt:

„fluezet wazzer gedrehte

so daz sith uf einem ise mit geiselslage ein topf versumet hete.“ (1642, 1.)

Der Sage nach wurde das Benediktinerstift Banz von einer Gräfin Alberade gegründet, nachdem ihr Sohn beim Kreiselstreiben an den Ufern des Mains in dessen Fluten ertrunken war.

In der Legende von der heiligen Elisabeth wird mitgeteilt, daß die Kinder Haschens spielten und sich gegenseitig maßen:

Wann die kinder hatten spil  
 Die ir genieze<sup>1)</sup>  
 An aldere<sup>2)</sup> und an jaren  
 Si liz sich jagen unde floch  
 Ir wec si gein<sup>3)</sup> der Kirchen zoch...  
 Si sprach, ei laz unz mezzen  
 Welch von uns lenger muge sin'.  
 Sus<sup>4)</sup> mazen sich die magedin,  
 Welche die lengest were.“

Hasch- und Fangspiele werden mehrfach erwähnt, so z. B. das Geier-, das Wolf- und Schaffspiel; in Fischarts Gargantua heißt es: „der wolff hat mir ein schäfflin gestolen, weil er kás und brod will holen (Nr. 140). In Paulis Schimpf und Ernst (Nr. 13) wird das Versteckspiel damit angedeutet: „Aber so der edelman zu der husthür wil hinusz gon, da sasz sie in einem fasz und schrei zu dem puncktenloch usz: „guck, guck, guck, guck!“ Er sprach: „bis tu da?“ und nam sie. Das Blindefuhspiel scheint schon Otfried im Sinne zu haben, wenn er von der Verspottung des Heilands sagt: „thiu ougun si imo buntun, thaz in zi spile funten<sup>5)</sup>. Wiederholt wird das Spiel „blinder musen“ genannt. Conrad von Salzburg beschreibt das in einer Predigt ausführlich: „Was ist denn blinde Mäusel fangen, für ein Spiel? Einem verbindet man die Augen, stellt ihn mitten in das Zimmer, die andern laufen davon und lassen den Blinden suchen, bis er einen bei dem Arm ertappt, er geht hin und her, er greißt mit den Händen umb sich, da stoßt ihn einer und laufft davon, dort schlägt ihn einer, da zieht ihn einer und schlüfft ihn neben den Füßen durch. Wann der Blinde gehling an ein Wand, Stuel, Ofen anfahret, schreit man: „Kössl, Kössl!“ dadurch wird er avisirt, „brenn dich nicht, zurück! Kössl, Kössl, schwärz dich nit.“<sup>6)</sup> Die Schüler des Camerarius (1562) ergöhen sich am Blindefuhspiel, was ihnen als „blinde Maus“ bekannt ist. In ausführlicher Weise schildert der eben genannte Pädagog das Versteckspiel seiner Zöglinge, denen auch das Spiel „Tag und Nacht“ geläufig ist. Die beiden allgemein bekannten Spiele „Platzwechseln“ und „der Plumpsock geht rum“ spielte man damals auch schon. Schon im 13. Jahrhundert geschieht Erwähnung des letztern Spiels und wird also beschrieben: „Hinter den in einem Kreise sitzenden Knaben läuft einer irgend etwas in der Hand tragend, was er von hinten her einem der sitzenden ungeahnt hinlegt. Allgemein wird dann gerufen: „Gurtulli, trag ich dich!“

<sup>1)</sup> Genossinnen. <sup>2)</sup> Alter. <sup>3)</sup> gegen. <sup>4)</sup> so. <sup>5)</sup> Zingerle a. a. D. S. 45.  
<sup>6)</sup> Ebendasselbst S. 43.

Geiser vom Kaisersberg beschreibet ein Spiel mit folgenden Worten: „Es steend etwan 20 oder 30 man in ain ring vnd steet der Knab mitten vnder jnen. Sy vmgebent den Knaben, das er nit auss dem ring komen mag, so facht ainer an vnd stosst den buoben auf den nächsten, der bey jm steet, derselb stosst jn denn fürbass auf ainen andern, vnd also stosst jn ainer dem andern dar vnd zuo wölchem er komet, so maynt er, er söl jn beschirmen, so stosst er jn von jm. Was thuot ain sollicher knab anders, dann das er sich da mitten in den ring setzt vnd beleybt da sitzen. Rothholz (a. a. D. S. 418) meint, daß es das in Appenzell unter dem Namen Päärerstoßa gekannte Spiel sei. Bei demselben bilden junge Leute verschiedenen Geschlechts einen Kreis. Während ein Jüngling und ein Mädchen denselben umgeht, verständigen diese sich, welches Paar sie verbinden wollen. Diese Zwei werden dann als neues Paar unvermutet aus ihrer Stellung in den Kreis hineingestoßen und darin von den übrigen gefoppt.

„Zirlin-mirlin“ wird ein Spiel genannt, von dem Geiser sagt: „Was man figt und die hend umb einander wickelt und machet zirlin, mirlin, gassentirlin.“ Und weiter wird über dasselbe bemerkt: „Wan sie (die feigen Weiber) miessig gon, so loffen sie von eim winkel in den andern, ietz oben im huss, jetz vnden, dan under der thür und machen zirlin mirlin, gartenthürlin, und stopfen dan mit dem messer in ein klinsen, und kumt dan ander leckerey her nach.“<sup>1)</sup> Die Erinnerung an dieses Spiel hat sich wohl in mehreren Kinderreimen erhalten, aber worin es bestand, weiß man nicht. Ein Gleiches gilt vom Wichtelspiel, von welchem es heißt:

„Des weisheit aht ich zeime spil  
Daz man diu wihtel hat genant.“

(M. S. H. I. 298 a.)

„und spilt mit dem wihtelin  
uf dem tisch umb guoten win.“

(Buch der Rügen 509.)

Ein Neckspiel, das Fischart „Härlinzupfen“ (292) nennt, beschreibet Geiser: „Hast du nie gesehen, dass die buoben in der schuol wetten etwan mit eim, sie wellen im drei oder vier har usziehen und muss er sie nit empfinden, vnd wen es dan gilt, so machen sie das hor zuosamen vnd wen er ziehen wil, so schlecht er in vor an ein backen, vnd der streich thuot im so wee, daz er der har nit empfindet vsszeziehen.“<sup>2)</sup> Mehrfach wird der Stelzen gedacht, z. B.:

„Daz er in hübsch stelzen snite.

(M. S. H. III. 283 a.)

Das Stelzengehen wird in Bullingers Züricher Chronik v. J. 1349 erwähnt:

<sup>1)</sup> Zingerle a. a. D. S. 44. <sup>2)</sup> Ebenda S. 47.

„Unferr von der Froschouw hattent die Juden ein Synagog; undt wie darhinder der Wolffbach abrinnt, steltzet herbstzeit im selben bach ein kindt, Walther von wyl genämt, undt sahe ein schtühli im Bach, das schupffet er mit der stälzen, dass das füssli vndt schänkelin eines kindts herfür gieng“ .<sup>1)</sup> Fischart sagt von der Fastnacht: „Da geht man auff hohen stelten mit flügeln vnd langen schnebeln.“ (Kap. 4). Weiter: „Es regnet nicht, wann die Bauren auff Steltzen gahn.“ (Kap. 26). Ein eigentümliches Schauspiel, einen Kampf auf Stelzen pflegte man im 17. und 18. Jahrhundert in Namur bei ungewöhnlichen Gelegenheiten zu geben. Oft nahmen 1500 bis 1600 junge Leute, in Rotten geteilt, prächtig, aber nach bestimmten Farben gekleidet, mit Anführern, Trommlern und Pfeifern versehen, daran teil. Doch hatten sie keine andern Waffen als die Hände und ihre zum wenigsten 4 Fuß hohen Stelzen, womit sie einander fortzuziehen oder umzuwerfen suchten. Der Kampf fand auf dem Markte statt und dauerte nicht selten 2 Stunden lang. Der Marschall von Sachsen sah 1748 dem Stelzenkampf zu und soll geäußert haben, wenn 2 kampfbereite Heere so aufgereggt wären, würde es eine „entsetzliche Schlächtere“ absetzen<sup>2)</sup>. Auch das Reifentreiben war allbekannt. Im schon erwähnten Kleidungsbüchlein ist Schwarz auch abgebildet, wie er einen rollenden Faßreif mit einem Stäbchen vor sich her treibt. „Als die Kint,“ sagt Kaisersberg, „die die reif treiben, die schlagen für und für uff den reif mit einem stecken.“ Das hiermit verwandte Radtreiben, bei welchem ein Wagenrad mit den Händen zu treiben war, wurde damals und später bei Volksfesten namentlich von Schmieden und Stellmachern als eine besondere Kunstfertigkeit zur Belustigung aller gern vorgenommen. Das Reifenspringen deutet Fischart in der Gargantua mit Reiffspringerlin an. Das „vingerlin snellen“ oder das Ringschnellen,

„ame hove er sine tochter vant  
unt des buregraven tochterlin:  
diu zwei snalten vingerlin.“ (Parz. VII, 910.)

„swa der marcrave funde strit  
daz waer diu kurzwile sin  
als ein kint, daz snellet vingerlin.“ (Willehalm 327, 6.)

„ze dem dritten sun kom er san:  
do spilten si der vingerlin.“ (H. G. A. 49, 318.)

ist jedenfalls unser Ringwerfen, bei welchem ein an einem Faden aufgehängter Ring so lange nach einem an einer Wand oder Säule befestigten Haken geworfen wurde, bis er an demselben hängen blieb. Simrod hält jedoch dieses Ringschnellen für ein Ringdrehen, was entsteht, wenn der senkrecht gestellte Ring durch ein Schnellen oder „Schnipfen“ eines Fingers in eine rasch drehende Bewegung gebracht wird, was ja auch jetzt noch vorkommt und mit dem Spiele mit einem sogenannten „Ferschen oder Dreherchen“ verwandt ist.

<sup>1)</sup> Hochholz a. a. D. S. 458. <sup>2)</sup> Nach Zselin Geschichte der Leibesübungen S. 149.

In dem zwischen den Jahren 920—940 entstandenen Gedichte „Wal-  
tharius“ wird von einem kriegerischen Ziehkampfe erzählt. Der Held Wal-  
ther, in einem Hohlwege stehend, wo ihn immer nur ein Gegner angreifen  
kann, hat deren schon 8 erschlagen, der 9. aber, Helmnot, wirft einen Drei-  
zack mit dreifachem Seile in des Helden Schild. Lauter Jubel ertönte, als  
das Wurfgeschöß im Holzschild haftete. Mit angestemmtm Fuße ziehen nun  
alle am Taue, selbst der König verschmäht es nicht, mit Hand anzulegen.  
Stromweis rinnet der Schweiß von den Gliedern der Zerrenden nieder, den-  
noch haftet der Held an Ort und Stelle. Möglich läßt Walter den Schild  
fahren, die 4 ziehenden Gegner stürzen zu Boden und verwickeln sich zum  
Teil in den Seilen. Er tötet sie alle, nur der König rettet sich durch Flucht  
auf dem Pferde. Das ganze Mittelalter hindurch übte man den friedlichen  
Ziehkampf, den man auch Kazen-Strebel oder Streblage nannte. Unter  
andern Spielen heißt es in einer Handschrift v. J. 1478:

Du sihst auch mit dem zwechen<sup>1)</sup>  
uff den disch kempfen dick<sup>2)</sup>  
by eym eynigen augenblick  
fellet eyner uff den gebel;<sup>3)</sup>  
du sihst den kaczen strebel  
gesellen ziehen jn dem gras.“

Ein Ziehkampf im Zimmer wie im Freien ist in diesen Zeilen angedeutet.  
Die Anwendung eines Strickes neben einem Tuche (Laken) beim Ziehkampfe  
zeigt Seb. Brant's „Freiheitsstafel“ und im Straßburger Rathause zeigen die  
Wandgemälde auf „under zweien gegen einander Knienden Kindlin“,  
deren jedes „ein Knebell im maul“ hat und die „mit einander in einer  
handtswehlenn<sup>4)</sup> die Strebkatz“ ziehen. Luther, seinen Kampf mit dem  
Papistum andeutend, schreibt: „Die strebkatz weidlich mit euch zieh.“  
In dem satirisch-didaktischen Gedichte „Des Teufels Neg“ aus der 1. Hälfte  
des 15. Jahrh. zieht der Teufel mit einem Chorherrn „den Katzenstrebel“<sup>5)</sup>.

Schon frühzeitig wird des schönen Spiels Bar Laufen gedacht.  
Bald heißt es „paer- oder parlauffen“ oder die barre laufen, so in  
Wolfram von Eschenbach's Willehalm:

„da sprungen riter sere  
ze der zit waz ere,  
der den schaft verre schöz  
des ouch dā mangan niht verdröz  
sô liefen dise die barre.“ (187, 15.)

In dem Gedicht „Der Mantel“, veröffentlicht in Haupt's Altdeutschen  
Blättern II, 224, werden bei einer von König Artus veranstalteten Hochzeit  
auch die Spiele und Unterhaltungen der versammelten Helden erwähnt und  
unter anderm heißt es auch:

„die liefen die pare  
hie mit gabe, dort mit barre.“<sup>6)</sup>

1) Tischuch. 2) heftig. 3) Kopf 4) Handtuch. 5) Nach Waffmannsdorff, Turn-  
zeitung v. J. 1864, S. 210. 6) Sie liefen die Barre (Schrante) teils mit  
Schnelligkeit, teils mit Beharren, d. h. Ausdauer.

Weiter wird bei Altköwert im Verzeichniß der Spiele erwähnt:

„Zwei liefen die barr,  
Zwei spiltten reisen bar.“

In Pauli's Scherz und Ernst wird von Alexander dem Großen, als er ein Knabe war, erzählt: „da kam er auf ein matten, da liefen die jungen edlen und burgers sün der herren barr unt hatten kurzweil mit einander.“

In der Comödie von Hans Sachs „Kaiser Julian im Bade“ spricht die Kaiserin:

„Die Jungkfrauen haben gesungen  
Das hoffgesind gesprungen vnd gerungen,  
Stein gstossen vnd der pallen geschlagen  
Der paer geloffen, Stangenn tragen.“

Fischart erzählt von seinem Helden Grandgöschier, daß er mit seinen Genossen „spielten der barr, des wettlaufs“ und an anderer Stelle heißt es: „Nachgehends lieff er der Barr, der eyer, des Hirtzes, des Bärens. . .“ (Cap. 26.) Unter den Kinderpielen, die der spätere französische Marschall Jean Boucicaut (gest. 1421) gern trieb, findet auch das Barlaufen Erwähnung.<sup>1)</sup>

Schmeller teilt in seinem Bayerischen Wörterbuch I, 148, folgendes über das Barlaufen mit: „Von dem Barlauffen giebt Aventin (gest. 1534) S. 39 die sehr antiquarische Erklärung: „Die alten Teutschen haben (vor der Schlacht) ihren Kriegsgott Alman angeruft, etliche lieder von jm gesungen, und ein besonder Monier (= Manier) in seinen Ehren gehabt mit dem Lermann- umslahen<sup>2)</sup> und Sturm, haben sie den Barrit<sup>3)</sup> geheissen, davon man noch der Barlaufen ein Spiel heisst und nennt.“ Er scheint nicht ein gewöhnliches Wettlaufen, sondern etwa ein dem Truden ähnliches Spiel im Auge gehabt zu haben. „Truden,“ schreibt Schmeller (I, 650) weiter, „so habe ich bey Eichstädt von Kindern das Spiel nennen hören, bey dem sich die Streiter zweyer in einiger Entfernung von einander stehenden Parteyen gegenseitig zu Gefangenen zu machen suchen, indem die Regel gilt, dass sich jeder, welcher in dem zwischen beyden Parteyen befindlichen Raum von einem Gegner berührt wird, der den Standpunkt seiner Partey später, als er jenen der seinigen verlassen hat, sich diesem ergeben muss, und wo es also darauf ankommt, dass jeder in Gefahr schwebende von einem später auslaufenden von der befreundeten Partey gleichsam entsetzt werde.“ Es ist hieraus ersichtlich, daß in Mittelranken das Barlaufen „Truden“ genannt wird.

Gegen das Glückspiel „Gerade und Ungerade“ eiferte schon Hugo von Trimberg in seinem Renner, indem er mit folgenden Worten in seiner oben schon berührten Philippika fortfährt:

<sup>1)</sup> Waffmannsdorf. Jahrbücher der Turnkunst v. S. 1866, S. 195. <sup>2)</sup> Kriegss Zeichen geben = Alarmiren, Lärmen. <sup>3)</sup> Barrit ist eben der Name jener kriegerischen Lieder.

„und spilte gerade und ungerade  
 und ging mit in<sup>1)</sup> ze wazzer pade,  
 vnd hülfe in machen heüßlein  
 vnd punde zwei cleineo meuslin  
 an ein wegenlin mit in,  
 So sprechen wir: seht, wie tommen sin<sup>2)</sup>  
 der alte man hat!“ (2738 u. f.)

Aus dieser Stelle erfahren wir zugleich noch einige andere Spiele, mit denen sich die Kleinen damals auch die Zeit vertrieben. Weiter war das dem genannten Glückspiele ganz verwandte Stängeln, Stöckeln oder Blättlen, das ist das Werfen nach einem in die Erde gesteckten Stängelchen, auf welches jeder Mitspieler je einen Knopf oder ein Geldstück legt, ebenfalls bekannt. Die Reihenfolge wird entweder durch das Los oder durch einen Auszählreim beim ersten Spiele festgestellt, bei allen spätern Spielen entscheidet die Reihenfolge des Gewinnes oder Verlustes. Mit einem Wurfschulze, auch mit dem Taschenmesser wird von einem bestimmten Standpunkte geworfen. Wer zunächst an den Stängel trifft, steckt die heruntergefallenen Pfennige bei denen das Wappen oben liegt ein, die übrigen legt er wieder auf. Haben alle geworfen, dann werden nach Maßgabe der Entfernung, nach welcher die Wurfschulzer vom Stängel liegen, die ausliegenden Stücke heruntergekipppt. Alle Pfennige mit dem Wappen oben, gehören dem jeweilig Rippenden. Fischart nennt das Spiel: „Bläcklin machen“ Nr. 439 und „Pfennig vom Blöcklin werffen“ Nr. 433. Das Schusserpiel, auch Kaulern, Marmeln, Schnellern u. a. m. genannt, wird in den verschiedenen Gegenden in verschiedenen Formen gespielt, aber immer handelt es sich darum, kleine Thon-, Glas- oder Marmorkügelchen nach einem bestimmten Punkte, nach ausgelegten Rügeln, nach einem oder mehreren Grübchen in der Erde zu rollen, um nach gegebenen einfachen Regeln die Rügeln der Spielgenossen zu gewinnen. Weil dieses Spiel nur zu leicht die Gewinn-sucht erregt, so erregte es schon frühzeitig Anstoß. Der Bamberger Rektor Hugo von Trimberg verurteilt es mit folgenden Worten:

„Kint sint nu tratz und unnerwizzen  
 die kintlicher spil sich wollent flizzen  
 Zölle, Tribkugeln und meizzen,  
 die siht man nu luders sich fleizzen.“ (14862.)

Die mit der Reformation allenthalben eingetretene Sittenstrenge warf sich auch auf das harmlose Kinderspiel. Züricher Sittenmandate verboten seit dem 16. Jahrh. „das Grad- und Ungradmachen, Blattenschießen, Stöckeln,“ fogar das Kludern mit steinernen Rügeln wurde 1530 den jungen Knaben bei Strafe der Gättere, (wobei man den Sträfling in einer hölzernen Drehmaschine bis zum Erbrechen herumwirbelte), untersagt. Auch den Bernerknaben wurde im Jahre 1560 das Kludern auf dem offenen Plage des

<sup>1)</sup> ihnen. <sup>2)</sup> Sinn.

fogenannten Kirchhofes verboten. Man scheint jedoch später mildern Sinnes geworden zu sein, indem die Berner Regierung im Reformationsebdict vom Jahre 1580 gestattet, daß das „Kriglen, Kugel werffen u. s. w. der Jugend zu einer Ergezung umb Urtenen nachgelassen seyn solle.“ Schon 1426 war in dem Nördlinger Spielgesetze der Jugend erlaubt, zu spielen: Paarlaufen, Regeln, Radtreiben, Ruck oder Schneid, Hafen (Topf) schlagen, Topfspiel (Kreiseln) und Schnellfügelchen. In dem obenerwähnten „Kleidungsbüchlein“ wird mitgeteilt: „So was auch diess mein Freud, wenn ich aus der Schul kam oder hinder die Schul ging mit Vögel, triblen, kluckern, Hurnaussen, raiffreiben und dergleichen Freuden meer.“ Das Kluckern wird in genanntem Buche folgendermaßen abgebildet: Ein Knabe wirft eine Anzahl marmorner Schnellfügelchen nach einer in der Erde dazu gemachten Grube und dabei steht: „Es gilt zwei Märbel, ich wollt grad eine schießen.“ Auf dem andern Bilde bemüht sich der Knabe mit einem vermittelst des Daumens fortgeschnellten Klucker einen andern in einiger Entfernung liegenden Klucker zu treffen. Dieses Spiel soll heute noch in Augsburg gebräuchlich und unter dem Namen „spicken und spannen“ oder auch „stechen und spannen“ gekannt sein. In einer Stuttgarter Handschrift aus dem 15. Jahrh. wird neben Farbenrecepten für Glasmalerei auch des gelben Bleiglasess erwähnt, das man den Glasschuffern zusetzt, „das sint die gelben kugelin, do die schuler mit spilen vnd sint gar wolkel.“ In dem Gespräch über Leibesübungen von dem berühmten Schulmanne Joachim Camerarius, dem Freunde Melanchthons und Albrecht Dürers, wird erwähnt: „Wir haben auch irdene Kugelchen zu einem Wettspiel. Man läßt sich von einem Genossen Kugeln geben und wirft sie mit den eignen in kleine Gruben, die einen bestimmten Abstand voneinander haben, wobei eine sichere Hand ihr Lob findet. Ein ähnliches Wettspiel findet mit ehernen Münzen statt, die man auf eine bestimmte Linie und gegen die Münzen selbst wirft.“\*) Auch Luther verteidigt in seiner bekannten Schrift vom Jahre 1524 an die Ratscherrn aller Städte deutschen Landes das gute Recht der deutschen Knaben, auch fernerhin „Käulchen zu schießen, zu laufen, zu rammeln und Ball zu spielen.“ Der Prediger Barth. Anhorn, der Verfasser der 1675 erschienenen Magiologia, nimmt sich der Kinderspiele an, wobei er namentlich nennt: „klunkern, dopfen oder glozen, niggeln, rebhölzelen, mit Ruffen hocklen oder häußlen, frönken, ballen u. s. f.“ Jahn tritt, wie schon erwähnt, ganz entschieden gegen dieses Spiel auf. Indes kommt der Frühling mit seinem milden Sonnenstrahl und können die Knaben hinaus ins Freie, dann sind die Spielfugeln auch zur Hand, und wo diese fehlen, verrichten es auch Erbsen, Pflaumenkerne, Nüsse und dergl., und die kindlichen, in den meisten Fällen als harmlos geltenden Gewinnspiele haben ihren weitem Fortgang. Durch den hierbei nötigen Aufenthalt im Freien und durch die notwendigen Bewegungen, die das Spiel erheischt, kann sich ein Nutzen für das körperliche Wohlbefinden herausstellen, der den etwa möglichen Schaden mehr als zur Genüge aufwiegen dürfte.

\*) Deutsche Turnzeitung v. J. 1872, S. 280.

Das oben erwähnte „Triebeln“ wird im Kleidungsbüchlein bildlich folgendermaßen dargestellt: Ein Knabe kniet mit dem rechten Bein an der Erde, während er ernstlich bemüht ist, ein Stück Holz mit einem Stocke in die Luft zu prellen. Kocholz S. 448 nennt dieses Spiel Meggerlen und gibt an, daß es um Basel noch üblich sei und beschreibt es wie folgt: „Ein längliches, auf beiden Seiten spitz zulaufendes Holzchen wird an dem Ende mit einem Stöckchen so geschlagen, daß es aufprellt und muß durch fortwährendes rasches Schlagen in seinem Prellsprunge erhalten bleiben.“

Im ganzen Mittelalter war in Deutschland das Würfeln, Knöcheln „topeln“ so beliebt, daß es selbst Frauen eifrig trieben, und wie sehr dasselbe auch „jungen megden“ angenehmer Zeitvertreib war, ist aus Konrads von Würzburg Trojanerkrieg zu ersehen:

„ichn mac niht langer spinnen  
wir sulen hie gewinnen  
ein ander an vil manigen biuz: <sup>1)</sup>  
her uf ein bret dri würfel schiuz!  
da pflegen kurzevile mite  
nach zweiger jungen megde site  
und lazen spinnen altiu wip!  
wer solte quelen sinen lip  
mit sus getaner arebeit?  
sus wurden würfel dar geleit  
und ein bret schön unde sleht,  
uf dem der wunnecliche kneht  
da spilte mit der künigin  
eintweder umbe vingerlin  
od umbe senfte biuze.“ (15885.)

Im Gedichte von Rudlieb setzt sich sein Neffe mit der Tochter des Hauses zum Würfelspiel nieder und verspielt Ring und Herz. Seb. Brant rügt diese Spiellust der Frauen im Narrenschwiff wie folgt:

Sie sitzen bei den Männern frei  
Zuchtlos und ohne natürliche Scheu  
Und spielen, würfeln spät und früh  
Was doch den Frauen steht nicht zu.  
Sie sollten an der Kunkel <sup>2)</sup> lecken  
Und nicht zum Spiel bei Männern stecken. (Cap. 77.)

Dieses Spiel war auch Mönchen und Nonnen, trotz bestehender strenger Verbote, sehr willkommen.

Das Brett- oder Zabelspiel (in oder uf dem brete spilm oder zabeln „der sun der zabelt uf dem brete“ HGA. 49, 135), unserm Damenspiele entsprechend, ist schon früh zu den Germanen gekommen; denn schon auf einem der beiden Tondernschen Goldhörner, deren Anfer-

<sup>1)</sup> Buße, Gewinn. <sup>2)</sup> Spinnoeden.

tigung etwa in das 4. Jahrhundert gesetzt wird, waren zwei Männer mit einem Brett abgebildet, das an den 4 Seiten mit Steinen besetzt war. Das Brettspiel stand in hohen Ehren und gehörte zu den ritterlichen Künsten. Im Ritterspiegel heißt es daher:

„Brettspiel er nicht versäumen soll.“

Ganz dieser Auffassung entspricht in Gudrun Strophe 353:

„Vür den kunic si giengen da waren ritter vil  
da vunden si besunder maneger hande spil  
in dem brete zabeln, schermen under schilden.“

Beim „wurfzabelspil“ wurde durch Würfeln, wie dies z. B. beim Buff noch heute der Fall ist, die Stellung der Steine bestimmt. Dieses Spiel findet schon in den Minneliedern Erwähnung:

„daz erste spil ist buf genant.“ (MSH. II 138 b.)

Das mittelhochdeutsche Gedicht: „Der Mantel“ führt unter den Belustigungen der Ritter auch an:

„so spilten die auf dem prete  
vale<sup>1)</sup> vnd alt wurfzabels  
diese lagen auf dem schachzagels.“

In dem um 1209 verfaßten Gedichte Wigalois wird der Wurfzabel als Frauenspiel angeführt.

Der Reimer widmet dem „Wurfzabel“ folgende Verse:

Noch ist einerleye spil  
des herren spulgen<sup>2)</sup>, von dem doch vil  
Sünden und schanden künt; etswene  
wurfzabel ich daz spil auch nenne,  
daz vant ein ritter, hiez „Alco“  
vor troye<sup>3)</sup> des ist vil manger unfro  
worden und wirt leider noch,  
dem spil auf bindet des kumers ioch.“ (11398.)

Das Schachspiel ist um die Mitte des 11. Jahrhunderts in Süddeutschland schon bekannt gewesen. Viel früher mag es aber nicht zu uns gekommen sein, aber bald hatte es sich überall Freunde und hohes Ansehen erworben, so daß sogar ein Dominikaner im 13. Jahrhundert über dieses Spiel eine Reihe von Predigten hielt.

Gemäß dieser Auffassung finden in dem etwa 1175 verfaßten Rolandsliede des Pfaffen Conrad die heidnischen Abgesandten den Kaiser Karl den Großen beim Schachspiel:

„si vunden den kaiser zvvare  
ob deme schachzable.“ (I. 681.)

<sup>1)</sup> Fall (der Würfel). <sup>2)</sup> Spielchen. <sup>3)</sup> Troja.

Natürlich ahmten auch die Knaben jener Zeit das Waffenhandwerk ihrer Väter nach. Sie bewaffneten sich daher in ihrer Weise mit den damals üblichen Waffen. Vom jungen Parzival wird erzählt:

„bogen unde hölzelin  
die sneit er mit sîn selbes hant  
und schôz vil voegele, die er vant.“ (Parz. 118, 4.)

und sodann vom jungen Schionatulander im Titurêl:

„der was nû gewachsen, daz er bolzel unde bogen kunde houwen,  
damit kund er râmen<sup>1)</sup> der vogel in dem walde.“ (J. Titur. 4386, 4.)

In einer Predigt erwähnt Geiler von Kaisersberg: „wenn man den jungen Kinden Bogen macht vund kleine Helzlach darauff für die pfeil oder pöltz vund darmit schissent sy“. — Das Blasrohr war ebenfalls nicht unbekannt; denn der Vitschouwer berichtet:

„Durch einen holn stab mit ateme triben  
sach ich vil kleiner kügellin;  
der sin da pflak, der vuogte pin<sup>2)</sup>  
vil ungewarnet mangem vogelline.“ (MSH. II 386a.)

Im Goldfaden G. Wikrams (1557) kommt ein Gefecht vor, welches zwischen dem jungen Leufried nebst seinen Schulkameraden und anderen Knaben stattfand, wobei sie hölzerne Schwerter und Brustharnische von Baumrinde führen und sich mit Erdlösen bewarfen. In Zürich waren 1555 Soldatenspiele der Knaben sehr gewöhnlich. Weil diese aber mitunter blutige Köpfe gaben, so fand die Obrigkeit für gut, diese Gefechte zu untersagen und bestimmte dafür gewisse Zeiten, zu welchen die Kinder in der Stadt und auf der Landschaft unter Aufsicht im Pfeilschießen unterrichtet wurden. Über die Waffenübungen, wie sie im Jahre 1742 für die Züricher Jugend bestanden, wird berichtet, daß die Knaben von 5—7 Jahren exerzirten mit dem Spieß und damit ein Ringelstechen abhielten. „Den gar jungen Knäblin mit den Spießzen wird ein hölzerner zweiköpfiger Reichsadler fürgestellt, in jedem Schnabel ein eisernes Ringlein eingesteckt, dadurch ein Spieß hindurchgehen mag. Welcher alsdann mit dem Spieß in vollem Lauf durch ein solches Ringlein sticht, demselben wird vom Herrn Sedelmeister und andern dazu verordneten Herrn die Gab in die Hand gegeben, auch von den dabeistehenden Trompetern, Trommelschlagern und Pfeifern eins aufgemacht. Diejenigen aber, so die Ringlein verfehlen, werden lahr abgewiesen.“<sup>3)</sup>

Daß damals auch die Kinder die Kunststückchen der von Ort zu Ort wandernden Spielleute nachgeahmt haben, und so unter anderm auch das Werfen mehrerer Kugeln von Hand zu Hand, wie es die Jongleure noch heutigen Tages zeigen, unterliegt gar keinem Zweifel. Wo den Kindern die Kugeln gefehlt haben, so werden, wie es jetzt ja auch noch geschieht, glatte Steinchen den nötigen Ersatz haben bieten müssen. In dem Gedicht „das

<sup>1)</sup> nachtrachten. <sup>2)</sup> Pein. <sup>3)</sup> J. Scheible a. a. D. S. 562

„Gäselin“ (HGA. XXI 89) wird von einem Mädchen erzählt, wie es in ihrem Schreine

„driu pfunt vinge-lin  
und zehen bickelsteine  
und einen berten kleine“

aufbewahrt habe und diese ihr sehr werten Gegenstände zum Verkauf einem Ritter anbietet. In einem unechten Liede von Neidhart heißt es:

„Bickelspiel spilent in den stuben junge liute,  
die noch unverdrozzen sint.“ (MHS. III 267.)

In dem Liede „Der covenanz“ steht weiter:

„bickelspil wil sich aber in den stuben ueben.“ (MSH. II 108b.)

Und in dem Liede: „Do der liebe summer urloup genam“ lautet ein Vers:

„der ist bickelmeister diesen winder“. (Neidhart S. 49.)

Bickeln heißt werfen, auch würfeln. Bickelsteine können daher Würfel-, aber auch Wurf- und Fangsteine bedeuten, mit denen heute noch die Kinder spielen. In Sachsen heißt dieses berührte Werfen und Auffangen von Hand zu Hand „bedern“, was jedenfalls mit dem mittelhochdeutschen Bickeln zusammenfällt. Für dieses Spiel suchen sich die Kinder gern passende glatte runde „Beckersteinchen“ und heben sie nicht selten für weiteres Spielen auf.

Wie heute noch, so spielten schon im Mittelalter die Mädchen gern mit vollen Schreinen und Kästen, mit Hausgeräten und Fuß. In einer seiner Predigten tadelt Berthold von Regensburg, gest. 1272 daselbst, daß die Mädchen alle ihre Liebe auf eitle Sachen würfen, wie kleine Vögelchen und Hündchen, Puppen, Glasringe, Kränze u. dgl. Hierbei schweben ihm zweifellos die damals beliebten Spielsachen vor Augen. Hartmann von Aue schreibt daher auch in seinem armen Heinrich:

„dar zuo so liebet' er si  
swa<sup>1)</sup> mite er ouch mohte,  
und daz dem kinde tohte<sup>2)</sup>  
zuo ir kintlichen spil,  
des gab der herre ir vil,  
ouch half in sere daz diu kint  
so lihte<sup>3)</sup> ze gewenenne<sup>4)</sup> sint  
er gewan<sup>5)</sup> ir swaz er veile<sup>6)</sup> vant,  
spiegel unde harbant  
und swaz kinden lieb sol sin,  
gürtel unde vingerlin.“ (328.)

Auch das Kaufen und Verkaufen ist in alten Zeiten bei den Kindern ebenso beliebt gewesen, wie heutzutage, wobei die verschiedensten

<sup>1)</sup> wo. <sup>2)</sup> taugte. <sup>3)</sup> leicht. <sup>4)</sup> gewinnen. <sup>5)</sup> kaufte. <sup>6)</sup> feil, käuflich.

Kaufgegenstände aus einem und demselben Stoffe hergerichtet wurden. Geiler von Kaisersberg erwähnt dies mit folgenden Worten: „Da die kint gefetterlin miteinander, da machen sie saffron vnd „das ist geferbte Wurz — das ist süßwurz — das ist ymber“ — vnd ist alls uf einem ziegel geriben vnd ist ziegemel, vnd machen hüßlin, vnd kochen; vnd wenn es nacht würd, so ist es alls nüt vnd stoßen es umb.“

Das Lieblingspielzeug war für Mädchen aber schon damals die Puppe oder Locke. „Locke ist der alte deutsche Ausdruck für Puppe, während das Wort Puppe, wenn nicht durch das Lateinische puppa, durch das Französische „pupe“ nach Deutschland gekommen ist. Im Althochdeutschen begegnet man tocha, tocha, doccha in der Bedeutung des lat. puppa.“<sup>1)</sup> Wie noch heute ahnten auch im Mittelalter die Mädchen mit ihren Puppen das Thun ihrer Mütter nach und bereiteten sich in kindlicher Weise auf ihren spätern Beruf, auf ihre künftigen Mutterpflichten vor. „Die Weiber,“ sagt daher Fischart, „sind es doch von jugend auff mit Docken vnd Puppen Spielweiß also gewohnen, daß sie nachgehends inn der Ehe auch solche Poppenspiel mit ihren Ehegepaarten üben.“ (Garg. Cap. 5). Das Spiel mit Locken wird daher auch in den mittelhochdeutschen Schriften oft erwähnt. Aus dem jüngeren Titulrel mögen nur folgende 2 Verse folgen.

„alsam die Kinder spilent mit den tocken.“ (1370, 4.)

„daz ist ein spil mit tocken.“ (1548, 11.)

Unter anderm schreibt Wolfram von Eschenbach im Willehalm:

„mīner tochter tocke  
ist unnāch<sup>2)</sup> so schoene.“ (33, 24.)

Im Parzival fragt das Burggrafen Töchterlein:

„wes habet ir ime ze gebene wān?  
sit daz wir niht wan tocken hān,  
sīn die mīne iht<sup>3)</sup> schoener baz,  
die gebet im āne mīnen haz.“ (VII, 1037.)

Rudolf von Habsburg Tochter Guote ist noch ein Kind als sie den König Wenzel, der ebenfalls noch ein Kind ist, heiratet und so sprechen sie in kindlicher Weise mit einander:

„Sie redten chindlich.  
Ir wirt do dem maid.  
Von ir tokchen sait.  
Wie die wern gestalt.“ (Ottokar.)

Auch erfahren wir, wie die Mädchen ihre Puppen aufbewahrten:  
„Daz kint sprach „liebez veterlin, du heiz mir gewinnen  
mīnen schrīn<sup>4)</sup> vollen tocken, swenn ich var von hinnen.“ Titul. 30, 1.

Und weiterhin 64, 3 wird betreffs der Minne gefragt:

„muoz ich sie behalten bī den tocken?“

<sup>1)</sup> Zingerle a. a. D. S. 19. <sup>2)</sup> kaum. <sup>3)</sup> etwa. <sup>4)</sup> Schrein.

Die Puppen scheinen sogar ihre Sommeranzüge gehabt zu haben; denn es heißt:

„Und nim din sumertocken  
gein<sup>1)</sup> disem meien.“ (MSH. III 217a.)

Sie wurden in Wiegen gelegt, was folgender Vers andeutet:

„Er hat ir ouch genomen in schimpf<sup>2)</sup> ein tocken wiegel.“ (MSH. III 209b.)

Ebenso wurden die Puppen geherzt und gedrückt; denn von „Gavan“ wird im Parzival gesagt:

„er druct daz kint wol gevar  
als eine tockn an sine Brust.“ (VII. 1732.)

Auch im Sinne der Bergleichung wird Tode und Todenspiel oft gebraucht:

„Ein biderbe herre gedenken sol,  
swenne man im sprichet wol:  
„ist daz wâr daz ener seit<sup>3)</sup>?“  
liugt<sup>4)</sup> aver er, sô sî im leit  
daz in der lôser<sup>5)</sup> triegen wil  
mit so getânem tocken spil:  
wan dar nâch zeiner<sup>6)</sup> andern vrist,  
swenner von im komen ist,  
so erzeiget er vil wol,  
daz man niht waenen sol,  
daz ein tocke ein kint sî.  
daz erzeigt er wol dâ bî,  
daz er die tocken birget gar  
und saget danne vûr wâr,  
daz ener sî ein boesewiht.“ (Walscher Gast 3601 ff.)

Meister Sigeher gibt seine Entrüstung über deutsche Verhältnisse mit folgenden Worten kund:

„als der tocken spilt der Walch mit Tiutschen vûrsten:  
er sezzet si uf, er sezzet si abe,  
nach der habe  
wirfet er si hin unt her, als einen bal.“ (MSH. II 361a.)

Neidhart von Reuenthal in seinem Liebe „Der Spiegel“ schreibt von seiner Friederune:

„Vriderûn als eine tocke  
spranc in ir reidem<sup>7)</sup> rocke  
bei der schar.“ (Neidhart S. 26, 2.)

Hübsche Mädchen werden mit Tocken verglichen:

„Paraklisen, die finen tocken  
die sach man do uf sitzen.“ (Wilhelm v. Österreich.)

1) gegen. 2) Scherz. 3) sagt. 4) lügt. 5) Heuchler. 6) zu einer. 7) gefälteten.

„ach raines tockel  
traute schöne tocke“ (Wolkenstein 62, 1, 11.)<sup>1)</sup>  
nu furcht dich nicht, mein auserwelte schöne tock“ (ebendort 77, 3, 3.)  
„wie wol si kan, di liebe dock“ (ebendort 91, 3, 9.)  
„bistus<sup>1)</sup> der freuden tocken“ (ebenda 30, 2, 28.)

Sommerlich angepußte Mädchen heißen Sommertocken, so bei Tannhäufer:

„daz sint summer tocken“  
„du rehtez summertöckel.“ (MSH. II 82b, 93a.)  
„Si gunden frölich schocken  
vor den dorfdocken.“ (Hätzlerin II 62, 288.)<sup>3)</sup>  
„recht als ein tock  
wart ich beklait.“ (Wolkenstein 12, 3, 25.)<sup>3)</sup>

Vom heißen Kampfe auf Leben und Tod wird im Willehalm gesagt:

„sine spilten niht der tocken:  
ez galt ze beder sit<sup>4)</sup> daz lebn. (222, 18.)

Wie die Mädchen im Mittelalter mit ihren Puppen das Kinderwarten nachahmten, so weiter auch die Küchenwirtschaft mit kleinen thönernen und gläsernen Gefäßen. Welcher Art solches Spielzeug war, brachte ein interessanter Fund i. J. 1859 von über 100 Thonfigürchen aus dem 14. Jahrhundert unter dem Straßenpflaster von Nürnberg wieder zur Anschauung. Wohl waren es meist weibliche Gestalten, ferner gepanzerte Reiter, nackte Kindlein, Wickelkinder, auch einige heilige Figuren, aber es fanden sich auch darunter kleine Töpfe, Kannen, Schalen, Hörner und ähnliches irdenes Spielzeug für Kinder.

Wenn diese so eben genannten, dem weiblichen Geschlechte zugehörigen Spiele die Spielenden mehr in die Stube bannten, so veranlaßte das Ballspiel die Kinder und die Erwachsenen, denn auch diese trieben es mit Eifer und Hingebung, hinaus ins Freie zu eilen. Walthar von der Vogelweide erblickte daher im Ballspiel ein Anzeichen der Wiederkehr des Frühlings:

„saehc ich die magede an der straze den bal  
werfen, so kaeme uns der vogeleschal.“ (L. 1, 4.)

In ähnlicher Weise wird derselbe Gedanke in Johann von Würzburgs „Wilhelm von Österreich“ ausgedrückt:

„lat sich der meie schouwen,  
so sint gesit<sup>5)</sup> die frouwen,  
junge man und meide  
daz sie sunder leide  
ze velde hin mit schallen  
gant<sup>6)</sup> in die bloumen ballen.  
daz ist ir tageldie.“<sup>7)</sup>

<sup>1)</sup> Zingerle a. o. D. S. 22. <sup>2)</sup> bist du es. <sup>3)</sup> Zingerle a. a. D. S. 22. <sup>4)</sup> auf beiden Seiten. <sup>5)</sup> gesehen. <sup>6)</sup> gehen. <sup>7)</sup> Zingerle a. a. D. S. 35.

Oft wird in den mittelhochdeutschen Schriften des Ballspiels, das Lieblingsspiels aller, gedacht:

- „gein<sup>1)</sup> abent  
spil wir kint des balles.“ (Neidhart 19, 25.)  
„in des hant von Riuwental  
warf diu stolze magt ir vinkel veihen<sup>2)</sup> bal.“ (MSH. II. 106b.)  
„er nam si bi dem stuchen<sup>3)</sup>  
unt reiz<sup>4)</sup> ir uz der hant den ball“ (MSH. III. 240b.)  
„louf an die straze zuo den kinden, wirf den bal.“ (MSH. II. 77b.)  
„die megde wurfen ouch den bal.“ (MSH. II. 78b.)  
„mit dem balle,  
der mit manegem schalle  
geworfen wart her unde dar.“ (Wilhelm v. Österreich Bl. 13d)<sup>5)</sup>  
„so si wurfen den bal.“ (Bl. 14a.)  
„ze hant die do anvienge  
enander werfen den bal.“ (Bl. 14a.)  
„biz sie an einem tage  
zu velde ballen giengen“ (Bl. 14a.)  
„da er mit den vierzigen spilt des balles.“ (J. Titurel 2214, 4.)  
„daz er mit andern kinden  
des balles spilen gienge.“ (Alexander M. 1466.)

Noch seien einigen Belege für die damalige Volkstümlichkeit des Ballspiels angefügt, in denen des Balles in vergleichender Redeweise Erwähnung gethan wird:

- „unt tribent al die werlt ümbe als einen bal!“ (MSH. 277b.)  
„si triben in mit spotte  
umbe unde umbe als einen bal.“ (Tristan XV. 11366.)  
„daz tribet man sam einen bal  
und machet da von grozen schal.“ (Krone 10410.)  
„ouch treip man umbe als einen bal  
ir lop in deme riche.“ (Engelhart 780.)  
„und mich uf hebet in balles wis.“  
(Walther v. d. Vogelw. Lieder 176, 2.)  
„do ich so vil manc edele wip  
den sinen kaiserlichen lip  
mit lobe gehorte in ballen wis  
als umbe triben unde tragen.“ (Tristan II. 1025.)

Von einem Ritter, der sich gegen viele Feinde verteidigen mußte, heißt es im Willehalm 85, 22.

- „in gab ein schar der andern schar  
von hant ze hant als einen bal.“

<sup>1)</sup> gegen. <sup>2)</sup> buntschneidigen. <sup>3)</sup> Ärmel. <sup>4)</sup> riß. <sup>5)</sup> Zingerle a. a. D. S. 38.

Doch genug der Beispiele, nur fügen wir noch ein Lied über das Ballspiel aus der Minnefängerzeit hier ein.

In der Sammlung der Minnefänger v. Hagen findet sich im II. Bd. S. 113 ein Lied, das die Überschrift hat „der Ball“ und von dem es heißt: „Hie sagt Neydhart wie die Bauren den Palln mit den Meyden werffen.“ Man hat dieses Lied für ein unechtes, von Reidhart nicht gedichtetes erkannt, aber da in demselben das Ballwerfen jener Zeit mit lebendigen Farben geschildert wird, so möge es unter Weglassung der ersten und letzten Strophe, die Unwesentliches enthalten, hier folgen. Des leichtern Verständnisses halber habe ich einige Verse nach Haupt's Ausgabe des Reidhart ausgetauscht.

„Ez wirfet der jungen vil  
 uf der strazen einen bal:  
 dast<sup>1)</sup> des sumers erstez spil,  
 da mit heben si den schal<sup>2)</sup>  
 si meldent einen zitelinc:<sup>3)</sup>  
 dast<sup>4)</sup> ir schimpf und ist ein dinc  
 des ich gerne lange enbir<sup>5)</sup>  
 waz ob mir  
 des dorfes neve<sup>6)</sup> gebe einen stoz?  
 des unvuoge<sup>7)</sup> ist also grôz;  
 swenne er wepfet<sup>8)</sup> her unt dar  
 in der schar,  
 Er kan vliehen unde jagen, mit dem wurfe triegen:<sup>9)</sup>  
 sus<sup>10)</sup> machent umb den giegen<sup>11)</sup>  
 ie zwei unt zwei  
 ein hopelrei,  
 reht als si wellen vliegen  
 Boppe joechet<sup>12)</sup> enunt<sup>13)</sup> her,  
 alsam<sup>14)</sup> er habe ein wilt ersehen;  
 sô kumt einer, heizet Ber,  
 schachende umb, unt wil ouch spehen;  
 ob im der bal da werden müge.  
 unzitiger kranches vlüge<sup>15)</sup>  
 mak man wunder schouwen dâ.  
 jara ja!  
 wie die meyd den selben lobent,  
 wie sî glient<sup>16)</sup>, wie si tobent,  
 swenne er den bal ûz werfen sol!  
 sost<sup>17)</sup> im wol;

<sup>1)</sup> das ist. <sup>2)</sup> Subel. <sup>3)</sup> Zeitling, etwas Zeitgemäses. <sup>4)</sup> das ist. <sup>5)</sup> entbehre.  
<sup>6)</sup> Nefte. <sup>7)</sup> Ausgelassenheit. <sup>8)</sup> wirft. <sup>9)</sup> trügen, thun als wolle er wo anders hin-  
 werfen. <sup>10)</sup> so. <sup>11)</sup> Bethörten. <sup>12)</sup> jagt. <sup>13)</sup> jenseits. <sup>14)</sup> als. <sup>15)</sup> wörtlich: Flug-  
 versuche unflügger Kraniche, d. h. ungeschickte, zum Lachen reizende Ballwürfe.  
<sup>16)</sup> schreien. <sup>17)</sup> so ist.

swenne er welt,<sup>1)</sup> wem er den bal hoch dur die lüfte sende;  
si bietent im ir hemde:

„du bist doch min  
geveterlin,  
wirf mir her, an diz ende!“

Unserm neven Tünzel tuot  
niht sô wol, sô, daz diu kint  
Jütelin und Elsemuot  
vor im ûf dem anger sint;  
swelchiu den bal kan bejagen<sup>2)</sup>  
diu sol lop ze vorderst tragen.  
der von Kumpolz Krumpolz lief,  
unde rief:

„wirf mir her, ich wirfe dir wider.“  
er stiez manige dirne nider,  
als im sin ungevuoge hiez<sup>3)</sup>  
dar nâch stiez

Erkenbolt ein dirmelin, daz lief nâch dem balle,  
er stiez ez in dem schalle  
über Eppen bein,  
daz im erschein  
ein kniekel von dem valle.

Daz tet mir wol halbez wê;  
wan ich het sin war genommen,  
daz über al den anger me  
nie sô schônez was bekommen<sup>4)</sup>  
do begreif<sup>5)</sup> daz kint den bal,  
dô verklagt<sup>6)</sup> ez gar den val.  
vrölich holpelt' ez da abe;  
menik knabe  
lief im gar unstetelich nâch,  
sî schirrn alle: „vâha vâch!“  
do daz kint den bal uf warf,  
nieman darf  
sprechen, daz ein dirnlin den schimpf<sup>7)</sup> baz kunde schicken,  
ez kan mit ougen blicken,  
unt mit der hant  
den wurf erkant  
so hovelich<sup>8)</sup> verzwicken.“<sup>9)</sup>

Nicht immer scheint das Ballspiel, wie vorstehendes Gedicht genugsam andeutet, mit besonderer Zartheit gegen das schöne Geschlecht gespielt worden

<sup>1)</sup> wählt. <sup>2)</sup> erreichen. <sup>3)</sup> heiß. <sup>4)</sup> gekommen. <sup>5)</sup> erfaßte. <sup>6)</sup> verschmerzte.  
<sup>7)</sup> Scherz. <sup>8)</sup> höfgemäß. <sup>9)</sup> sicher zielen.

zu sein, namentlich wo sich bäuerliche Derbheit und Wildheit breit machte. Anderwärts findet sich daher auch noch:

„er nam si bei dem stuchen<sup>1)</sup> unt reiz<sup>2)</sup>  
 ir uz der hant den bal.“ (M. S. H. 240 b.)  
 „er zuhte<sup>3)</sup> ir einen bal,  
 er ist ein toerscher<sup>4)</sup> leie.“ (Neidhart 50, 29.)

In der Regel scheint der Ball mit den Händen geworfen worden zu sein, doch fehlt es auch nicht an Andeutungen, daß man ihn mit einem Schlagel fortgeschlagen hat. In Heinrich von Türlihs Krone 692 wird von den Knappen erzählt:

„dise sluogen den bal hin.“

Ulrich von Lichtenstein gedenkt eines „sleipals“ d. h. Schlagballs (26, 16.)

Auch findet sich „treiben und umtreiben den Ball,“ wie aus den schon angeführten Citaten aus Tristan erhellt. Vornehmlich belustigte sich die Jugend im Ballspiele. Außer den schon hierfür angeführten Beweisstellen, mögen noch folgende hier eingeschaltet werden:

„ir herzen blicke in dem sal  
 hin und her reht als ein bal  
 giengen, da diu kint mite  
 spilnt nach kintlichem site.“ (Heinrich's Tristan 2645.)  
 „und ir al den liuten  
 gar werdet zeinem<sup>5)</sup> schalle,  
 als do mit dem balle  
 tribent kintlichen spot.“ (Von 2 Kaufleuten 581.)<sup>6)</sup>

Genugsam ist auch begründet, daß die Erwachsenen das Ballspiel eifrig pflegten. Nicht bloß in bäuerlichen und bürgerlichen, sondern auch in „höfischen Kreisen“ war dies der Fall. Das „Ballen,“ wie dieses Spiel schon damals genannt wurde, galt als eine Leibesübung der ritterlichen Jünglinge, doch auch den Mädchen und Frauen dieser Kreise war das Ballspiel eine willkommene Lust. Die jungen Männer mischten sich gern unter sie, und das Spiel erhielt dadurch für entzündliche Herzen einen besondern Reiz. In dem heil. Wilhelm des Ulrich von Türheim, ebenso im schon mehrfach angeführten Wilhelm von Österreich des Johannes von Würzburg spielt die ganze vornehme Gesellschaft Ball. Auf einem der um 1400 entstandenen Freskogemälde des Schlosses Runkelstein bei Bozen ist ein höfisches Ballspiel zu erschauen. Die Spielenden sind in 2 Parteien geteilt, Damen und Herrn gemischt. Zwei Frauen der einen Seite erheben eben ihre Bälle zum Wurf, während die Damen und ein Herr der Gegenseite die Hände entgegenstrecken, um ihm zu fangen. (Abb. 48.) Die Dame, die

<sup>1)</sup> Armel. <sup>2)</sup> riß. <sup>3)</sup> entriß. <sup>4)</sup> thörichter. <sup>5)</sup> zu einem. <sup>6)</sup> Zingerle a. a. D. S. 39.

den einem Apfel ähnlichen Ball wirft, soll die Landesfürstin Margarethe Maultasch (gest. 1369) sein, der in der Mitte stehende Mann ihren untüchtigen ersten Gemahl, Heinrich von Böhmen, darstellen. In dem schon mehrfach berührten Trostspiegel befindet sich auf Fol. 23 a ein Holzschnitt, der das Ballspiel darstellt. Die Spieler, 3 gegen 3, stehen einander gegenüber.



Abb. 48.

Alle sind ohne Kopfbedeckung und in sehr beweglicher Haltung dargestellt, namentlich die drei, denen der Ball, der in der Luft fliegt, zugeworfen wird. Zu beiden Seiten sind Zuschauer, welche dem Spiele mit großer Aufmerksamkeit folgen. Allerdings heißt es in der beigegebenen Betrachtung:

„Wer rhu nit wil, der spilt den bal,  
Springt hin und her für andern all.  
Solt er durch Got so vil müh haben,  
Er wird es allen Menschen klagen.“

„Es wil keinem ehrlichen vnnnd studierenden diess spiel wolziemen, die weil es also mit geschrey, unruhigkeit vnnnd grosser bewegung vermenget ist.“

Während der Anwesenheit des Herzogs Albrecht von Baiern in Augsburg 1574 spielten dessen Söhne mit ihren Hofleuten auf dem Weinmarke, wo man Sägemehl gestreut hatte, „auf dem freien Plage mit dem großen oder Luftball sehr behend und hurtig.“ Am 1. und 2. März 1600 vergnügen sich in Leipzig auf dem Markte durch Ballschlagen viele hohe Herrschaften. Während des Fürstentags daselbst im Februar 1631 führten mehrere Fürsten und Adelige ebenfalls auf dem Markte, der ganz mit Sand befahren und durch Leinen und Pfähle abgesteckt war, Ballspiele aus. Einige Wochen später fand ein großes Ballschlagen im Stadtgraben statt.

Durch das Zuwerfen des Balles konnte man seine Neigung andeuten, wodurch dem verliebten Wesen Thor und Thür geöffnet wurde. Der Ita-

tiener Boggio schreibt zur Zeit der Konstanzer Kirchenversammlung an seinen Landsmann Nicoli, wie er das Ballspiel bei den Badegästen im Margauer Städtchen Baden gesehen. Er hebt dabei hervor, daß das Ballspiel im Freien zu den Hauptvergünstigungen der dortigen Badegäste zähle. „Sie spielen,“ sagt er weiter, „nicht wie bei uns, sondern Männer und Frauen werfen sich, je nachdem man sich am liebsten hat, einen Ball voll Schellen zu. Alles läuft dann, ihn zu haschen, ein jeder wirft ihn wieder seiner eigenen Geliebten zu, während viele mit ausgestreckten Armen darauf passen, und er bald thut, als wolle er ihn dieser, bald wolle er ihn jener zuwerfen. Wer ihn bekommt, der hat gewonnen.“ Nachstehende Verse aus „Wilhelm von Österreich“ deuten gleiche Verhältnisse an:

„Aglie dem kinde  
was groze huot gesetzt  
mit jamer in irs herzen sal.  
edoch so man uf warf den bal  
und er einem in die hant  
wart, so tet ez so bekant  
dem andern sinen holden gruoz.“ (Bl. 13 d.)  
„do warf der junge Rial  
sinem bal Aglien.“ (Bl. 14 a.)<sup>1)</sup>

Wollte ein Mädchen einem Burschen ihre Abneigung zu verstehen geben, so fing es den ihm zugeworfenen Ball nicht auf. In diesem Sinne erteilt eine Mutter der Tochter folgenden Rat:

„Tochter, des hab' minen rat!  
ein knabe sich vermezzen hat,  
er laeg' dir gerne nahen;  
der ist genant von Riuwental:  
wil er dir werfen sinen bal,  
den soltu<sup>2)</sup> nit enpfahen<sup>3)</sup>  
du solt niht mit im kosen.“ (M. S. H. III. 215 a.)

Solche verächtliche, verspöttelnde Kundgebung mit dem Balle befürchtet Reinmar, daher singt derselbe:

„So si mit dem balle  
tribet kinder spot,  
daz si iht sere valle,  
daz verbiete got.“ (M. S. H. III. 320 a.)

Das Werfen des Balles nach Gunst und Neigung hatte jedoch unter Umständen auch seine Gefahren, indem es leicht Veranlassung zu ernstlichen Eifersüchteleien, selbst zum blutigen Streit werden konnte:

<sup>1)</sup> Zingerle a. a. D. S. 36. u. 38. <sup>2)</sup> sollst du. <sup>3)</sup> auffangen.

„Hiure wart umb einen bal  
gar ein hübscher krick getan;  
den gab Boppe Elsen, daz ez Engelmar an sach.  
Üppiklich er zuo im sprach:  
„welt<sup>1)</sup> ir mich des niht erlan,<sup>2)</sup>  
so nim ich si iu vor in allen, der ich het die wal.  
wer jach iuwern tumben blik,  
daz ez iu gemaeze<sup>3)</sup> si?  
wer gestuond iu diser vuore<sup>4)</sup> bi?  
unt waert ir'z der tiuve<sup>5)</sup>, iu wirt schier' von mir ein bik.“<sup>6)</sup>  
Boppe der greif in<sup>7)</sup> sin swert:  
„welt ir mir min schimpfen<sup>8)</sup> wern,  
ich slah' iuch, daz iu enpfelt<sup>9)</sup> diu leber mit dem magen.“  
Er sprach: „daz wirt widerslagen,  
daz iuch nieman mag ernern:  
ich han ouch an miner hant eins halben pfundes wert.“<sup>10)</sup>

(M. S. H. III. 188 a.)

Eine blutige Kauferei machte dem Zwischenfall ein schlimmes Ende. Wenn die Tochter unter strenger Aufsicht, wie z. B. die schon erwähnte Aglien, stand und ein „Merker,“ d. h. Aufpasser, zu fürchten war, dann mußte sogar der Ball Liebesbotendienste übernehmen. Die geheimen Briefe wurden den Bällen anvertraut und durch Zumerfen an den Mann der Zuneigung und des Einverständnisses gebracht. In „Wilhelm von Österreich“ wird daher erzählt:

„do sie den brief gerichte,<sup>11)</sup>  
sie nat in wider in den bal  
der wart dem jungen Rial  
geworfen dar an einem tage.“ (Bl. 14 d.)  
„da mit was der brief geschriben  
und aber in den bal genat.  
der wart geworfen mit getat<sup>12)</sup>  
ze schimpfe<sup>13)</sup> dan der frien<sup>14)</sup>  
siner trut<sup>15)</sup> amien.“ (Bl. 15 c.)<sup>16)</sup>

Noch Jörg Wickgram gibt in: „Eine schöne und fast schimpfliche Kurzweil 1539“ einem Junggesellen den Rat:

„Den winter, wenn der Schnee wird fallen.  
So soltu machen eynen ballen,  
Do soltu eyn brieft legen ein,  
Und wirff jn zu der liebsten dein.“

Wie allbeliebt das Ballspiel im Mittelalter war, geht auch daraus hervor, daß es den Mönchen gestattet war, wenn sie es um ein Ave Maria

<sup>1)</sup> wollt. <sup>2)</sup> erlassen. <sup>3)</sup> angemessen. <sup>4)</sup> Lebensweise. <sup>5)</sup> Teufel <sup>6)</sup> Stich. <sup>7)</sup> an. <sup>8)</sup> scherzen. <sup>9)</sup> entfällt. <sup>10)</sup> d. h. ein Schwert. <sup>11)</sup> gerichtet, hergestellt. <sup>12)</sup> mit solchem Thun. <sup>13)</sup> Scherz. <sup>14)</sup> freien, edeln. <sup>15)</sup> trauten. <sup>16)</sup> Zingerl a. a. O. S. 38.

spielen wollten, wenigstens sah man bei ihnen dieses Spiel lieber als das Würfeln um Wein:

„Mit schaggûn ist iu ein spil  
erlobet, der ez tuon wil  
umb ave Maria,  
daz lât ir underwilen da  
und spilt mit dem wihtelin  
ûf dem tisch umb guoten win.“

(Buch der Rügen 505.)

Desgleichen heißt es in einer Visitationsvollmacht: „ze dem remther sal man nymands gestaten keinerlei spil vmb gelt sunder schachzabeln und czackunen spiele.“ (Haupt Ztschr. 2, 50.) Kochholz nimmt an, daß unter „Schaggun“ das Stöckeln zu verstehen sei. „Der Schlag- und Stoßball, welcher gleich dem Stedenpferde, das wir ebenfalls Schaggerößlein nennen (engl. to shake), Schaggerball heißt, traf in seinem Namen mit dem franz. choquer, stoßen, zusammen, und wir entlehnen daher unser eigenes Wort, romanisirt bei den Franzosen, zurück. Das Stöckeln bestand in der Behendigkeit, eine Kugel in einem engen Kreise von Spielenden mit Stöcken so geschwind herumzutreiben, daß sie bei einem oder mehreren vorbeisprang, ohne daß diese sie mit ihren Stöcken berühren konnten.“ Diese Beschreibung ist zwar sehr mangelhaft, doch dürfte man wohl kaum irren, wenn man darunter das Mohrenjagen oder Sautreiben, was auch Studum, Geierspiel und Sauball genannt wird, versteht. Fischart nennt es in seinem Verzeichnis (Nr. 266) „Judum der Mor ist im Kessel.“ Nr. 324: „Ich rür, ich rür.“ Und Seb. Brant im Narrenschiff spielt auf dasselbe an in den Versen:

„Uff dass er nit ein zunsteck blib,  
do mit man die suw in Kessel trib.“ (2, 9.)

In H. Jacob Catsen Kinderlustspiele v. J. 1657 zeigt das 4. Kupfer das „Studumspiel,“ das von 4 Knaben gespielt wird. Man sieht, daß rings um ein in der Mitte befindliches Loch jeder eine kleine Grube im Boden für sich hat. Alle 4 sind mit längeren Stöcken versehen, 2 halten ihre Stöcke in ihren kleineren Böchern, 2 andere bemühen sich um ein walzenförmiges Stück Holz (Stein), das nahe am Mittelloche am Boden liegt. Genauer beschrieben wird es daselbst mit folgendem Reim:

„Der Studum wird also bestellt:  
dass eine Grube man vorerst wehlt,  
in welche wird ein Kloss (Kugel) getriben  
von einem, welcher überbliben  
und keins der grublein hat besetzt,  
alss man sich um dieselben hetzt:  
dass muss er nun so lang arbeiten,  
biss er den Kloss zur grub mag leiten (lenken)  
wenn aber der im Kessel falt,

alssdann die stimme (das Wort) Studum erschalt;  
 und fahrt (fährt) der Treiber seine Gesellen,  
 so (der) nächst an ihm, zu seinen Stellen (Grube):  
 die andern all' auch setzen darauf, (bemühen sich)  
 ihr Loch zu ändern in dem lauff:  
 wer sich hier saumt ein Loch zu haben (zu bekommen)  
 muss mit dem Kloss so lang rum traben,  
 bis er ihn in den Kessel bringt  
 und man das Studum wider singt.

„Tschaugan hat übrigens das bei Persern, Arabern und Türken verbreitete Spiel mit dem Schlagball geheißen; es wird zu Pferde wie zu Fuße gespielt. Die Ritter des deutschen Hauses zu Jerusalem sollen es in die abendländischen Balleien verpflanzt haben. Das Mailspiel ist eben dasselbe.“<sup>1)</sup> Und das englische Polo (s. S. 155) ist sicher damit sehr verwandt. Aneas Sylvius, ein Italiener und später Papst Pius II., berichtete einem Freunde über das gesellige Leben Basels, wo er 1438 zur Kirchenversammlung anwesend war, wie folgt: „Über das hat Basel in der neuen Stadt viele Matten (Wiesen) und Plätze mit grünen Bäumen und lieblichem Gras. Der Eichen- und Ulmenbäume Äste sind in die Breite zerleget, daß sie viel Schatten geben. . . . An diese Orte verfügt sich die junge Bursch, wenn sie Freud und Kurzweil zu treiben haben. Da laufen, ringen und schießen sie, da mustern sie die Pferd, pflegen zu laufen und zu springen. Etliche schießen mit dem Bogen, etliche erzeigen ihre Kräfte mit Steinstoßen: Viele kurzweilen mit den Ballen, zwar nicht auf italienische Art, sondern stecken an einen Ort einen eisernen Ring auf und sehen, welcher seine Balle dadurch werfen könnte. Die Balle nehmen sie an ein Holz, nicht in die Hand. Die übrige Menge singet entweder oder machet Reihen-Tänze. Dergleichen Versammlungen beschehen viel in der Stadt.“<sup>2)</sup> Hierzu bemerkt Rochholz a. a. D. S. 385: „Man warf also auf ebener Bahn die Kugel durch einen Eisenring. Dies hieß den Bugel schlagen. Im Blämischen gilt ebenso, durch die Kloozpforte schlagen: closen, cloten, hollen, boghelen.“

Die mit den Ballspielen verwandten Kugelspiele waren, wie schon aus dem vorstehenden erhellt, auch im Mittelalter nicht unbekannt. Eins der ältesten dieser Spiele ist das heute noch sehr beliebte und mit Recht beliebte Kegelspiel. Schon bei den Opferfesten der alten Deutschen mag es, wie Grimm nachweist, ein gebräuchliches Spiel gewesen sein, deshalb findet es auch in altdeutschen Göttersagen und Mitteilungen Erwähnung: „an die stet des abgotstempel, der czu Halberstadt czurüddet, wart auch in gots und sant Steffans ehr ein thumkirche erbawet, der czum gedechtnis sollen daselbst die thumherren jung und alt auf montag letare alle jar einen holzern Kegel an stat des abgots aufsezzen und darnach allesamb werfen.“ Im Renner wird des Kegelspiels mit folgenden Worten gedacht:

<sup>1)</sup> Rochholz a. a. D. S. 387. <sup>2)</sup> In Scheible a. a. D. S. 668.

„Sin kegel er nach gewinne stellet  
mit lustlicher behendikeit  
Und wol oder ubel sie betreit“ <sup>1)</sup> (3228.)  
Riemenstecher <sup>2)</sup> vnd kegler  
wurden nie so grozze trogner,  
als leider valsch geistlich levte.“ (10440.)

Weiter heißt es beim „Der Schlägel“ :

„swer spilen welle der Kegel,  
der sol gen uf den plaz,  
da vindet er mangan vürsatz.“ (1184.)

Im Mittelalter durfte bei Kirchweihfesten und bei Büchsen- und Armbrustschießen neben andern Ergötzlichkeiten ein Kegelplatz nicht fehlen. In der Beschreibung des großen Herrenschießens zu Ulm 1556 fehlt daher auch folgender Vers nicht:

„Kugel und Kegel war auch dabei.“

Auf der prächtigen Zeichnung von Hans Beham, eine Kirchweih von 1530 (s. Abb. 49), findet sich auch das Kegelschieben dargestellt. Das Bild läßt ersehen, daß man damals bei Herrichtung eines Schubes keine besondere Sorgfalt obwalten ließ; denn eine besondere Bahn ist nicht ausgehoben, nur hinter den Kegeln ist ein Brett als Kugelfang angebracht und da, wo der Kegler die Spitze des vordern Fußes beim Schieben hinstellt, ist ein Pflock in die Erde getrieben. Auf den meisten alten Zeichnungen von Schützenfesten sind die Kegelplätze mit Pfählen und Stangen abgegrenzt. Regelmäßig findet sich auch der Pflock vor, der den Standpunkt des Schießers bestimmt. Weitere Vorrichtungen kannte man nicht. Die Kegel wurden auf Wiesen- oder den gewöhnlichen Erdboden gestellt. Aus der Stellung des Schießers in der Beham'schen Zeichnung ist zu ersehen, daß man damals die Kugeln in der jetzt meistens gebräuchlichen Weise nach den Kegeln rollte. Nach 9 Kegeln zu werfen, war schon im Altertum gebräuchlich, jedoch fehlt es auch nicht an Beispielen, bei welchem es sich nur um 3 Kegel handelt. Immer geschah das Kegelschieben um Geld oder sonstige Gewinne. Von einem Freuden-schießen i. J. 1470 erzählt die Augsburger Chronik: „es waren auch aufgeworfen funf klainater (d. i. Gewinne) darumb gemain gesellen kegelten, welcher in drei würfen am meisten kegeln warf, der gewan das best (d. i. den ersten Preis) und ain baur von Menchingen warf sieben kegel in drei würfen, damit gewan er das best, war 6 fl.“ In der Frankfurter Patrizier-Gesellschaft Limburg fand 1463 ein Kegelschieben statt, für welches ein Mitglied drei silberne Kleinode als Preis ausgesetzt hatte. Auf dem Nürnberger Armbrustschießen v. J. 1579 war beim Kegeln ein silberner Becher der erste Gewinn:

<sup>1)</sup> betrügt. <sup>2)</sup> Glückspieler, Gauner.

„Daneben auch gehabt in gemein  
Ein Kegelplatz gross und klein  
Ein silbern pecher, dass ihr west  
Ist gewesen im Kugeln das pest.“

Doch begnügte man sich auch oft mit einfachen Preisen. Hans Sachs schreibt von einem „roten Hostuch,“ das bei einer Kirchweih bei Nürnberg im Kegeln zu gewinnen war. Sehr anders war es auf dem i. J. 1602 abgehaltenen, mit Volksvergünstigungen und Gewinften verbundenen großen Landschießen in Zittau; denn von dort wird berichtet: „Ingleichen wurden gewonnen 2 Ochsen, davon der Garfoch einen auf dem Kegelplatz, den



156. 49.

andern aber Paul Kühn auf den Würfeln durch den Trichter mit 35 Augen auf dreimal (auf 3 Würfeln) gewann.“ Es fehlt jedoch auch nicht an Beispielen, daß die Obrigkeit in besonders schlimmen Zeiten und wo sich Uebelstände zeigten, das Spielen um Gaben verbot. 1438 untersagte der Rat zu Basel: „alle wurffelspiel vnd alle kegelspiel so beschahent vmb gaben.“ Um den wiederholt bei Kirchweihen vorgekommenen blutigen Schlägereien vorzubeugen, erließen nach den Burgunderkriegen „Gemeine Eidgenossen“ (1481) das Verbot, „Waffen zu tragen, auf Tänze und Spiel, Kegeln, Würfeln und Schießen.“

Schon in den frühesten Zeiten gab es in manchen Orten stehende Kegelbahnen, welche immer in der Nähe von Wirtshäusern sich befanden. Es wurde daher auch der Kegel als Aushängeschild von Wirtshäusern benutzt.

„Wo werdet ihr denn Bier hernehmen?“  
 Sprach die alte Schwieger,  
 „Wo der Kegel hangt, ist der Bierschank,“  
 „Sprach die Junge gleich wieder.“

(Hofmann, Schles. Volkslieder 233.)

Das im Renner lebhaft geschilderte Kugelspiel scheint mit dem schweizerischen Kugeltrölen oder mit dem italienischen Bocca große Ähnlichkeit zu haben. Ersteres beschreibt Kochholz S. 458 mit folgenden Worten: „2 Parteien besitzen 2 Kugeln, in die gewöhnlich Blei eingelassen ist, auch Kanonenkugeln, und werfen sie nach dem Loose auf der Landstraße an. Von dem Punkte aus, wo ihre geworfene Kugel bleibt, muß jede Partei weiter werfen. Ist die Reihe an alle gekommen, so ist natürlich die eine Kugel der andern voran und hat damit gewonnen. So wirft die Spielgesellschaft sich oft über eine Stunde weit vom Dorfe weg und wieder zurück.“ Im Renner lesen wir aber folgendes:

„Noch ist ein ander affenheit,  
 die schaden bringet vnd leit,  
 vnd ist doch leider manic man,  
 der wenik daz bedenken kan,  
 so zwene schein zu einem zil,  
 lavffet die kugel iht <sup>1)</sup> ze vil,  
 so wil einer ufhaben <sup>2)</sup> den wint,  
 vnd neigt sich nider als ein kint  
 vnd denet den mantel vaste nider,  
 darnach schiebet der ander hin wider,  
 vnd ist der kugeln iht vil zu gach, <sup>3)</sup>  
 so louffet er balde hinten nach,  
 und schreit: „louffe, kugel, vrouwe <sup>4)</sup>  
 zouwe <sup>5)</sup> diu liebiu vrouwe, nu zouwe!“  
 siht man die kugeln geliche <sup>6)</sup> ligen  
 gen <sup>7)</sup> dem zil, so wirt genigen <sup>8)</sup>,  
 weiz got, vil michels tieffer dar,  
 daune do man gotes selb' nimt war.  
 sie streckent sich nider uf den leip  
 zu der erden als ein altez weip,  
 die lange wurme peizzent <sup>9)</sup>  
 sie kristen <sup>10)</sup> und kreistent <sup>11)</sup>  
 sie mezzent und mezzent,  
 biz daz sie gar vergezzent  
 daz sie witzig <sup>12)</sup> leute sint.  
 sie ligent hie rehte als die kint,

<sup>1)</sup> etwa. <sup>2)</sup> aufheben. <sup>3)</sup> eilig. <sup>4)</sup> Frau. <sup>5)</sup> zu! zu! d. h. beeile dich. <sup>6)</sup> gleich.  
 gegen. <sup>7)</sup> gebü ßt. <sup>8)</sup> heißen. <sup>9)</sup> ätzen. <sup>10)</sup> stöhnen. <sup>11)</sup> stöhnen. <sup>12)</sup> verständige.

die grüblein graben an der strazzen,  
 wie mag ein weiser man gelazzen,  
 er müzze lachen, wen er daz siht.  
 nu hört, waz mere geschilt.  
 so sie gelauffent hin und her,  
 so machen sie den pentel ler,  
 vnd gewinnen dar zu müder pain <sup>1)</sup>  
 sol man taglon geben in zwein,  
 in würden zwen schillinge saur  
 des sprichet manic viltz gebaur <sup>2)</sup>  
 sinem wibe daheime vil bösiu wort  
 der die Kugeln heizzet „frauwen“ dort. (11360.)

Verwandt mit dem Kugelwerfen ist das Plattenschießen, bei Fischart Plättelen (N. 437 b) genannt. Platte Steine oder Metallscheiben werden nach einem Ziel geworfen, entsprechend dem im Kanton Bern noch üblichen Schlaggen. Das Plattenschießen wurde in dem Reformationsmandat von 1580 „der Jugend zu einer erziehung um Urtenen“ nachgelassen. In Baden in Aargau gehörte das Plattenschießen zur täglichen Unterhaltung der Kurgäste. Eine letzte Erinnerung an das alte Spiel war bei der schweizer Jugend das sogenannte Klappertliwerfen. In hölzernen Modellen wurden kleinere Steine, Mühlräder u. dgl. aus Blei und Zinn gegossen und damit noch in den dreißiger Jahren unseres Jahrhunderts gespielt. Hierher gehört auch das in Flandern sehr angesehene Scheibenwerfen. Zahlreiche Gesellschaften von „holders“ (Scheibenwerfern) betreiben dies Spiel, wobei ein Bol, d. h. eine dicke Scheibe, über eine regelbahnartige Fläche oder auch eine schräge Fläche hinaufgeworfen wird, auf welcher der Bol verschiedene vogelartige hölzerne Figuren umzuwerfen hat. <sup>3)</sup>

Ein altes Spiel war es auch, des Abends eine Holzscheibe am Rande anzubrennen und dann mit kräftiger Hand in die Luft zu wirbeln. Dadurch, daß die brennende Scheibe auf ein Strohdach herunterfiel, brannte i. J. 1090 das Kloster Lorsch ab. <sup>4)</sup>

In einer dem 13. Jahrhundert angehörigen Handschrift des Klosters Benediktbeuern findet sich folgende Einladung zum Ballspiele:

„Nu suln wir alle froude hân  
 die zît mit sange wol begân,  
 wir sehen bluomen stân:  
 die heide ist wunneclich getân.  
 tanzen, reien, springen wir  
 mit froude und ouch mit schalle,  
 das zimet guoten chinden als iz sol,  
 nu schimphen <sup>5)</sup> mit dem balle!  
 Min vrowe ist ganzer tugende vol  
 ich weiz wiez ir gevalle.“

<sup>1)</sup> Beine. <sup>2)</sup> flüchtiger Bauer. <sup>3)</sup> Nach Hslein a. a. O. <sup>4)</sup> Schulz, Höfisches Leben S. 423. <sup>5)</sup> scherzen.

Solche Aufforderung, die geselligen Freuden aus den dumpfen Stuben hinaus ins Freie, in des Lenzes knospende, grünende und blühende Werkstatt der Natur zu verlegen, fiel im Mittelalter auf überaus fruchtbaren Boden. Noch aus alten Zeiten, in denen man pflog, den Naturgöttern in Feld und Hain der Opfer Gabe darzubringen, war man gewohnt, unter dem blauen Himmelszelte sich zu erholen, zu erlustigen, zu spielen. Noch hatte die Pest des Kartenspiels das gesellige Leben unseres Vaterlandes nicht angekränfelt und zerrüttet; denn diese chinesische Erfindung scheint vor Ausgang des 14. Jahrhunderts in keines der Hauptländer des Abendlandes verbreitet gewesen zu sein. Als sie aber einmal Fuß gefaßt hatte, da war sie wie die Wasserpest nicht wieder zu vertilgen. Für die gedankenlose Masse bot ja das Kartenspiel alles das, was eine leichte, bequeme Zerstreuung erheischt: Bequemlichkeit des Sitzens, Mannigfaltigkeit der Wechselfälle und Kitzel der Gewinnjucht. Alle polizeilichen Maßregeln, alle Strafpredigten der Kanzel, alles hieraus hervorquellende, in die Augen springende Unglück, hat bis zur Stunde nicht vermocht, eine Wandlung hervorzubringen. Leider ist der Zukunft, wie es scheint, keine andere Aussicht vorbehalten. Schauen wir daher wieder zurück in jene kartenlose, glückliche Zeit. Bei Wiederkehr des Frühlings fordert der Minnesänger Neidhart auf:

„Heide und anger in vröuden stat,  
die habent sich bereitet mit der schoensten wat<sup>1)</sup>  
die in<sup>2)</sup> der meie hat gesant.  
si<sup>3)</sup> wir alle  
vro mit schalle<sup>4)</sup>  
der sumer ist komen in diu lant!

Wol uz<sup>5)</sup> der stuben ir stolzen kint,  
lat<sup>6)</sup> iuch uf der straze sehen, hin ist der scharfe wint,  
und auch der vil kalte sne<sup>7)</sup>  
hebt iuch balde  
zuo dem walde:  
voglin singent, den was we.“

(M. S. H. II. 119 b.)

Und was die Kinder alsdann unternahmen, das besingt so schon Meister Alexander:

„Hie bevorn do wir kinder waren,  
unt die zit<sup>8)</sup> was in den jaren,  
daz wir liefen uf die wisen  
von jenen her wider zu disen,  
da wir under stunden  
viol<sup>9)</sup> vunden,  
da siht man nu rinder bisen.

1) Gewand. 2) ihnen. 3) seien. 4) Jubel. 5) aus. 6) laßt. 7) Schnee. 8) Zeit. 9) Weiden.

Ich gedenke wol, daz wir sazen  
in den bluomen unde mazen,  
welich diu schoeneste möhte sin.  
da schein unser kintlich schin  
mit dem niuwen kranze  
zuo dem tanze:  
alsus <sup>1)</sup> get diu zit von hin.

Set, da liefen wir ertbern <sup>2)</sup> suoehen,  
von der tannen zuo der buochen,  
über stok unde über stein,  
der wile daz diu sunne schein.  
do rief ein walt wiser  
durch diu riser <sup>3)</sup>

„wol dan, kinder, unt geht hein!“ (M. S. H. III. 30 b.)

Hatte „der Winter, der Reif und auch der kalte Schnee Urlaub genommen,“ da eilten „Ritter und Frauen auf des Maiers Plan, das erste Weilchen zu schauen.“ Wer es zuerst fand, jubelte laut, brachte frohlockend heim die frohe Kunde, holte seine Genossen, um es im fröhlichen Reihem zu umtanzen. So war auch Reidhart, der Minnesänger ausgegangen, das erste Weilchen zu suchen, und als er es entdeckte, ritt er auf die Burg zurück und verkündete sein Glück:

„Diu rede ist ane lougen <sup>4)</sup>  
ir sult alle wesen vro:  
ich han den sumer vunden.  
Die herzogin von Beyern  
vuorte ich an miner hant“ . . .

(M. S. H. III. 202 b.)

„Diu herzoginne was bereit,  
mit dienstmannen, vrouwen unde meit,  
si wurden vroelich springen,  
trommeten, pfsen, seiten spil daz wart umb si erklingen,  
si waren alle vröuden rich,  
iedez tanzet' mit sinem gelich;  
ich Nithart vuort' den reien  
schon' umb den viol hin unt her, schier' gieng ez an ein zweien.“ <sup>5)</sup>

(M. S. H. III. 299 b.)

Auch die Bauern ließen diese Gelegenheit zur Freude nicht vorübergehen. Das erste gefundene Weilchen ward auch von ihnen gern begrüßt. Bei solcher Gelegenheit

„Der viol stuond uf einer stangen,“

frohlicher Gesang erkoll, munteres Spiel begann und lustiger Reihem umwogte die erste Gabe des Frühlings, das Unterpfand kommender schönerer Tage:

<sup>1)</sup> also. <sup>2)</sup> Erdbeeren. <sup>3)</sup> Reifer. <sup>4)</sup> lügen. <sup>5)</sup> an ein Paaren zum Tanze.

„dar nach am suntag morgen drat<sup>1)</sup>  
 der viol wart getragen  
 al uf den tanz buchel<sup>2)</sup> dahin, als ich iu wil sagen.  
 Bur'<sup>3)</sup> Ruprecht und Anders sin<sup>4)</sup> kneht,  
 Gundewin und Elenbreht,  
 die teten vroelich springen  
 alumb den viol hin unt her . . .  
 unt der Jeckel Schrecke,  
 der vuorte Mazzen bi der hant,  
 der treip so üppiklichen tant  
 dort vornen an dem reien . . .  
 Ein jeger weidnet in dem holz,  
 unt da sah er die buren stolz  
 vast umb den viol sappen,  
 ie einer hin, der andere her, teten gar leppisch gnappen<sup>5)</sup>  
 Wol bald' vragt' er ein hirten do,  
 war umb die buren waeren vro,  
 daz si so vroelich sprungen.  
 „si tanzent umb ein viol zart, den hat ein bur errungen.“

(M. S. H. III. 298 a.)

Diese Spiele wie der damit zusammenhängende Tanz wurden am eifrigsten vom Frühlinge bis zum Herbst im Freien getrieben auf Plätzen, Straßen, auf dem Acker, an der Heide:

„Swer den leidigen winter nu in sorgen was,  
 der si vro! man siht nu bluomen unde gras  
 uf der heiden wunniklichen springen widerstreit;  
 da bi hoeret man der vogelline schal,  
 doenen vil die lerchen unt die nahtegal;  
 schouwet an den anger, wie er nu in gruene lit<sup>6)</sup>  
 Umb die linden get der tanz;  
 da ist kurze wile vil,  
 tanzen, springen, singen, gigen und ouch ballesspil;  
 man siht ouch von rosen mangan wunniklichen kranz.“ (MSH. III. 199b.)

Jedes Dorf hatte für diese Belustigungen seine Linde oder seinen Tanzhügel, wo das Spiel anhub und um welche sich der Reigen drehte.

„Nu schiere hebt sich an der straze vröude von den kinden  
 Wir suln den sumer kiesien bi der linden,  
 diu stat<sup>7)</sup> niuwes loubes rich.“ (M. S. H. II. 112 a.)  
 „dicke wirfet Kuenzel vor der linden ir den bal.“ (M. S. H. III. 200 a.)  
 „Hiure wirt der covenanz<sup>8)</sup>  
 bi der gruenen linden groz.“ (M. S. H. III. 187 b.)

<sup>1)</sup> schnell. <sup>2)</sup> Hügel. <sup>3)</sup> Bauer. <sup>4)</sup> fein. <sup>5)</sup> wackeln. <sup>6)</sup> liegt. <sup>7)</sup> steht. <sup>8)</sup> Zusammenkunft.

„Ich bin holt dem meien,  
dar inne sach ich reien  
min liep under der linden schal,“ (M. S. H. II. 122 a.)

„Der mir mit einem seile,“  
sprach ein maget geile,  
„bunde einen vuoz,  
zuo der linden  
mit den kinden  
uf den anger ich da muoz.“ (M. S. H. II. 124 a.)

„Hiure bi der linden  
sach man kurze wile vil,  
mangen wünniklichen swanz;<sup>1)</sup>  
dar kam hin durch tanzen junger liut' ein michel<sup>2)</sup> teil.“ (M. S. H. III. 193 b.)

Aber auch die Kirchen, ihre Vorhallen und die Kirchhöfe waren seit alter Zeit ein beliebter Platz zum Tanzen, und die Geistlichkeit hat auf Synoden und auf der Kanzel vergebens dagegen geifert. Bis zum Ende des Mittelalters hielt diese Unsitte an.

Wie es in den damals besuchten Bädern zunging, erfahren wir in der „guten lehre von allen willtbaden“ (v. J. 1504), da wird das Bad Herzogenbad in Ober-Schwaben als das wonnesamste von allen gerühmt: wer da hinkommt,

„Er sey reich, arm oder ein paur,  
wie schon suptil wi grober knaur,  
münch, pfaff, fürst, grof oder frey  
von wan er kum vnd wer er sey  
wirt alls vereinet<sup>3)</sup> jn ein plick.<sup>4)</sup>  
Do macht sich mancherley geschick  
von essen, trinken, tantzen, springen,  
stein stossen, lauffen, fechten, ringen,  
seiten spil, pfeiffen, singen, sagen.<sup>5)</sup>  
Ein ander von vil sachen fragen  
libkosen, halsen vnd sunst schimpfen<sup>6)</sup>  
künen sie ein ander alls gelimpfen<sup>7)</sup>  
in wisen, gerten<sup>8)</sup> sich ermeyen<sup>9)</sup>  
in weld<sup>10)</sup> vnd zuo den prunen reyen<sup>11)</sup>  
nymant den andern hasset nicht  
spürn was eclesiastes<sup>12)</sup> spricht  
in frölich vnd fryem gemüt.“

Manche Spiele und Reihen wurden mit Liedern oder Sprüchen begleitet. Hierbei kam es oft vor, daß ein Gespiel oder ein Tänzer vorsang und die andern sangen nach, oder auch es sang der Chor lediglich nur den Schlußreim, den Refrain:

<sup>1)</sup> Schleppe. <sup>2)</sup> großer. <sup>3)</sup> bekannt, vertraut. <sup>4)</sup> Augenblick. <sup>5)</sup> erzählen.  
<sup>6)</sup> scherzen. <sup>7)</sup> zu Gefallenthun. <sup>8)</sup> Gärten. <sup>9)</sup> belustigen. <sup>10)</sup> Waldb. <sup>11)</sup> tanzen.  
<sup>12)</sup> Kirche.

„Diu sank vor, die andern sungen alle nach. . .  
 „darnach huop sich des meien ein vil michel tanz  
 den sang in Bele vor und manig ir gespil;  
 vröuden vil  
 haten si  
 in was dort wol.“

(M. S. H. II. 78 b.)

„der des voresingens phlac,  
 daz waz Friederich.“ (Naidhart 39, 28.)

„Der Tanz“, wir schalten hier in der Hauptsache ein, was K. Weinhold in seinem gebiegenen Werke ‚Die deutschen Frauen im Mittelalter‘ S. 157 u. ff. über denselben sagt, „nimmt unter den geselligen Freuden des Mittelalters eine ebenso bedeutende Stelle ein, als unter den heutigen. Je



Abb. 50.

höher in das Alterthum wir ihn verfolgen, um so bedeutsamer zeigt er sich; denn er wird von dem Gesange, dem Liede getragen und tritt bei jeder festlichen, auch bei der heiligen Handlung als notwendiger Teil des ganzen auf. . . Im Gotischen finden sich die beiden Zeitworte „laikan“ und „plinsjan“ für tanzen. Das erste bezeichnet einen bewegten springenden Tanz, das andere ist dem slavischen entlehnt und benennt wohl einen den Slaven abgesehene Tanzart. In der althochdeutschen Periode unserer Sprache hat das Zeitwort „laichan“ für tanzen gewiß bestanden, wenn die Literaturdenkmäler es auch nicht bieten; denn es findet sich noch mittelhochdeutsch „leichen“ in der Bedeutung hüpfen. Vor allem aber lebte das Substantiv „leich“ zur Bezeichnung des chorischen von Musik begleiteten Reigen und einer Gedichtart, die aus der Wortbegleitung dieser Musik entstanden war. Außer „leichen“ scheint tumon ein kreisförmig sich bewegendes Tanzen bezeichnet zu haben und vielleicht dinsan und danson das Führen und Hin- und Herziehen der Baare. Denn aus dem Stamme dieser letzten Zeitworte

ist das romanische danse (ital. danza) gebildet, welches die Deutschen seit Ende des 12. Jahrhunderts samt dem Zeitworte tanzen von den französischen Nachbarn zurüchnahmen. Tanzen und reihen bezeichnen in der mittel-hochdeutschen Periode die beiden Hauptarten des Tanzes: den ruhigen getretenen Tanz und den lebhaften gesprungenen Reihen. In dem lateinischen Gedichte von Rudlieb aus dem 11. Jahrhundert ist uns die Beschreibung eines Tanzes aus jener Zeit überliefert worden. Ein Jüngling und ein Mädchen tanzen miteinander. Er bewegt sich einem Falken gleich im Kreise und sie wie eine verfolgte Schwalbe. Nähern sie sich, so geschieht es nur, um rasch beieinander vorbei zu fahren. Sie schwimmt gleichsam in der Luft, er bewegt sich rascher und heftiger, und mit den Händen und Füßen begleiten sie die Melodie des Harfenspiels . . . Der ruhigere, bloß getretene oder gegangene Tanz war vorzugsweise höfisch und bewegte sich vorzüglich in geschlossenen Räumen. Es wurde eine Reihe gebildet, jeder Mann nahm eine Frau oder auch 2 bei der Hand und unter dem Saitenspieler des vorausschreitenden Spielmanns und unter Gesang hielten die Tänzer mit schleifenden leisen Schritten ihre Umgänge.“ Die beigegebene Abbildung 50 ist nach einer Freske in dem Schlosse Kunkelstein bei Bozen gefertigt und führt uns einen höfischen Tanz vor. Jede Frau hat einen Herrn an der Hand und dieser die nachfolgende Tänzerin und unter Saitenspiel halten sie mit schleifenden Schritten den Umgang. Oft wird diese damalige Tanzweise geschildert:

„Manec vrouwe wol gevar  
giengen für in <sup>1)</sup> tanzen dar,  
sus <sup>2)</sup> wart ir tanz gezieret,  
wol underparrieret <sup>3)</sup>  
die riter underz vrouwen her: <sup>4)</sup>  
gein der riwe komen si ze wer.  
och mohte man do schouwen  
ie zwischen zwein vrouwen  
einen claren riter gen.“

(Parz. 639, 15.)

„Zwischen zwein vrouwen stuont,  
als sie noch bi tanze tuont,  
ein ritter an ir hende;  
dort an jenem ende  
stuont zwischen zwein meiden je  
ein knappe, da ir hende vie. <sup>5)</sup>  
da stuonden videlaere <sup>6)</sup> bi.“ <sup>7)</sup>

(Helmbrecht 93.)

„einen tanz si da traten  
mit hoch vertigem gesange;  
daz kurz' in <sup>8)</sup> die wil' lange.  
Vil schier kom dan ein spilman,  
mit siner gigen huob er an,

1) vor ihn hin. 2) also. 3) gemischt. 4) Schar. 5) faßte. 6) Fiedler. 7) bei  
8) ihnen.

so stuonden uf die vrouwen,  
die moht' man gerne schouwen,  
die ritter gein<sup>1)</sup> in giengen,  
bi handen si si vingen.“ (Helmbrecht 920.)

„Stolzen leigen,<sup>2)</sup> also tuot,  
singent diz gedoene!  
klaren megde, ir lant<sup>3)</sup> niht abe,  
ir tretent an den rink!  
ie der man neme in den muot  
sine vrouwen schoene;  
ie der dirnen wirt ein knabe,  
alsust ein jungelink.“ (M. S. H. I. 141 b.)

„Schöne ümbe slifen<sup>4)</sup>  
unt doch mit gedrange;  
breste<sup>5)</sup> uns der pffien.  
so vahen ze sange  
respen<sup>6)</sup> den swanz<sup>7)</sup>  
so süln wir rücken,  
unt zocken<sup>8)</sup> unt zücken<sup>9)</sup>  
daz eret den tanz.“ (M. S. H. I. 201 a.)

„Schouwen  
die vrouwen,  
die helfent uns den reigen treten!“ (M. S. H. I. 141 b.)

„Ez wart nie schoener reige  
gemachet von dekeiner schar.  
si wunden sich dan unde dar  
und brachen sich her unde hin.  
man hörte luten under in  
tamburen schellen, pffien.

lis uf den füezen slifen  
und darnach balde springen.“ (Troj. Krieg 28200.)  
„do man die tänze sleif.“ (Neidhart 52, 9.)

„Uf den zehen slichent's hin  
nach dem niuwen hove sin.“ (M. S. H. III. 196 a.)

„vrüde hate leit besezzen  
do der tanz begunde slichen.“ (M. S. H. I. 206 b.)

„Swer niht trittel treten kan,  
als zuo einer henne ein han,  
der bedarf sich vragē in daz gū<sup>10)</sup>,  
oder er wirt gekapfet an<sup>11)</sup>  
als er si ein wilder man

<sup>1)</sup> gegen. <sup>2)</sup> Leich. <sup>3)</sup> Lehnte. <sup>4)</sup> schönes Herumschleifen. <sup>5)</sup> fehlte. <sup>6)</sup> raffen.  
<sup>7)</sup> Schleppe, die beim Tanzen nicht fehlen durfte. <sup>8)</sup> ziehen. <sup>9)</sup> zuden. <sup>10)</sup> d. h.  
der hat sich zu fragen, in welches Dorf er gehört, unter die höfische Gesellschaft  
paßt er nicht. <sup>11)</sup> angegafft.

und muoz sin der ganzen underströn<sup>1)</sup>  
 Zippelzehen<sup>2)</sup> schocken<sup>3)</sup> dar  
 strichen<sup>4)</sup> mit den versen,  
 swer daz kan, des nimt man war,  
 dem kan nieman gehersen.“<sup>5)</sup> (M. S. H. III. 283 b.)  
 „Zippelzehen, hupfen nach der gigen.  
 wandelieren hin unt her,  
 des sint si meister gar.  
 sanges hoert man si vil selten swigen.“ (M. S. H. III. 280b.)

„Auch der Rundtanz fehlte nicht: die Gesellschaft schloß einen Kreis und mit sanfter Bewegung ging man singend in der Runde herum, indem der Inhalt des Gesanges durch Mienenspiel und einfache Bewegungen äußerlich dargestellt wurde. Diese halbdramatische Gattung der Rund- oder Ringeltänze war sehr mannigfach und hat sich im Volke und bei den Kindern lang und selbst bis heute erhalten.“ Müllenhoff schildert uns aus historischen Quellen den alten Springel- und Langtanz und den Trommeltanz der Ditmarschen. Der Vortänzer, der zugleich Vorsänger ist, nimmt seinen Nächsten an die Hand, dieser wiederum seinen Nachbar und so ziehen Hunderte zusammen in einer Linie sich den Windungen nach, welche der erste voraus einschlägt. Er baut mit seinem und seines Nachbarn gehobenem Arm ein Thor, steht stille und läßt die Nachtanzenden hindurchziehen. Inzwischen kann der zuerst hindurchgegangene von der Hand des einen Thorhüters bereits ebenso gefaßt worden sein, wie dann der zuletzt hindurchziehende gleichfalls von der noch ledigen Hand des andern Thorhüters gefangen wird. Und so schließt sich die vorher lang dahin schwenkende Linie in einen Kreis, der bald zur rechten, bald zur linken hin sich wendet, bis nach dem Gesetze des Reihenedes abermals eine den Kreis bricht und verschlungener Hand mit der Reihe der übrigen wiederum unter den gehobenen Armen des zunächst stehenden Paares hindurch sich windet und alle übrigen nachzieht. Mit solcherlei Tänzen feierten mannbare Jungfrauen auf Westerlandsföhr vor der Westerkirchpforte das neue Jahr, sie tanzten es singend ein. In der Umgegend von Bonn haben die Keßernicher und Poppelsdorfer Bauern noch in den zwanziger Jahren an Sommerabenden den großen Reigentanz aufgeführt. Im Waadtlande tanzten vor 50 Jahren die Lausanner den Reigen abendlich unter den Kastanienbäumen des Münsters. Ein anderer Rundtanz wurde in jenen Gegenden bei Trauungen vor den Kirchthüren aufgeführt.“<sup>6)</sup>

„Diese ruhigeren Tänze finden sich auch in dem fröhlichen Leben der oberdeutschen Bauern des 13. Jahrhunderts. Sie wurden durch die Einwirkung der höfischen Rundtänze unterstützt und gegen die im ganzen beim Landvolke beliebteren Springtänze aufrecht gehalten“:

<sup>1)</sup> wörtlich: untergelegte Streu, hier der Hans zum Stichein für alle.

<sup>2)</sup> trippeln auf den Zehen. <sup>3)</sup> schaukeln. <sup>4)</sup> streichen. <sup>5)</sup> ausspötteln. <sup>6)</sup> Hochholz a. a. D. S. 370 u. ff.

„so sult ir alle sin gebeten  
daz wir treten  
aber ein hovetänzel nach  
der gigen.“

(Neidhart 40, 23.)

Diese Tänze sind aber vornehmlich zur Winterszeit in den Stuben ausgeführt worden, wozu man ganz natürlich große passende Räume herausuchte:

„war <sup>1)</sup> diu kint mit vröuden disen winter solden gan.  
Meyenwart der witen stube eine hat,  
ob' z iu allen wol behage,  
da suln wir den covenanz den virtag <sup>2)</sup> inne han. . .  
heiz <sup>3)</sup> si ez alle einander sagen  
einen tanz alümbe die schragen“ <sup>4)</sup>

(M. S. H. II. 109 b.)

Dabei werden die überflüssigen Geräte beseitigt und, um frische Luft zu haben, Thür und Fenster geöffnet:

„Traget uz die schamel unt die stuele,  
heizt die schragen  
vürder tragen.  
talank <sup>5)</sup> sul wir tanzes werden mueder;  
tuot uns uf die stuben, so ist uns kuele  
daz der wint  
an diu kint  
waeh' ein lüzzel durch die übermueder <sup>6)</sup>  
da wirt wol ze zecke <sup>7)</sup> vorgesungen,  
durch die venster geht der galm“ <sup>8)</sup>

(M. J. H. II. 111 a.)

Der Abend war für den Tanz in den Stuben die liebste Zeit:

„so sit alle des gebeten  
daz wir treten  
aber ein abent tenzel nach der gigen.“

(M. S. H. II. 111 a.)

Jedoch war es den Bauern in ihren Stuben immer zu enge, ihnen war für ihren Tanz die Weite des Angers und der Heide, der schattige Raum unter der Linde behaglicher, daher erklingen in ihren Liedern so oft herbe Klagen über den Winter:

„Winder, uns wil din gewalt  
in die stuben dringen  
von der linden breit.“  
„Do der liebe summer  
urloup genam  
do muosten vir der tenze  
uf dem anger gar verpflegen.“ <sup>9)</sup>

(Neidhart 35, 1.)

(M. S. H. III. 261 b.)

<sup>1)</sup> wohn. <sup>2)</sup> Feiertag. <sup>3)</sup> heiß. <sup>4)</sup> Gestelle oder Tisch, worauf sich die Spielteute befanden. <sup>5)</sup> Tage lang. <sup>6)</sup> Nieder. <sup>7)</sup> der Reize nach. <sup>8)</sup> Qualm. <sup>9)</sup> aufgeben.

Unter den getretenen Tänzen der Bauern scheint die Stadelweise beliebt und von sanftem und sentimentalem Charakter gewesen zu sein; auch fremdländisch klingende Namen treten auf, wie der Ridewanz, der Firggandran, der Mürmum, der Trypotey.

„Diu vil sueze stadelwise  
Kunde starken kumber krenken <sup>1)</sup>  
Eben traten's unde lise,  
mengelich begunde denken,  
waz im aller liebelt waere . . . . .  
Heinlich <sup>2)</sup> blicken, sendez <sup>3)</sup> kosen  
wart da von den megden klaren,  
züteklich si kunden losen <sup>4)</sup>  
minneklich was ir gebaren.“ (M. S. H. I. 206 b.)

Dem Namen nach zu schließen, ward diese Weise in der Scheune (im Stadel) getanz.

„Da gesach man michel ridewanzen.“ Neidhart 40, 29.  
„Da si bi dem tanze  
gie, er gie ir an der hant.  
von dem ridewanze  
kom sin vuoz uf ir gewant.“ (Neidhart 98, 12.)  
„Ze hant da huoben si den ridebanzen  
Wuetelgoz, der sang in vor.“ (M. S. H. III. 289 b.)  
„Sich hebt aber ein tanz  
bi der linden  
von den Kinden,  
mangen ridenranz  
mag man schouwen ganz;  
hübschlick winden  
und ouch vinden  
kan sich ein herre Lanz.“ (M. S. H. III. 190 b.)

Wort und Sache, meint Weinhold, scheint zunächst aus dem slavischen aufgenommen zu sein: radowo, reydowacka ist ein böhmischer Tanz noch jetzt.

In Laßbergs Viedersaal 2, 385 finden sich folgende Verse vor:

„der gie hin zu dem tanz,  
mit sinem rosen krantz  
trat er den friggan dray:  
dez fröt sich der liecht may.“

Der Reize ward gesprungen und in seiner sommerlichen Ausgelassenheit meist auf Straßen und Anger von dem niedern Volke ausgeführt:

<sup>1)</sup> Kummer stillen. <sup>2)</sup> heimlich. <sup>3)</sup> sehnedes. <sup>4)</sup> heucheln.

- „Owe! daz ich niht entar  
reien uf der straze!“ (M. S. H. III. 232 b.)  
 „nu laze  
uns reigen an der straze.“ (M. S. H. I. 141 a.)  
 „Kinder, ir sult den meien schon enphahen  
unt sullet uf den gruenen anger gahen  
tanzen, reien; des zit.“ (M. S. H. III. 219 a.)  
 „Nu habent sich gesamnet <sup>1)</sup> her  
schoener meid' wol hundert,  
die weln sich uf dem anger vrumen <sup>2)</sup>  
z' einer niuwen schar.“ (M. S. H. III. 194 b.)  
 „Hiure wirt der covenanz <sup>3)</sup>  
bi der gruenen linden groz.“ (M. S. H. III. 189 b.)  
 „Die sprungen da den reien vor, je einer, darnach zwene.“  
(M. S. H. 218 b.)

Instrumentalmusik und Gesang, letzterer als ältere Begleitung, war hierbei auch zu finden, natürlich Takt und Weise lebendiger:

- „nach der gigen tanze ich vil geswinde.“ (M. S. H. II. 29 a.)  
 „ge wir zuo der vröudenrichen schar!  
tret wir mit einander nach der gigen!“ (M. S. H. III. 289 b.)  
 „Dort hoere ich die vlöuten wegen  
hir hoere ich den sumber <sup>4)</sup> regen.“ (M. S. H. II. 85 a.)  
 „Wa nu vloeter, herpfer <sup>5)</sup> darzuo tamburaere? <sup>6)</sup>  
(M. S. H. II. 89 a.)  
 „do muosten drie vor im gigen, unt der vierde pfeif.“  
(M. S. H. III. 269 a.)  
 „Wa sint nu die jungen liut',  
die da treten nach der gigen?  
die gen dahin gen Zizenmur  
da ist ein gelobter tanz.“ (M. S. H. III. 194 b.)  
 „den hoer ich singen niuwen sank  
hern Nitharts reien bi der linden klingen.“ (M. S. H. 217 b.)  
 „reien zuo der linden!  
min gesank ist den kinden  
wol bereit.“ (M. S. H. III. 209 a.)

Den getretenen Tanz wie den Reihen leitete gewöhnlich ein Vorfänger oder eine Vorfängerin, die zugleich die Vortänzer sein mochten. Die Frauen gingen rechts den Männern und wurden entweder bei der Hand oder am Armel geführt, herumgetanzt ward links.

- „so gesah ich nie kein altez wip,  
diu baz <sup>6)</sup> den reien sünge  
den kinden uf der strazen vor.“ (M. S. H. III. 115 b.)

<sup>1)</sup> gesammelt. <sup>2)</sup> schaffen. <sup>3)</sup> Zusammenkunft. <sup>4)</sup> Trommel. <sup>5)</sup> Harfner. <sup>6)</sup> besser

„da hat er gesungen vor vil mängen vire tak.“<sup>1)</sup>  
(M. S. H. III. 256 a.)

„Du solt den tanz al durch daz gedrengē vueren.“  
(M. S. H. II. 79 b.)

„er ist ein ridebenzel,  
in den gōuwe<sup>2)</sup> vortenzel.“ (M. S. H. III. 209 a.)

„Sit<sup>3)</sup> die törper<sup>4)</sup> under einander sint  
so fragent s': wer sol leiten vür den tanz diu kint?“  
(M. S. H. III. 200 a.)

„Uoge unde jener, der da vor an einem tanze gat.“  
(M. S. H. II. 207 b.)

„Er spranc winster<sup>5)</sup> halben an ir wizen<sup>6)</sup> hant.“  
(M. S. H. III. 256 a.)

„do er an ir hende hiur den krumben reien sprank.“  
(M. S. H. III. 256 a und 123 a.)

„der sprank vil mängen hohen sprunk;  
an des hant sprank Helene.“ (M. S. H. III. 218 b.)

„Er nam vrou Mazzen bi der wizen hende.“ (M. S. H. III. 198 b.)

„Kingewiffel bi der stuchen<sup>7)</sup>  
vrouwen Elsen vuorte.“ (M. S. H. II. 79 b.)

„sie bieten einander die händ wie Gratie Meidlin, wann sie reyen.“  
(Fischart Garg. Cp. 4.)

Bei den bäuerischen Reigen wetteiferten die Paare in weiten und hohen Sprüngen. Daher rühmt sich in einem Fastnachtspiele ein Bauer:

„Ich han in dorfen getanzt und gesprungen,  
Darzuo traib ich solch geradigkeit,  
Das mir holt warn all rockenmait.“

Alles spricht dafür, daß diese Springtänze wenig anmutig und sittsam waren, dagegen aber wild und ausgelassen, selbst die Frauen scheuten sich nicht, es hierin den Männern zuvorthun zu wollen, weibliche Zucht und Sitte beim Tanze gering zu achten.

„Sven die törper<sup>8)</sup> als die hummel, snurrent  
an dem reien, als si sin enbrant,  
und als die bocke, gein<sup>9)</sup> einander turrent<sup>10)</sup>  
des muoz ich lachen über einen zant.<sup>11)</sup>  
(M. S. H. III. 225 a.)

„Vil schier' kam Sigeloch mit zehen jungen;  
ze hant do wart der hoppoldei gesprungen.  
si vuoren umbe, sam<sup>12)</sup> die wilden bern.“<sup>13)</sup>  
(M. S. H. III. 198 b.)

„So si sprank  
mer danne eines klafters lank,

1) Feiertag. 2) Gau. 3) seitdem. 4) Dörfler. 5) links. 6) weißen. 7) Arnel.  
8) Dörfler. 9) gegen. 10) stürzen. 11) Bahn. 12) wie. 13) Bären.

unt noch hoher, danne ie magt gesprunge.

diu minneklichiu junge,  
si bat, daz man ir sunge.“ (M. S. H. II. 122 b.)

„Ein altiu vor den reien trat  
diu mer dan tusement runzen hat . . . . .

Si swank sich uf, reht als ein vogel:

„ja wil ich hiure sin vil gogel <sup>1)</sup>  
seht an mine siten junk  
diu tuot manigen geilen sprunk.“ (M. S. H. II. 118 b.)

„si vert, reht sam <sup>2)</sup> ein vogel, enbor  
wie gern' ich mit ir sprünge!  
si springet sprünge wite.“ <sup>3)</sup> (M. S. H. III. 215 b.)

„Ein altiu mit dem tode vaht <sup>4)</sup>  
beide, tak und ouch die naht,  
diu sprank sider <sup>5)</sup>  
als ein wider  
unt stiez die jungen alle nider.“ (M. S. H. II. 119 a.)

„Ein altiu diu begunde <sup>6)</sup> springen,  
hoh, alsam <sup>7)</sup> ein kiz, <sup>8)</sup> enbor. (M. S. H. II. 116 b.)

„sam die kranche swebent si enbor,  
und ahtent niemans umb ein hor;  
z' war, si gebent niht enpor,  
und limment, <sup>9)</sup> sam die beren.“  
(M. S. H. III. 196 a.)

„ir springen und ir umb hinswank;  
gelich' ich zuo den bocken.“  
(M. S. H. III. 196 b.)

„Hilte,  
uf zuchte si den iren vuoz;  
ir lip <sup>10)</sup> der was gemeit <sup>11)</sup>  
hoher, den ein hinde, si da sprank.“  
(M. S. H. III. 228 b.)

„Wa ist min vron Mazze?  
der springe ich ze trazze.  
nu seht an ir vueze,  
die machent ez so sueze;  
seht an ir beinel,  
reit brun ist ir meinel.“ (M. S. H. II. 87 a)

Bei den bäuerischen Tänzen, selbst wenn man sich bemühte, in höfischer Weise sich zu zeigen, fehlten dennoch die feinen Manieren und auf alle Fälle ging es immer sehr laut zu:

<sup>1)</sup> ausgelassen. <sup>2)</sup> wie. <sup>3)</sup> weit. <sup>4)</sup> folgt. <sup>5)</sup> nachher. <sup>6)</sup> begann. <sup>7)</sup> wie. <sup>8)</sup> Geiß, Ziege. <sup>9)</sup> knurren. <sup>10)</sup> Leib. <sup>11)</sup> froh.

„Wa vünd' man ir gliche,  
die von tag' ze tag ie baz  
zipfent mit den vuezzen?  
si solten hopaldeies pflegen: wer gab in die wirdikeit,  
daz si in der stillestuben hove tanzen können?“

(M. S. H. III. 282 b.)

„Dennoch habens einen sit:<sup>1)</sup>  
swer dem reien volget mit,  
der muoz schrien heia hei! unt hei!  
den so pümpert in der smit<sup>2)</sup>  
uf einen kübel überlit.“<sup>3)</sup>

(M. S. H. III. 283 b.)

„ich wil heben einen schal,  
daz mir nie so wol ze muote was.“

(M. S. H. III. 289 b.)

Dabei fehlten auch nicht die nötigen Gesten:

„Susa! wie die vinger muezen springen,  
uf der strazen überal,  
als die höuweschrecken in dem gras!“

(M. S. H. III. 289 b.)

Aus den vielfachen Vergleichen der Bewegungen der Tänzer mit solchen von Tieren, kann man wohl schließen, daß vielfach bei dem Reien die Tanzenden, sei es durch eigentümliches Schreiten, durch andeutendes Hüpfen, durch entsprechende Gesten die typischen Bewegungen einer Anzahl von Tieren nachzuahmen strebten. Es liegt dieser Gedanke auch deshalb nahe, als ja auch, wie schon bemerkt, beim ruhigen getretenen Tanze das Pantomimische nicht ausgeschlossen war. Möglich ist es daher, daß es einen Bären-, Hahn-, Geiß-, Heuschrecken-, Kranichreihen u. s. w. gegeben hat. So heißt z. B. ein schwäbischer Tanz „Hoppelvogel,“ wobei nach Art der Vögel geüpft und nach Futter geschrien wird. Trotz der vielfachen Nachrichten über die Tänze des Mittelalters, fehlen uns doch genaue, sichere und eingehende Mitteilungen über die Eigenart der einzelnen Tänze. Aus besonderer Reihen wird der houbetschoten angeführt, bei welchem, nach seinem Namen zu schließen, die Köpfe geschüttelt wurden:

„kan er wol ze prise  
meisterlich den houbetschoten  
springen nach des reien knoten.“

Weiter geschieht des krummen Reien Erwähnung, dem das Hinken charakteristische Eigentümlichkeit war:

„Do er daz krenzelin so hovelich gewan,  
do schriens' alle geliche umb einen spilman:  
„mach' uns den krumben reien, den man dar hinken sol;  
der gevelt uns allen wol:  
so bin ich'z der Löchlin, der in vueren sol.“

<sup>1)</sup> Sitte. <sup>2)</sup> Schmetd. <sup>3)</sup> überlaut.

Der spilman riht die bungen<sup>1)</sup>, die reif er da bant  
do nam sich der Löchlin ein junk vrou an die hant:  
„o du vrecher spilman, mach uns den reien lank.“  
ju heia! wie er sprank!  
herz', milz, lung' und lebere sich in im umbe swank.

(M. S. H. III. 312 b.)

Genannt wird dieses Reihen noch in M. S. H. 249 a, 250 b, 256 a, Meidh. 79, 1; 90, 19. So war sicher der Hoppaldei ein heimischer Tanz, da neue Hoppaldeiweisen erwähnt werden:

„do er sank den niuwen hoppaldei.“

(M. S. H. III. 223 a.)

„do hebt sich ein niuwer hoppaldei.“

(M. S. H. III. 283 b.)

Da huppen und hüpfen gleichbedeutend sind, so ist sicher, daß der Hoppaldei oder auch „Hopelrei“ genannt, ein ausgesprochener Hupstanz gewesen ist. Jedenfalls ist er mit dem anderwärts genannten Heierleis, den noch Geiler von Kaisersberg kennt, sehr verwandt. Auch der Firlei, wie er im Kenner heißt, der Firelefei oder Firlefanz ist eine alte Tanzweise gewesen:

„sprank den Fierlefei.“

(M. S. H. III. 252 b.)

„Gar weidenlich trat si den Fulafranzen.“

(M. S. H. III. 307 b.)

Hier mag ein Verschreiben vorliegen für Firlafanz. Auch in Uhland's Volkslied 245, 7 wird der Tanz „Firlafanz“ erwähnt:

„do piff er ihr den Firefanz wol nach der Dörffer sitten,  
do tanzten sie den hottostan.“

Fischart nennt in seiner Gargantua noch andere Tänze: „den Bettlerdantz, den auch wohl große Herren dantzen, den Philipinadantz, dantz auch wol ein Bawer, den Scharrer, den Zäuner, den Kotzendantz, den Moriscen, den schwarzen Knaben.“ In Ulm kam um das Jahr 1400 die Sitte auf, statt reihenweise paarweise zu tanzen, statt sich bloß die Hände zu geben, sich mit den Armen zu umfassen. — Da verbot der Rat 1406 diesen ungeordneten Tanz, den man lange genug geduldet habe. In einer Nürnberger Polizeiordnung des 15. Jahrhunderts verbietet ein „ehrbarer Rat“ ebenfalls die „ungewöhnlichen, schädlichen, unziemlichen und neuen Tänze. . . . Daß hiesort kein Spielmann einen solchen Tanz, der anders als gewöhnliche Tänze, die von Alters herkommen sind, pfeifen, schlagen, noch machen, daß auch niemand wer es sei, Frau und Mann die selben tanzen, bei den Tänzen Niemand umhalsen oder umfassen soll.“ Petrarch's Trostspiegel v. 1559 handelt auf Fol. 21 b „Von den Tänzen.“ Auf dem beigegebenen Holzschnitte tanzen alle Tänzer paarweise, einige haben

<sup>1)</sup> Pauken.

sich auch mit den Händen gefaßt, aber kein Paar hat sich so umschlungen, wie es gegenwärtig Tanzsitte ist, was umso auffälliger ist, als der nachstehende Sinnspruch lautet:

„Der teuffel hat den tantz erdacht,  
Darmit vil übels auffgebracht.“

„Die höfische und vornehme Gesellschaft hielt ihre Tänze in den Sälen oder den größern Gemächern der Burg ab, mitunter auch im Freien. In den Städten ward es seit dem 14. Jahrhundert Brauch, daß die Geschlechter und die Zünfte in ihren besondern Häusern ihre geselligen Zusammenkünfte, daher auch ihre Bälle, wie wir jetzt sagen, feierten. Es gab ferner allgemeine Tanzhäuser, auf denen namentlich die öffentlichen Hochzeitstänze stattfanden und die zuweilen mit dem Rathause verbunden waren. Im bayerischen Oberlande stehen noch bei vielen Dorfwirtshäusern besondere Tanzhäuser, die freilich jetzt nur ein Tanzboden über der Wagenremise sind.“

Abends, wenn die Feierstunde nahte, schmückten sich Mädchen und Weiber und eilten ins Freie zum Reigen. Ganze Tage wurden in dieser frohlichen Zeit vertanzt. In der Regel waren für die große Menge wie heute die Sonn- und Feiertage die bequemste Zeit zu den Lustbarkeiten, und von weit und breit strömten die Scharen zu beliebten Tanzplätzen:

„Immer an dem viretage  
sost<sup>1)</sup> der dörper<sup>2)</sup> samenunge.  
swaz der dörper ist in einem witen umbesweife  
koment mit ein andar dar.“ (Neidhart 90, 6).  
„wer braht' in ie von Azenburge her?  
da hat er gesungen vor vil mangan viretak.“

(M. S. H. III, 256 a).

Regnete es, so zog man in eine Scheuer oder in eine rasch ausgeräumte Stube zurück und tanzte da weiter, und wenn es wieder hell und in der Stube die Hitze zu groß ward, dann eilten sie wieder hinaus:

„Uns treib uz der stuben hizzu,  
regen jagte uns in ze dache;  
ein altiu riet uns mit wizze  
in die schiure<sup>3)</sup> nach gemache.“ (M. S. H. I. 206 a.)

„Das Leben der Landleute war in den reicheren deutschen Gegenden im 13. Jahrhundert noch so frisch und genußsüchtig, daß die vornehmern Kreise sie wohl darum beneiden mochten. Freude an der sommerlichen Schönheit der Natur, Tanz, Spiel und Liebe flochten sich zu einem Feste zusammen, gegen welches das Vergnügen der Säle blaß erscheinen konnte. Einen gewissen Ersatz für die volle Lust auf Heide und Anger gaben der vornehmern Gesellschaft die Baumgärten, welche sich im umfriedeten Burgraum befanden oder doch in der Nähe des Schlosses gelegen waren. Dorthin zog man sich

<sup>1)</sup> da ist. <sup>2)</sup> Dörfler. <sup>3)</sup> Scheune.

aus den Sälen, wenn man freiere Luft haben wollte. Die Männer nahmen hier ihre Leibesübungen vor. Es ward gefochten, mit dem Ger geschossen, mit dem schweren Stein oder mit der Kugel oder mit dem Ball geworfen und weit und hoch gesprungen oder auch gerungen. Man ließ Falken und andere Stoßvögel steigen, auch wilde Tiere miteinander kämpfen, Fiedler und Säger wurden vorgelassen, und Tanz und Spiel mancher Art begannen.“  
(Weinhold a. a. D.)

„sie komen zuo eineme boumgarten;  
ther was gezierot harte<sup>1)</sup>.  
tha vunden si inne  
thie lewen also grimme  
mit then beren<sup>2)</sup> vehten.<sup>3)</sup>  
sie sahen guote kehte<sup>4)</sup>  
sciezen<sup>5)</sup> unde springen.  
sie horten sagen<sup>6)</sup> und singen,  
vile maneger slahte<sup>7)</sup> seitpile;  
aller wunnen was tha vile;  
thie kuone<sup>8)</sup> vronekempen<sup>9)</sup>  
vor einander gewenken:<sup>10)</sup>  
sie hiuwen<sup>11)</sup> mit then sverten<sup>12)</sup>  
uf then vlins<sup>13)</sup> herten<sup>14)</sup>  
thaz thaz viur<sup>15)</sup> tha uz vlouh.  
sie sahen thaz thie adelaren<sup>16)</sup> ouh  
thar zuo gewenet<sup>17)</sup> waren,  
thaz sie scate<sup>18)</sup> paren<sup>19)</sup>  
sie horten thie phaht<sup>20)</sup> leren  
thie ethelen juncherren  
und scirmen<sup>21)</sup> mit then scilten<sup>22)</sup>  
wie thie valken spileten  
und ander manch vetherspil!  
aller werltwunne was tha vil.

(Rolandslied 643 u. ff.)

„Der Inhalt der Tanzlieder war sehr verschieden, wir finden unter ihnen Liebeslieder, historische Gefänge, politische und Rügeliieder, Scherz- und Lügenlieder. Man wetteiferte auch darin bei den Reigen, zu denen sich das Volk zusammenfand, die alten Erinnerungen zu beleben und wach zu erhalten. Eine Anzahl solcher Lieder mochten sich durch mündliche Übertragung aus uralter Zeit erhalten haben und auf uralte Reime aus der Rechtsitte oder aus religiösen heidnischen Gebräuchen zurückgehen. Daher können wir annehmen, daß die Lieder von den Amelungen und Dietrich von Bern, von

<sup>1)</sup> sehr geziert. <sup>2)</sup> Bären. <sup>3)</sup> kämpfen. <sup>4)</sup> Knechte, Knappen, Ritter. <sup>5)</sup> schießen.  
<sup>6)</sup> erzählen. <sup>7)</sup> artige. <sup>8)</sup> kühnen. <sup>9)</sup> Gotteskämpfer. <sup>10)</sup> ausweichen. <sup>11)</sup> hieben.  
<sup>12)</sup> Schwertern. <sup>13)</sup> wörtlich Fließ, Kiesel, hier Panzer, Harnisch. <sup>14)</sup> harten. <sup>15)</sup> Feuer.  
<sup>16)</sup> Adler. <sup>17)</sup> gewöhnt. <sup>18)</sup> Schatten. <sup>19)</sup> bereiten. <sup>20)</sup> Pflicht. <sup>21)</sup> fechten. <sup>22)</sup> Schilde.

dem Drachentöter Siegfried und den Nibelungen und den andern Herren in ältester Zeit zu den Tänzen gesungen wurden. Weiter ist anzunehmen, daß auch Lieder aus der Göttersage zum Tanze gebraucht worden sind. Der vom Liede begleitete Reigen hat einen Teil des Cultus gebildet und konnte je nach dem Zweck des religiösen Festes den mannigfachsten Inhalt haben.“ Mit teilnehmender Lust erschauen die Kinder, wenn sich Erwachsene fröhlich bewegen, deshalb kann es gar nicht bezweifelt werden, daß im Mittelalter die Kinder, die ja stets gern laufen, springen und tanzen, sich die Reihentänze ebenfalls, natürlich nach ihrer Weise, zu eigen gemacht haben und das Reihenspringen eine beliebte Unterhaltung der Jugend in der schönen Jahreszeit gewesen ist. Noch heutzutage sehen die Kinder den alten Reihentanz fort, den der Bauer längst aufgegeben hat. Die allbekanntesten Kinderreime: „Ringel, ringel Reihe“ — „Ringel, ringel Rosenkranz“ und ähnliche beweisen durch ihre weite Verbreitung, daß sie alten Ursprungs sind. Es scheint oft kaum der Mühe zu lohnen, dem Ringeltanze spielender Mädchen, dem Tummeln mutiger Knaben zuzusehen, ihren Liedern, ihren Abzählreimen, die oft recht trivial oder gar sinnlos scheinen, aufmerksam zuzuhören. Und doch bei näherer Betrachtung ergibt sich das, was uns ein sinnloses Durcheinanderlaufen, ein langweiliges Singen und Drehen zu sein dünkt, als alt-ehrwürdiger Rest altdeutscher, heidnischer Fest- und Opfertänze; was als eine Nachäffung kriegerischer Waffenübung erscheint, das wird im Lichte der historischen Betrachtung zu einem Abglanze, der von unsern Vorfahren im Waffenschmucke begangene Mai- und Sommereinholung.

Das heute noch weithin beliebte Tanzspiel von der goldenen und faulen Brücke war schon in alter Zeit bekannt. Schon bei Altswert heißt es: „zwei spilten der fuln brucken“ und Fischart führt in seiner Gargantua dies Spiel wiederholt an, so im Cap. 34 mit folgenden Worten: „es wird ihnen nichts mehr; denn daß sie wie im Spiel der faulen Brücken einmal die Händ zusamenschlagen und jauchzen und alsdann wieder herabspringen, ritschen und bürzeln.“ Rochholz<sup>1)</sup> nimmt an, daß sich der Sinn dieses Spieles auf den Heideglauben vom Ritt der Toten in das umgitterte Reich der Halja und über die Totenbrücke beziehe. — Nicht blos die heitern Frühlingsreigen ahmten die Kinder nach, sondern auch den düstern Totentanz durch ein Fangspiel, wie W. Wackernagel nachgewiesen hat. Das allbekannteste Haschspiel: „Schwarzer Mann“ ist ein Nachklang jener Pest- und Totentänze. Der schwarze Mann, der einen Fliehenden nach dem andern weghascht, ist der seine Schar stets vergrößemde Tod. Daß man im Mittelalter wiederholt gegen die Pest, den schwarzen Tod, getanzt hat, wird vielfach bezeugt.

Man verband jedoch im Mittelalter mit den Tänzen auch Spiele. Gern geschah dies mit dem Ballspiele. Beim fröhlichen Hochzeitsfeste bot der Zug zu oder aus der Kirche bequeme Gelegenheit, der Fröhlichkeit mit Gesang, Tanz und Ballspiel willig Opfer zu bringen, den Zug in einen Brautleich zu verwandeln. In dem Gedichte des 12. Jahrhunderts von Athis und

<sup>1)</sup> a. a. D. S. 375.

Prophitas wird ein Brautzug, bei welchem die jungen Frauen und Mädchen hüpfend und springend, von der Braut singend, einander den Ball zuwerfen, mit folgenden Worten geschildert:

„Nu wart zu Rome ein spil gedacht,  
daz wart des tagis vollenbracht  
durch den werltlichen ruom.  
swenne ein wert brutegoum  
mit sinir brut<sup>1)</sup> zu huove reit,  
so was des da gewonheit  
daz alle junge lute,<sup>2)</sup>  
witewin megide brute,  
den sulche spil gezamin,<sup>3)</sup>  
dan zusamine quamin<sup>4)</sup>  
und sich bihandin<sup>5)</sup> viengin  
und vur die brut giengin . . . .  
So sie dan uf gesazin  
so irhuobin die werdin  
vor der brute pferdin  
ein spil, daz was ein linde hut,  
ubir ein weich har gesut,  
als ein kule<sup>6)</sup> also groz;  
disin handeweichin kloz<sup>7)</sup>  
den wurfin sie ein andir<sup>8)</sup>  
swilch ir da was gerandir<sup>9)</sup>  
und snellir<sup>10)</sup> dan die andirn,  
so si begondin wandirn,  
die behielt da den scal.<sup>11)</sup>  
dit spil was geheizin bal  
in romischir zungin  
sus giengin die jungin  
hupphinde und springinde.  
von den brutin<sup>12)</sup> singinde,  
ein andir werfende den bal,  
der an spile nicht ruowin sal.

(Grimm C. 45—51, 82—100.)

Bis auf die neueste Zeit haben sich hie und da solche alte zu den Hochzeitsfeierlichkeiten gehörigen Gebräuche erhalten, namentlich ist es der Brautlauf, der in einigen Gegenden nicht fehlen darf. In Altbayern wird jetzt noch beim Zug aus der Kirche nach dem Wirtshaus der Brautlauf oder Schlüsselauflauf aufgeführt. Vom Gemeindeviener oder Hochzeittader wird das Ziel abgesteckt und die Bahn für die Läufer bezeichnet, und nun beginnen die rüstigsten und flinksten Bursche unter den Gästen, schon vor

<sup>1)</sup> Braut. <sup>2)</sup> Leute. <sup>3)</sup> geziemten. <sup>4)</sup> Iamen. <sup>5)</sup> mit Händen. <sup>6)</sup> Kugel. <sup>7)</sup> Ball. <sup>8)</sup> einander. <sup>9)</sup> gerannt, gelaufen. <sup>10)</sup> schneller. <sup>11)</sup> Schall, den Zuruf als Siegerin. <sup>12)</sup> Braut.

der Kirchthüre in grotesken Sprüngen vor dem Brautpaare hertanzend, nun bis auf Hemd und Hose entkleidet und unbeschuht, den Wettlauf. Die Ziele, 300—400 Schritte weit, werden gebildet durch 2 Lagen Streu. Wer das ferner gelegene zuerst erreicht, hat den höchsten Preis und so abwärts. Die Preise sind verschieden bestimmt. Regelmäßig erhält der erste einen vergoldeten Holzschlüssel, der ihm an den Hut gebunden wird, nebst dem höchsten Geldbetrag. Von dem letzten Läufer heißt es: „er hat die „Sau,“ und wird also an Hut und Rücken mit Schweineschweischen verziert.“<sup>1)</sup> In der nordöstlichen Steiermark (Pollau bei Vöran) ist es Brauch, daß die Braut gleich nach Empfang des priesterlichen Segens rasch aus der Kirche läuft und sich versteckt. Der Bräutigam muß sie suchen. Bei den Siebenbürger Sachsen wird häufig nach der Trauung vor der Kirche getanzt, der Bräutigam tanzt mit der Braut und sie entläuft ihm dann. Der Brautknecht muß sie einzuholen suchen, ehe sie sich in ein Haus flüchtet. In der Altmark findet ein Wettlauf zwischen Braut und Bräutigam statt.<sup>2)</sup> Der Wettlauf, der zwischen den Männern stattfindet oder stattfand, mag ein Rest der Entführung sein, während der Wettlauf zwischen Braut und Bräutigam mit der Flucht der Braut oder des Bräutigams zusammenzuhängen scheint.

Diese beliebte Abwechslung von Spiel und Tanz wird auch durch folgende Strophe angedeutet:

„Des vröuweten sich alle  
 gegen der liechten sumerzit; sie liefen nach dem balle,  
 unde swa<sup>3)</sup> si ir liebe gespilen vunden,  
 unt traten da den hoppaldi,  
 des singens, springens warens vri:  
 ein niuwe riut<sup>4)</sup> si vunden. (M. S. H. III. 215 b.)

Auch der Minnesänger Tanzhäuser berührt in einem Tanzleich diese Verbindung:

„Nur dar! diu schar  
 wirt aber michel,<sup>5)</sup> komen wir ze samne in der gazze von dien strazen . . .  
 mit mir sult ir  
 komen uf den anger, da man die jungen mit scharen siht zuosigen,  
 da sint diu kint,  
 vor dien man muoz, beide, vlöuten unde gigen . . .  
 Bi der linden  
 sol man vinden  
 uns bei schoenen kinden,  
 da suln wir singen  
 unde springen,  
 da sol uns gelingen . . .  
 Da wirt Mazze  
 mi ze trazze,<sup>6)</sup>  
 loufet si mir vor mit dem balle.“ (M. S. H. II. 82.)

<sup>1)</sup> Grenzboten 1860 IV. <sup>2)</sup> Weinhold a. a. O. S. 384. <sup>3)</sup> wie. <sup>4)</sup> wörtlich Reuteplatz, hier einen Platz zum Austummeln. <sup>5)</sup> groß. <sup>6)</sup> Trocke.

Nichts anderes wollen auch folgende Verse andeuten:

„Ich sach ze tanze gan  
 mangan hiuzen <sup>1)</sup> getelink <sup>2)</sup>  
 vor einer meide, diu was wert:  
 do huop sich ein strit von einer blasen, hort ich wol.  
 si kamen uf den plan  
 ze hant do machten s' einen rink, . . .  
 Der junge Kanz  
 durch den tanz  
 gienk vermezzenlichen;  
 Kozzel hiez der spilman, dem ruofte er dar:  
 „ir strichet uf die rehten hovestriche!“  
 er sluok die blasen durch dea rink, daz si vil lute erkar. <sup>3)</sup>  
 (M. S. H. III. 265 b.)

Wohl entwickelte sich, wie das Gedicht weiterhin ausführt, aus diesem Zwischenfall eine blutige Kauferei, aber immerhin ist die Absicht, durch ein Spiel eine Abwechslung in den Tanz zu bringen, unverkennbar. Daß die aufgeblähete Blase eines Schweines zum Gegenstand eines Spiels werden konnte, davon erzählt auch Geiler von Kaisersberg in seinen Predigten: „Wenn man ein suw metzget, so nemen die bösen Knaben die Blatter und Gerant sie uff und thuen 3 oder 4 Erbsen darin und machen ein Gerümpel; und ist ynne die blatter lieber dann zwo seiten speck.“

Daß man sich zu jener fröhlichen Zeit die Vergnügungen, die der Winter mit seinem Schnee und Eis an die Hand gibt, nicht hat nehmen lassen, ist ganz selbstverständlich, daher singt Reidhart:

„Kint bereitet iuch der slitten uf daz is  
 uns kumt der leide winter kalt.“ (M. S. H. II. 109.)

In dem mehrfach erwähnten Kleiderbuche ist abgebildet, wie Veit Schwarz mit Schneebällen umherwirft, wie er auf einer Eisbahn glitscht und einem andern Buben die Haken zu setzen und ihn fallen zu machen sucht. Auch läßt er sich von einem andern Knaben auf einem kleinen Schlitten ziehen, der von 2 Brettern zusammengesetzt ist und an einem Strick gezogen wird. Die Ausgelassenheit der Schüler und wohl auch die Gefahren, die unter Umständen eintreten könnten, scheinen die Gründe gewesen zu sein, weshalb hochstehende Pädagogen des 16. Jahrhunderts das Schlittensfahren untersagt wissen wollten. So verbot z. B. Johann Sturm in seinen Schulgesetzen (1591) den Schülern „Eis, Schlittensfahren und Schleifen.“ Ebenjo wurden am St. Galler Gymnasium „die Schüler gewarnt vor Eis, Schlitten, Schneebällen und andern Schädlichem und der Schulzucht Nachteiligem.“ In Gotha erließ 1663 Herzog Ernst ein „Patent wegen des von den jungen Burschen in dem Gymnasio treibenden Unfuges;“ da steht u. a.: „Das Schlitten-

<sup>1)</sup> frech. <sup>2)</sup> Bauernburtsche. <sup>3)</sup> aufrauschte, aufplatze.

fahren soll hinfort keinem Schüler noch jemand anderes allhier verstattet werden, er habe denn vom Herzog besondere Erlaubnis erhalten.“<sup>1)</sup> Noch im vorigen Jahrhundert trat der letzte Kurfürst von Trier in sehr strenger Weise gegen das Schlittschuhfahren auf. Derselbe erließ am 4. Jan. 1785 ein Verbot, durch welches das Eisgleiten, mit und ohne Schlittschuh, auf beiden Seiten des Rheins und der Mosel verpönt wurde und zwar unter der Verwarnung, „daß der ergriffene Contravenient, falls er ein Bürgersohn oder eine sonst unbefreyte Person ist, auf dem Rathause, die studierende Jugend aber, ohne Rücksicht des Standes der Eltern, in den beiden Gymnasien der Hauptstädte (Koblenz und Trier), auf dem Lande in der Schule, öffentlich mit Ruten gestrichen werden soll.“ Wie anders dagegen Comenius in seinem *Orbis pictus* (1698), indem er hervorhebt: „Die Knaben üben sich mit Laufen, entweder auf dem Eis mit Schlittschuhen, wo sie auch mit Schlittens-fahren, oder im Felde. Da zeichnen sie einen Strich. Wer nun gewinnen will, muß ihn zuerst erreichen, darf aber nicht darüber hinauslaufen.“

Die Städter sahen es als ihre Aufgabe an, der Jugend Plätze zum fröhlichen Tummeln, zu lustigen Spielen zu sichern. Sie sorgten auch dafür, daß nicht Unbefugte störten und daselbst ungehörige Dinge getrieben wurden. Aus Basel wird um das Jahr 1570 von dem dortigen St. Petersplatze berichtet, daß dahin während des Sommers die Jugend komme und auf grasigen Spielplätzen lustige Scherze treibe, auch im fröhlichen Tanzen dahin hüpfte. Neben diesen Grasplätzen, die der Jugend und den Spaziergängern überlassen waren, gab es daselbst auch besondere abgesteckte Ringplätze für Männer und Jünglinge. Im Jahre 1581 erging jedoch vom Rat an Bürger und Studenten eine strenge Erkenntnis über den Besuch und die Benützung des genannten Platzes. Der Rektor der Universität wendet sich darüber an seine Studenten wie folgt: „Alldiewil der Lusthain zu St. Peter, der anmutigen Ergözhlichkeit Aller bestimmt, durch das Hin- und Herrennen derer besonders, welche entweder Wettläufe oder Ballspiel treiben, dergestalt zertreten wird, daß er anstatt eines Lustgartens das Aussehen einer Laufbahn angenommen hat, so hat es dem hohen Rat gefallen, allen Studierenden, sowie auch seinen Bürgern und fremden Handwerksgejellen anzuzeigen, daß dieser Platz nicht zu einem Ringplatz und einer Rennbahn bestimmt sei, sondern zu einem Spaziergang. Wird demnach Einer in Zukunft außerhalb der angewiesenen Übungsorte allda betroffen im Wettlauf oder im Ballspiel und im Zielwerfen, so mag er wissen, daß er es mit den öffentlichen Häschern zu thun haben und vergebens von der Universität Hilfe suchen und verlangen wird.“<sup>2)</sup>

In Nürnberg hatte man i. J. 1434 die sogenannte Hallerwiese erkaufte und zu einem öffentlichen Belustigungsplatze bestimmt. Bald ist auch dieser mit Schranken, Bäumen, Linden gezeierte Platz der Mittelpunkt fröhlichen Volkslebens. Alldort wird wacker gesprungen, gerungen und andere Kurzweil getrieben. Als aber daselbst Gewinnsüchtige sich einnisten, um dort ihre

<sup>1)</sup> Jfelin, Geschichte der Leibesübungen S. 43. <sup>2)</sup> Jfelin a. a. D. S. 98.

Nege im Spiele zu stellen, und händelsuchende Burschen ihre Rohheiten verüben wollen, da verfügt der Rat: „Nachdem ein ehrbarer rath gemeiner Stadt zu lobe und allen einwohnern zu lust und ergözung die Hallerwiese an der Pegnitz mit schranken, brunnen und anderm geziert und gefegt, auf welcher dann täglich und besonders an den feiertagen sich im sommer um lust und ergözung willen das Volk in merklicher großer menge versammelt und mit ringen, springen und mancherlei spiel und anderm kurzweil gesucht und geübt hat,“ so verbietet er, damit den Leuten diese ihre Kurzweil. durch Zwietracht und Gezänk nicht verkümmert werde, jedem, er sei Bürger oder Gast, jung oder alt, auf der Hallerwiese jedwedez Spiel, „damit man den pfennig gewinnen oder verlieren mag.“ Wer dieses Gebot übertrat und irgend welches Spiel um Geld oder Gelbeswert betrieb, der sollte gemeiner Stadt zur Strafe 5 Pfund 9 Heller bezahlen. Ebensonenig durfte irgend jemand auf dieser Wiese, „soweit die mit ihren schranken unten und oben eingefangen ist, einerlei wehr, wie die genannt oder gestalt wäre, noch auch einerlei spizigen brotmesser tragen.“ <sup>1)</sup>

Welches frisches, thatensfreudiges Leben die Jugend der Städte der damaligen Zeit durchwehte, wird äußerst selten berichtet, obschon alle sonstigen, wenn auch spärlichen Nachrichten auf ein solches schließen lassen, umso wertvoller ist daher ein Bericht, der dies bestätigend hervorhebt.

Der Humanist Hermann von dem Busche schildert das gesellige Leben der Jugend Kolns i. J. 1508 mit folgenden Worten: „Hier ist das ganze Leben erfüllt von frohen glücklichen Arbeiten und keine Stunde ist eitlem Tand gewidmet. Wenn dann ein Festtag kommt und das rastlose Schaffen unterbricht, überläßt sich die Jugend nicht sofort jedem beliebigen Spiele und verschwendet die Zeit nicht im Müßiggang, sondern sie greift zu solchen Übungen, die eine Zierde des freien Bürgers sind, die Kräfte stählen und den Arm dessen, der von Jugend auf an solchen Übungen gewohnt war, nervige Stärke verleihen. Hier übt sich eine Schar in schnellem Wettlauf, dort versuchen andere es in behendem Springen dem flüchtigen Reh gleichzuthun, andere tummeln sich im Rhein und üben sich in der edlen Schwimmkunst, wieder andere ergözen sich am Ballspiel oder treiben die Glieder kräftigende Übungen oder schleudern den Spieß und schießen mit dem Vogen. An einer andern Stelle sieht man andere, die sich im Reiten üben und mit kräftiger Hand die mutigen Pferde zügeln oder lustige Kampfspiele ordnen, mit Kraft die blitzende Streitart schwingen und mit der Kugelbüchse aus sicherer Hand nach einem bestimmten Ziel schießen.“ <sup>2)</sup>

Die Spiele und Unterhaltungen der Kinder des Adels und der Fürsten waren selbstverständlich ihrem Stande angemessen und zum Teil Vorübungen zu ihrer künftigen Bestimmung — Militärdienste zu leisten. In der Beschreibung eines Holzschnittes im Weiß Kunig, welcher die Kinderspiele des Kaisers Maximilians darstellt, heißt es: „Man sieht einmal den kleinen

<sup>1)</sup> Dr. J. Binz, Die Leibesübungen des Mittelalters. S. 48. <sup>2)</sup> Ebenda S. 47.

Max, wie er oben auf den Schultern eines Mannes reitet, ihm gegenüber liegt ein Mann, der auch einen Knaben auf der Schulter trug, rücklings auf der Erde, 4 Edelknaben springen in allerhand Beschäftigungen und Stellungen um ihn her; es scheint beinahe, als wenn die beiden großen Männer als Pferde gedient hätten, auf denen die Knaben turnirartig an einander geritten wären. Weiter hinten sitzt Max an einem niedrigen langen Tische, über den eine Decke gebreitet ist und auf dem eine kleine Einzäunung sich befindet, mit einem andern Knaben ihm gegenüber. Jeder hat eine kleine Rittergestalt, völlig geharnischt, zu Pferde, vor sich und schiebt sie dem andern entgegen. Maximilians Ritter, mit eingelegter Lanze sticht den Ritter des andern, der schon zurückgebeugt liegt, nieder. Man sieht daraus, daß selbst schon die Kinder in ihren Spielen nur das Ritterwesen vor Augen hatten. An einer andern Stelle spannt er einen Bogen; dahinter schießt er mit einer Armbrust nach einem Vogel und seitwärts davon brennt er eine kleine Kanone ab.“<sup>1)</sup>

In der Instruction für die Hofmeister und Präceptoren der beiden jungen Herzoge von Bayern, Maximilian I. und Philipp v. J. 1584, da ersterer 11 und letzterer 8 Jahre alt war, heißt es unter anderm: „Von Leibesübungen werden Hofmeister und Präceptoren wissen, was auf diese Jahr gehöre, als Ballspiel, Kugeln, Taffelschüessen, mäßig umlaufen und reuten; sorglich springen aber, und Wasser schwimmen, weit in die Wette laufen, und dergleichen soll ihnen nit gestattet, also auch Kartten und Würffel keineswegs zugelassen seyn. Ihnen möcht aber je bisweilen das Clain Stachel und Rohrschüessen und für ein Kurzweil das Schachspiel, wie auch das wischen erlaubt werden; anders und mehrers mit Roß-Tumbeln und Ritterspillen, Item mit hegen und jagen, kann ihr wachsendes alter, und wie es zu jedes künftigen Stand und Wesen meisten vonnöthen und tauglich sein würdet, unsere weithere Bewilligung hernach geben.“<sup>2)</sup>

Der Vater des spätern französischen Marschalls Jean Boucicant (gest. 1421) legte allen Wert darauf, daß seine Kinder selber wackere Ritter würden. Der schon im dritten Lebensjahre seines Vaters beraubte junge Jean entsprach dieser Erwartung in vollem Maße, seine Kinderspiele ließen schon den spätern Ritter erkennen. Mit seinen Altersgenossen besetzte und belagerte er Hügel und andere zu solcher Art Kriegsführung geeignete Plätze und außer diesen kindlichen Kriegsspielen übte er ebenso gern das Barlaufen, das Spiel croq madame (?), das Springen, Gerwerfen, Steinstoßen oder ähnliche Dinge.

Veranlassung zum Spielen überhaupt, aber auch zu besonders gearteten Spielen boten im Mittelalter gewisse Abschnitte im Jahre; denn aus der heidnischen Zeit wogte noch eine Fülle ursprünglich religiöser Gebräuche durch das Jahr, welche an das Leben in und mit der Natur sich anknüpften. „Schon zum Jahresanfang,“ schreibt so zutreffend K. Weinhold a. a. O.

<sup>1)</sup> J. Scheible, Die gute alte Zeit. S. 365 u. ff. <sup>2)</sup> J. Scheible, Die gute alte Zeit. S. 563 u. ff.

S. 252 u. ff. „wenn sich die Sonne wieder aufwärts wandte, ward in heidnischer Zeit ein großes Opferfest gefeiert; die hohen Götter wurden durch allerlei Umzüge, die von Lied und Reigen begleitet waren, geehrt. Nach wenigen Wochen waren neue Festtage; mit grünen Tannenreisern geschmückt hielt man Umzüge und sang zu den Göttern Lieder, oder es ward ein Wettkampf zwischen Winter und Sommer veranstaltet. Der Winter trat auf in Moos, Stroh oder Pelz vernummt, der Sommer in Epheu und weiße Gewänder gekleidet und unter Zurufen des Volkes begannen sie einen Streitgesang oder einen Zweikampf, der mit des Winters Niederlage endete. Da nahte der Frühling wirklich, und zu Ehren der Gottheit, die über den Winter gesiegt hatte, loberten Feuer auf den Hügeln und der Heide, fröhliche Gesänge erschallten, Reigen zogen sich um die heilige Flamme und die ersten Frühlingsblumen wurden geopfert. . . . Frohlockend ward jedes Zeichen des neuen Lebens begrüßt, das erste Weizen, die erste Schwalbe, der erste Storch, der erste Maikäfer. Wie die Erde zum Himmel aufjauchzt, der die Nebelkappe abgestreift hat und ihr freundlich und lockend gleich einem Bräutigam die Arme entgegenbreitet, so jubelte auch das Volk auf. Anger und Straßen wurden voll Menschen am Feierabend und am Ruhetage. Kam dann der Mai und nahte Pfingsten, das Fest der Freude, war der kahle Wald grün geworden und stritten die Blumen mit dem Grase, wer von ihnen länger sei, schlugen die Nachtigallen, Finken und Amseln, da brach der Strom der Lust immer unaufhaltsamer hervor. Straßen, Brunnen, Thüren wurden durch die weißen Stämme der zartbelaubten Birken und durch duftige Kräuter in anmutige Baumgänge verwandelt. Die Burschen schmückten mit den schönsten Bäumchen das Haus der Geliebten, pflanzten keck einen Maienast auf des Daches First und in lustiger grüner Verkleidung durchzogen sie die Dörfer. Mancher Brauch wäre hier zu berichten; denn kein Land, kein Dorf war so nüchtern, daß es nicht zu dieser Zeit ein Zeichen der Freude gegeben hätte. Verkleidungen in Laub und Blumen, das Aufsuchen eines geschmückten Paares im Walde und ihr heiterer Einzug im Dorfe, Verfolgung in Moos gekleideter und ähnliches finden sich in mannigfacher Abwechslung. Der Einzug der Sommergottheit und die Vertreibung der letzten Nachzügler der Winterherrschaft sind die bedeutendsten Züge dieser Bräuche. Der Sommer schritt vor und die Sonne kam an die höchste Stelle, von wo sie zum Abstieg sich langsam wendet. Der längste Tag glänzte über der Erde, und in seiner späten Dämmerung blizten erst in den Thälern, dann auf den Hügeln und zuletzt auf den Berggipfeln Feuer auf. Muntere Scharen sammelten sich darum und jauchzten mit Lied, Reigen und Scherz dem nahen Morgen zu. . . Die Häuser wurden mit Blumen geschmückt, auch die Straßen und Brunnen. Manches Fest schloß sich an diesen Tag bis zur Ernte. Es sind lebendige poetische Spiele in Wald und Feld und auf dem Wasser, welche die alte Gabe unseres Volkes bezeugen können, seine Anschauungen und seine Empfindungen in dramatische Gestalten zu bringen. Denn nahte die Ernte und wenn die letzten Garben fallen sollten, wurde der Gottheit Dankgebet und Opfer gebracht. Aufzüge mancher Art, in denen Wodans Schimmel und

Donars Bar nicht fehlen durften, setzten die Feier fort. Aber die Lust mußte sich zuletzt aus dem Freien in die enge Stube ziehen. Der Winter mit seiner Kälte kam. Die Hausfrau verteilte nun den Flachs, und die Weiber und Knechte saßen um den Roden. Da pochte es an das Fenster, und die alte Göttin des Hauses und der Erde schaute herein. Den Fleißigen lobte sie, dem Faulen drohte sie und wenn sie fort war, drehte sich an dem Faden des Flachses die Erzählung. Da kamen auch noch andere Besucher: Der heilige Martin erschien statt Wodans auf dem Schimmel. Bischof Nikolaus kam, der alte Josef polterte und der Knecht Ruprecht, Maria nahte mit dem Christkind, Petrus folgte und der Erzengel Gabriel mit den 3 Königen aus dem Morgenlande. Das Volk spielte alte und neue Geschichte, mischte heidnisches und christliches, heiliges und profanes; es zeigte die regste Theilnahme an dem, was es einmal erlebt hatte und Lust suchte durch alles. Es ist noch hier und da ebenso geblieben, aber die Theilnahme an solchem Leben ist jetzt beschränkter, das Volk ergötzt sich nur in seinen untern und jungen Gliedern daran, die Gebräuche haben ihre Bedeutung im Bewußtsein der Gegenwart verloren und verkümmern darum.... Jene Lust, die so voll und frisch im altherkömmlichen Tanze und Ballspiele zu hohen Zeiten wogte, rinnt nur noch sehr vereinzelt z. B. in den Pfingsttänzen, die sich hier und da, unter anderem in Thüringen erhalten haben.“ So wird zu Pfingsten in vielen Gegenden der uralte festliche Umzug um die Feldmark, der Furgang zur Segnung des Saatsfeldes abgehalten, und abends gibt es einen fröhlichen Tanz unter der Linde oder gar auf grünem Kirchhofsrasen.

In andern Gauen gibt es zu Pfingsten noch das große Wettrennen der jungen Burschen nach dem Kranz am Maibaume und der Sieger wird König oder Maigraf und wählt sich seine Königin und Maigrafin. Feierlicher Umzug folgt, dabei Einsammlung der Gaben von Wurst und Speck und Eiern; Tanz und lustiges Gelage beschließen das Fest, an dem jedermann theilnimmt, alt und jung, reich und arm. Im Dorfe Tolz bei Mittenwald findet alljährlich am zweiten Pfingstfeiertage ein Bauern-Wettrennen und Pflugauschieben statt. Bei dem letzteren werden die Regel in weiten Abständen auf der Dorfstraße aufgestellt. Wer von den jungen Burschen mit den verhältnismäßig kleinen Kugeln die meisten Regel umwirft, erhält als Preis einen neuen Ackerpflug. Daß bei diesem Volksfeste die übliche Tanzmusik nicht fehlen darf, ist selbstverständlich. Überall in den Dörfern der Grafschaft Ranzau werden jetzt noch am 2. Ostertage sogenannte Duvengelags (Taubengelage) gefeiert. Zwischen 2 Bäumen ist ein Seil ausgespannt, welches durch die Boden einer Tonne geht, so daß diese sich bei einem Anstoß um das Seil bewegt. An dem Seile hängt dann noch mit einem Bande befestigt eine hölzerne Taube inmitten der Tonne. Das Spiel besteht darin, daß die Knechte die Tonne mit Steinwürfen aus einer gewissen Entfernung zu zertrümmern haben, was bei der Beweglichkeit der Tonne nicht geringe Schwierigkeiten bietet. Wer dies vollführt, wird König. Seidene Tücher sind die Preise, welche während des folgenden Tanzes, um die Mütze gebunden, getragen werden. \*)

\*) Handelsmann a. a. D.

Von jeher ist die Fastnacht, der Tag vor den großen Osterfasten, in katholischen Ländern als Festtag gefeiert worden, an dem man es für zeitgemäß fand, allerlei lustige Spiele, allerlei Ausgelassenheiten und Tollheiten auszuführen. Es kann hier nicht der Ort sein, auf die gepflogenen Späße und Neckereien, auf die Vermummungen und Umzüge des weitern einzugehen. Es mögen nur hier einige besonders geartete Tänze Erwähnung finden. Unter den Freuden, die die Fastnacht bringt, singt Hans Sachs von seiner Vaterstadt Nürnberg:

„Schwerttanz, Reiftanz ist man auch froh.“

Von alters her hatten in genannter Stadt die Metzger und Messerschmiede das Recht, um Fastnacht ihre besonderen Tänze öffentlich auszuführen. In der Chronik Nürnbergs wird v. J. 1503 berichtet: „Item zu fastnacht, da erlaubte man den fleischhackern zu tanzen und liesen 95 schönbart<sup>1)</sup> item es war davor kein fleischhackertanz zu drei fastnachten gewesen, noch schönbart gelaufen; das machten unsere kriegsläufe die drei jahre.“ Der Schwerttanz, der schon oben auf S. 93 eingehend berührt wurde, kam im Mittelalter in Deutschland oft zur Ausführung. So führten z. B. 1551 in Ulm 24 Handwerksburschen, darunter 2 Meister des langen Schwertes (d. h. bewährte Fechter der Marxbrüdersecht-Gesellschaft), diesen Tanz auf; in Schmalkalden fand er 1576 zu Ehren des Landesfürsten statt. Ein Gleiches thaten am 23. Februar 1620 in Breslau vor dem Winterkönig Friedrich von der Pfalz 36 Kürschnermeister und Gesellen. Während des dreißigjährigen Krieges war es in Leipzig Sitte geworden, daß die Schwerttänzer bei Laternenschein auf den Kirchhöfen um die Kirchen herumtanzten. Bei den Ditmarschen hat sich der Schwerttanz wohl am längsten in seiner Volkstümlichkeit erhalten; denn, wie Dahlmann anführt, kann das Kirchspiel Büsum sich den Ruhm beilegen, daß es die einzige Pflanzschule gewesen ist, woraus so vortreffliche Tänzer entsprossen sind. Noch 1747 fanden daselbst diese Tänze statt. Weiter wird berichtet: „Die Tänzer tragen weiße Hemden mit verschiedenen bunten Bändern allenthalben geziert und bewunden und an jedem Beine haben sie eine Schelle hängen, welche nach den Bewegungen der Beine einen angenehmen Schall von sich geben. Der Vortänzer und der so in der Mitten tragen nur einen Hut, die übrigen tanzen mit entblößtem Haupt, weil sie auf die beiden ein Augenmerk haben und nach ihren Bewegungen sich in allem richten müssen. Anfangs hält der Vortänzer oder König, wie sie ihn nennen, eine kleine Rede an die anwesenden Zuschauer, darin die Vortrefflichkeit und das Altertum ihrer Tänze gerühmt und die Zuschauer gewarnt werden, sich vor den bloßen Schwertern in acht zu nehmen, damit sie keinen Schaden bekommen mögen. Hierauf nimmt nun der Schwerttanz bei Rührung der Trommel seinen Anfang mit solcher Geschwindigkeit, Accurateffe und Munterkeit, daß es zu bewundern ist.

<sup>1)</sup> Das Schönbartlaufen (d. h. gehen mit Maskenbart), welches in Nürnberg seit 1350 gegen 200 Jahre aufgeführt wurde, bestand aus festlichen Aufzügen bunt und zum Teil komisch gekleideter Leute und verschaffte großes Vergnügen.

Bald tanzen sie in der Runde, bald kreuzweis durcheinander, bald springen sie mit vieler Behutsamkeit über die Schwerter, bald legen sie solche in künstliche Stellungen, welche einer Rose nicht unähnlich sind, und tanzen um solche Rose in einem Kreise und springen darüber, bald halten sie die Schwerter in die Höhe, daß einem jeden eine gevierte Rose über dem Kopf steht. Endlich wissen sie ihre Schwerter so künstlich in einander zu fügen und zu verwickeln, daß ihr König oder Vortänzer nicht nur darauf treten, sondern daß sie denselben auch mit einer Behendigkeit in die Höhe heben und halten können, der dann abermalen eine kleine Dankjagungsrede hält, daß man ihrer Lustbarkeit beigewohnt und überdem den Tänzern mit einer billigen Verehrung an die Hand gegangen. Wenn sie nun ihren König wieder herunter auf den Erboden gesetzt, so wird dieses Schauspiel durch ein abermaliges Tanzen, so wie anfangs geschehen, geendigt und beschlossen.“ Ende des vorigen Jahrhunderts kamen alle 8 Jahre die Braunauer aus dem Innviertel nach München und „pflegten vor den ansehnlichsten Häusern auf der Gasse mit entblößten Schwertern einen figurlichen, einfachen Tanz, welcher der Schwerttanz genannt wurde, zu halten.“<sup>1)</sup>

Wurde der Schwerttanz vornehmlich von Messerschmieden, Schmiedeknechten, Kürschnern und von den zu einer Fechterzunft gehörigen Handwerkern veranstaltet, so gelangte der Reifentanz hauptsächlich durch die Böttcher (Schäffler) zur Ausführung, die ihn bei ihren Innungsfesten tanzten. Daher wurde er auch der Böttcher- oder Schäfflertanz genannt. Zu den mancherlei Aufzügen, heißt es bei Vieth, gehören auch die gewöhnlichen Biegel tänze, wenn nämlich die Böttcher oder Böttchergesellen bei ihrem Fastnachtsbier, oder auch am Tage Gregorii einen solennen Tanz halten; wobei öfters einer einen großen runden Fasreifen nimmt und denselben mit großer Behendigkeit über den Kopf und wieder unter die Füße hinwegschlägt, daß man kaum sehen kann, wie er durch den Reifen kommt. Daneben haben sie auch viele ungebundene, bunt bemalte Tannenreifen, an welche sie sich alle aneinander festhalten, und solchergestalt in einer langen ungetrennten Reihe allerhand lustige Veränderungen machen. Bald wickeln sie sich allesamt umeinander herum, bald springen sie mit großer Behendigkeit über die Reifen und kommen wieder unter denselben hin. Öfters bleiben die beiden ersten still stehen, ihre Reifen in einem halben Schwibbogen in die Höhe haltend, und lassen die andern alle als durch eine Ehrenpforte hindurchgehen u. dergl. m. Auch soll man diesen Tanz des Nachts mit brennenden Laternen auf den Köpfen gehalten haben. Zumeist führten 12 den Tanz in gleicher Kleidung aus, nämlich in weißen Mützen, in weißen mit Schellen besetzten Hemden, mit aufgestreiften Ärmeln, so daß der Unterarm entblößt war, in roten Beinkleidern und Schuhen. In München hat sich dieser Schäfflertanz bis auf die neueste Zeit erhalten.

Die Zeit des Minnesanges war auch zugleich die Blütezeit der Ritterschaft, bei welcher die Leibesübungen in hohen Ehren standen. Daher waren

<sup>1)</sup> J. Bink, Die Leibesübungen des Mittelalters.

auch die geselligen Freuden jener Zeit sehr oft dazu angethan, diesen Übungen Vorschub zu leisten. Sobald bei irgend einer Gelegenheit, zumal bei Festen mehrere Ritter zusammenkamen, so maßen sie in den freien Stunden im kraft- und mutstärkenden Kampfspiel ihre Kräfte. Da wurde um die Wette gesprungen und gelaufen, der Stein geworfen und der Speer geschleudert, nach dem Ziele mit dem Bogen geschossen und mit stumpfen Schwerten gefochten. Aus den vielen überkommenen Schilderungen dieser Verhältnisse mögen nur folgende drei hier Platz finden:

„dise banecten <sup>1)</sup> den lip  
dise tanzten, dise sungen,  
dise liefen, dise sprungen,  
dise schuzzen zuo dem zil.“ (Iwein 66.)

„Die schermtten <sup>2)</sup> hie,  
die rungen dort  
dise tanzten, jene sprungen,  
dise liefen, jene sungen,  
dise schuzzen den schaft, <sup>3)</sup>  
jene pflagen ritterschaft.“ (Mai und Beaflo.)

„sy begunden ettwas  
davon jr mut gefreut was  
danach sy alle rungen. <sup>4)</sup>  
dise lieffen, jene sprungen,  
dise zuelauffens <sup>5)</sup> jene von stehe <sup>6)</sup>  
so spilten die auf dem prete  
vale <sup>7)</sup> vnd alt wurfzabel  
dise lagen auf dem schachzagels <sup>8)</sup>  
yene tailten jr spil an den val <sup>9)</sup>  
so schlugen dise den pal;  
die liefen die pare <sup>10)</sup>  
hie mit gahe <sup>11)</sup> dort mit harre <sup>12)</sup>  
so schussen yene zu dem zile <sup>13)</sup>  
man tailte hie einander spile <sup>14)</sup>  
da schussen sy den schafft. <sup>15)</sup> . . .  
dise sungen widerstreyt <sup>16)</sup>  
die andern wurfen den stain  
sunst was jr dhain  
er het sein spil getzaiget  
vnd die sunne was genaiget.“ <sup>17)</sup>

Der mantel. Haupt. Altd. Blätter II.

---

<sup>1)</sup> Üben zum Vergnügen. <sup>2)</sup> fochten. <sup>3)</sup> Ger. <sup>4)</sup> strebten. <sup>5)</sup> mit Anlauf. <sup>6)</sup> aus dem Stande. <sup>7)</sup> Fall (jedemfalls ein Spiel wie Buff). <sup>8)</sup> Schachspiel. <sup>9)</sup> Fall der Würfel. <sup>10)</sup> Schranke, Barrlaufen. <sup>11)</sup> Schnelligkeit. <sup>12)</sup> Ausdauer. <sup>13)</sup> jedemfalls mit der Armbrust. <sup>14)</sup> verteilte sich in Spielabteilungen. <sup>15)</sup> die Lanze, den Ger. <sup>16)</sup> wetteifern mit Gefang. <sup>17)</sup> Es war keiner da, der nicht sein Spiel gezeigt hätte und so ging es, bis sich die Sonne neigte.

Aus solchen vereinzelt, aber an allen Ritter- und Fürstenhöfen beliebten Wettkämpfen und Wettspielen bildeten sich allgemach größere und umfangreichere, von Fürsten und Königen besonders begünstigte Wettkämpfe, die Turniere heraus. Sie wurden lediglich aus praktischen Rücksichten wie etwa unsere Manöver veranstaltet. Es kam einerseits den Rittern darauf an, sich im Lanzenkampfe, im Schwertgefecht, vor allem aber in der Behandlung des Streitrosses zu üben, sich zu gewöhnen, auch im Kampfe, die Last der Rüstung und der Waffen zu tragen, sich für die ernste Feldschlacht vorzubereiten, und den Fürsten andererseits lag daran, ihre Ritterschaft kennen zu lernen, wer besonders tüchtig und brauchbar sich bewähre, um im Ernstfalle bei besonders wichtigen Aufgaben die geeigneten Kräfte an der Hand zu haben. Reiterspiele waren schon den alten Römern bekannt. In Virgils Aeneide wird derselben wie folgt gedacht: „Und rege führen sie vor das Scheinbild eines Kampfes im Schmucke der Waffen, bald wenden sie sich zur Flucht, bald schwingen sie wie in feindlicher Absicht die Speiße, bald sprengen sie vereint dahin, als ob Frieden geschlossen wäre.“ Sehr ähnlich ist eine Gattung von Spielen, die im 9. Jahrhundert von den Söhnen Karls des Großen und ihrem Gefolge ausgeführt wurden. „Auch Spiele führten sie häufig auf, die so geordnet waren, daß sie sich üben konnten. Sie fanden sich zusammen, wo der Platz für das Schauspiel passend zu sein schien, und nachdem die ganze Schar sich aufgestellt hatte, da stürzten sie, zuerst in gleicher Zahl an Sachsen, Wasgonen, Austrasier und Brittonen, von beiden Seiten her, gerade als ob sie gegeneinander kämpfen wollten, in raschem Lauf einer auf den andern los: hier stellte sich der eine Teil, die abgewandten Rücken mit den Schilden bedeckt, als ob er vor den Nachsehenden zu den Gefährten sich flüchten wollte, und wiederum abwechselnd waren diese dann eifrig dabei, jenen nachzusehen, vor denen sie eben flohen: bis dann zuletzt die Führer beider Abteilungen mit der gesamten Mannschaft unter ungeheurem Geschrei die Pferde laufen ließen und die Lanze schwingend einhersprengten und bald diesen, bald jenen, der ihnen den Rücken bot, bedrängten. Es diente aber das Ganze angemessen der vornehmen Abstammung der Teilnehmer und ebenso angemessen der kunstvollen Anordnung nur zum Schauspiele; denn keiner wagte es irgend einem die geringste Verletzung oder Beschimpfung zuzufügen, trotz der so großen Menge und der Verschiedenheit der Abstammung, wie es doch oft unter einer sehr kleinen Anzahl und unter einander Bekannten einzutreten pflegt.“ Bei diesen Reiterspielen kam es auf blitzschnelles Herumwerfen der Kofse an, auf den raschen Übergang vom Angriff zur Flucht, auf die Abwechselung von Einzel- und Gesantritt, jedoch von einem gleichzeitigen Scheinkampfe der Reiter untereinander mit Waffen wird nichts berichtet. Die althergebrachten Reitkünste mit dem ritterlichen Lanzen- und Schwertgechten in Verbindung gebracht zu haben, soll französischen Ursprungs sein, und zwar schreibt man diese Erfindung dem 1068 durch Verrat gemordeten Godefroi de Preuilly zu. Auch mag derselbe Regeln und Gesetze für diese Kampfspiele aufgestellt und sie dadurch gleichzeitig populär gemacht haben. Aus jener Zeit wird bemerkt, daß die Ritter nach Art der

Franzosen, hoch zu Roß sitzend, einander mit Speeren und mit Spießcn im Kampfspiele angriffen. Von Frankreich verbreiteten sich diese Ritter- und Reiterspiele bald nach Spanien, England und so auch nach Deutschland. Von hier aus kamen die Turniere nach Italien, nach Böhmen und in die andern slavischen Länder, jedoch nicht vor 1245. In Deutschland wurde im August 1127 in Würzburg das erste Turnier<sup>1)</sup> abgehalten.

Als Kampfspiele fand das Turnier den Buhurt und die Tjost vor. Ersterer war ein Gegeneinanderreiten der Massen:

„fünf hundert ritter oder baz  
da uf den buhurt waren komen,  
da wart von schilden stoz vernomen,  
und von scheften kracha krach.“ (Frauendienst 177, 26.)

„vor meiner herberg was gedranc:  
sich huop ein buhurt, der was groz  
mit schilden wart ta stoza stoz. . .  
man sach da schilde bresten vil. . .  
diu ors<sup>2)</sup> da wurden schiumevar.“<sup>3)</sup> (Ebenda 206, 18.)

„der buhurt gie her unde dar  
mit rotten er sich vaste war:  
da wart groz hurten niht vermiten“ (Ebenda 252, 25.)

„von hurt die schilde gaben schal,  
so daz manic knie geswal<sup>4)</sup>  
von hurte und von gedreng.“ (Wigal. 230, 30—36.)

Es war demnach der Buhurt ein Spiel, wo das „hurteclich riten“ d. h. ein Zusammenrennen, ein Anprellen mit den Kössen die Hauptsache war, wobei die beiden feindlichen Scharen möglichst geschlossen aufeinander losritten, dabei Schild an Schild, Knie an Knie, Roß an Roß stießen, so daß der schwächere Teil umgeritten oder zurückgedrängt ward. Darauf kehrten die Scharen entweder zu ihrem ersten Standorte zurück und ritten von neuem in derselben Weise aufeinander los oder es entstand, nachdem der erste Angriff beiderseits vorüber war, ein Gedränge, in welchem schließlich der schwächere Teil vom Kampfplatze geschoben ward. Jedensfalls begann der Buhurt mit Trabreiten, damit die Masse der Kämpfer festgeschlossen zusammenblieb und erst später fiel man in den Galopp und in die Carriere, um die Gewalt des Anprellens nicht durch Lockerung der Schar zu beeinträchtigen. Der Buhurt ward nicht angesagt, er fand gewöhnlich bei festlichen Gelegenheiten, wobei Ritter zusammenkamen, z. B. bei „Schwertleiten,“ d. i. beim Ritterschlag, statt. Er ward auch zu Ehren angesehenener Männer geritten.

Die Tjost fand nur zwischen 2 Kämpfern statt, kein dritter durfte sich, falls er nicht unritterlich erscheinen wollte, daran beteiligen. Mit Speer-

<sup>1)</sup> Den nachfolgenden Darlegungen liegt zunächst zu Grunde: Dr. Felix Niedner, „Das deutsche Turnier im 12. und 13. Jahrhundert.“ <sup>2)</sup> Roß. <sup>3)</sup> schweißfarbig. <sup>4)</sup> schwall.

Kampf zu Roß begann dieses Ritterspiel, und es währte so lange, als noch Speere zu verteilen waren, oder bis einer der Gegner durch Zerstoßung der Sattelriemen auf den Sand gefommen war, oder sich beide gegenseitig vom Roße gestochen hatten. In diesen Fällen wurde die Entscheidung durch Schwertkampf zu Fuße, und wenn dieser nicht entschied, noch durch einen Ringkampf, natürlich auch zu Fuße, herbeizuführen gesucht. War dagegen bloß einer der Gegner abgestochen, so war die Tjost schon mit dem Speerkampfe allein entschieden. Ausnahmeweise mag der Schwertkampf, wie z. B. im Parzeval V. 1183 angeführt wird, auch zu Pferde stattgefunden haben.

Eine Abart der Tjost war das Foresten, was darin bestand, daß ein berühmter Ritter sich samt Gefolge oder auch allein in ein Gehölz legte und durch seinen Knappen jeden Ritter, den sie treffen würden, auffordern ließ, mit ihm einen Speer zu verstecken. So legten sich Ulrich von Nichtenstein und sein Bruder vor dem Turnier zu Frisach in ein „foreis“ und unter großer Beteiligung wurde 10 Tage lang tjostirt: „wol vierzie ringe oder me da wurden.“ Als weitere Abart der Tjost wird die „Kunttafel“ vielfach erwähnt, aber bis jetzt herrscht noch Unklarheit über Ursprung, Namen und Wesen dieses Ritterspiels.

Diese alten Ritterspiele waren so beliebt, daß sie später als Teile des Turniers Bewertung fanden. Das Wort Turnier wird verschieden abgeleitet, am wahrscheinlichsten ist es, daß es dem griechischen τόπος d. h. drehen, wenden entstammt, welches dem lateinischen „tornus“ entspricht, woraus sich das französische tourner gebildet hat, was bedeutet „marcher ou courir en rond“ (gehen oder laufen im Bogen), daher ist die ursprüngliche Bedeutung von turnieren „künstliche Wendungen zu Pferde machen.“ Dieserhalb heißt es auch im Tristan, wo angeführt wird, was er als Ritter zu lernen habe:

„behendecliche riten,<sup>1)</sup>  
 daz ors<sup>2)</sup> ze beiden siten  
 bescheidenliche<sup>3)</sup> rüeren.<sup>4)</sup>  
 von<sup>5)</sup> sprunge ez freche<sup>6)</sup> fueren,  
 turnieren und leisiren<sup>7)</sup>  
 mit schenkelen sambelieren<sup>6)</sup>  
 reht' und nach ritterlichen site.<sup>4</sup> (2103).

In bevorzugter Weise wird jedoch unter Turnier ein ritterliches Spiel zu Pferde, wobei vorwiegend mit der Lanze gekämpft wurde, verstanden. Wurde zu einem solchen Spiel öffentlich aufgefordert, so führte es zu einem Zusammenströmen ritterlicher Kampfgenossen und einer großen Menge von Zuschauern. Hierdurch entwickelte sich ganz von selbst ein festliches Leben und Treiben, dessen Bogen um so höher gingen, je mehr die herbeiziehenden Ritter und Fürsten die Gelegenheit benutzten, um ihren Reichtum, ihre

<sup>1)</sup> Reiten. <sup>2)</sup> Roß, man beliebte damals solche Lautverstellungen. <sup>3)</sup> verständig, kunstgemäß. <sup>4)</sup> ansprengen. <sup>5)</sup> im. <sup>6)</sup> kühn. <sup>7)</sup> den Flügel schießen lassen. <sup>8)</sup> dem Pferde die Schenkel geben.

Pracht- und Glanzliebe aller Welt kund zu geben. Der Begriff Turnier erweiterte sich daher allmählich dahin, daß man unter denselben jene ritterlichen Spiele mit allen den damit verbundenen Festlichkeiten begriff.

Wollte jemand ein Turnier abhalten, so wurde zunächst der, wider den zu kämpfen beabsichtigt wurde, hiervon in Kenntniß gesetzt, ihm das Turnier angeboten:

„daz die von Hiunen lande  
uns bietent turnieren an.“

(Biterolf 8418.)

Es stand frei, das Angebot abzulehnen oder anzunehmen. Im letzteren Falle einigten sich beide Teile, unter welchen Bedingungen es stattfinden habe. Hierbei wurde zuvörderst festgestellt ob das „Turnier ze ernste oder ze schimpfe“<sup>1)</sup> sein soll, d. h. ob man scharfe Waffen benutzen und daher im Kampfe bis zur letzten Konsequenz, der völligen Niederlage, dem Tod des Gegners vorschreiten, oder bloß mit stumpfen Waffen mit der nötigen Schonung des Lebens kämpfen wolle. Ulrich von Sichtenstein ritt auf Turnier „in diu lant, ez waer ze schimpf ode ernstlich.“ An dem Gefecht mit scharfen Lanzen fanden nicht bloß gemeine Ritter, sondern auch Fürsten und Kaiser das größte Vergnügen. Vom Markgrafen Albrecht von Brandenburg wird berichtet, daß er 17mal „scharf gerennet“ sei, auch der Kaiser Maximilian I. wagte es ebenfalls mehreremal. So boten sich auch öfters wirkliche Feinde ein Turnier an. Es war dies dann ein Zweikampf auf Leben und Tod unter Beobachtung der Turnierregeln. Auch kam es vor, daß ein friedlich begonnenes Turnier durch den Zorn der unterliegenden Partei in einen wirklichen Kampf ausartete und man die stumpfen Waffen mit den scharfen vertauschte. Dies war z. B. auf dem Turniere zu Darmstadt 1403 der Fall, bei welchem die Franken den Hessen gegenüber kämpften. 17 Franken und 9 Hessen, teils totgeschlagen, teils ertreten, bedeckten am Ende den Turnierplatz. Im November 1290 waren „die Fürsten des Reiches auf einem kaiserlichen Hofe zu Nürnberg und pflegen ritterlichen scherzes und spieles mit stechen, turnieren und rennen gar herrlich. Nun es fügte sich, daß ein Herzog von Baiern, Ludwig genannt, der noch ein lediger junger war und ein sohn des herzog Ludwigen, scharf rannte mit einem von Hohenlohe. Nun dieser scherz, scharf rennen, einem ernste gar gleich und besorglich, doch allein den deutschen gewöhnlich, die nit zusammen mit trabenden pferden, sondern mit schießenden jagen. Also ward der junge Herzog Ludwig kläglich von dem von Hohenlohe durch die fehle mit der scharfen lanze durchrannt und zuhand ward ein großer auflauf durch die bairischen auf einem theil und die kaiserlichen auf dem andern teil, also daß die rathsherrn mußten die thor und thüren und rathhaus einnehmen und die gassen beschließen. Doch die große fürsichtigkeit und durch die bereiten gewappneten Bürger warden alle Dinge bald niedergedrückt, ohne große schaden, und der todte jüngling ward gen Fürstensefeld geführt.“ Chronik v. Nürnberg. Galt ersteres als ein Spiel, so war letzteres ein „nitspil“ (Parz. VII, 96). Das Turnier „ze schimpfe“

<sup>1)</sup> Scherz.

umfaßte selbstverständlich alle die Veranstaltungen, die des Lernens wegen getroffen wurden.

„da ich vil turnirens vant  
von knechten, daz was do der sit:  
si lernten ritterschaft da mit.“ (Frauendienst 10, 10.)

Weiter gehörten dazu auch solche, bei welchen es sich lediglich um die Ehre des Sieges handelte.

„sit iu der muot uf ere stat,  
so ist der turnei gar min rat.“ (Ebenda 255, 31.)  
„daz einem turney, der wart guot,  
driu hundert ritter hoch genuot,  
die waren dar durch ere kumen.“ (Ebenda 101, 5.)

Ferner sind dahin zu rechnen diejenigen „ze dienst der vrowen min“ und „umbe guot“, um Gewinn. Dieser vierfache Zweck, wird in folgenden Versen recht kurz und deutlich hervorgehoben:

„Den tac diu ritterschaft so wert,  
daz ez der man vant swie er gert.  
die stachen hie durch hohen muot,  
die andern dort wan umb daz guot:  
da tlostirt manges ritters lip  
durch anders nicht wan durch diu wip: <sup>1)</sup>  
so stachen die durch lernen da  
jen durch pris dort anderswa.“ (Frauendienst 70, 25.)

Beim Turnier „ze schimpfe umbe guot“ fiel allerdings auch auf den durch das künstlerische Reiten ausgebildeten Speerkampf das Hauptgewicht. Aber es kam vor allem auch darauf an, den Gegner aus dem Sattel zu heben und ihn zu sichern, fest- und gefangen zu nehmen. Es verlor dann der Besiegte nicht bloß Roß und Rüstung, sondern auch seine Freiheit. Daher war bei solchen Turnieren im voraus festzustellen, ob er mit „vride oder ane vride“ sein soll:

„wie der turnei sol gestan  
am fride und ame guote.“ (Biterolf 8508.)  
„ob si turnieren ane fride.“ (Ebenda 8361.)

Im ersteren Falle war der Besiegte, der Gefangengenommene, vor dem Mißbrauch, der mit dem „Sichern,“ mit dem „Turnieren um Gut“ getrieben wurde, geschützt, indem im voraus eine Summe zum Lösen festgesetzt wurde. Kein Ritter war alsdann berechtigt, einen Gefangenen zu behalten, wenn dieser das nötige Lösegeld aufgebracht hatte. Ebenso fielen gegen die festgesetzte Zahlung Roß und Rüstung an den Besiegten zurück. Im anderen Falle war der Besiegte der Willkür seines Gegners preisgegeben. Schließlich war noch zu bestimmen, ob beim Turnier Ripper zuzulassen seien oder nicht:

<sup>1)</sup> Weib, Frau.

„sol ez ane kipper sin?“ (Biterolf 8581.)  
 „swelhen ritter rüret kippers hant  
 er si knabe oder sarjant  
 den des turneis niht beste.  
 daz ez im an die hant ge.“ (Ebenda 8835.)

Ursprünglich war es strenge Regel, daß nur Ritter und Rittercandidaten im Turnier auftreten durften und, wie aus der eben angeführten Belegstelle hervorgeht, es mit der harten Strafe des Handabhauens geahndet wurde, wenn Unberechtigte die Schranken betraten; denn

„der turnei was geboten  
 daz man keine kipper nam  
 und swie der man ze velde kam  
 daz solt er allez gelten.“ (Reinfr. 122, 14.)

Hatte man sich jedoch dahin geeinigt, daß Kipper mit auftreten konnten, so war den Knappen, welche ihren Herren in den andern Fällen nur neue Speere nachzutragen und frische Rosse zu bringen hatten, gestattet, in den Kampf einzugreifen. Da dieselben keine ritterlichen Waffen tragen und in den Schranken nicht reiten durften, so mußten sie sich mit einem einfachen Knüttel behelfen und ihrem Herrn zu Fuße nachgehen. Ihre Aufgabe war es, den abgestochenen Ritter so lange mit Prügel zu traktiren, bis derselbe Sicherheit gelobte. Reiche Thätigkeit fanden sie beim „zoumen“. Dasselbe bestand darin, daß der Ritter das Roß seines Gegners am Zügel nahm, mit ihm umwendete und es nach der Seite seiner Turniergenossen hin vom Turnierplatz zu ziehen suchte, und war der „zoumende“ nun ein geschickter Reiter, so konnte er dadurch, daß er sein und des Gegners Roß beherrschte, diesen so gewandt und geschickt vom Kampfplatz bringen, daß es den Anschein hatte, als folge er ihm willig. Meist freilich ging dies nicht so glatt von statten, und es mußte die Gewandtheit des Reiters durch den Kampf unterstützt werden, wobei der Schwertkampf benutzt wurde, indem der „zoumende“ zugleich auf den „gezoumten“ einhieb und mit Schlägen nachhalf. Waren in diesem Falle Kipper zulässig, so schlugen dieselben, während der Gegner von ihrem Herrn beim Zügel gefaßt und davongezogen wurde, unbarmherzig auf das feindliche Roß los und erleichterten dadurch die Gefangennahme desselben, indem das Roß thatsächlich aus dem Kampfplatz herausgeprügelt wurde. In der Hitze des Gefechtes trugen wohl auch die Ritter Hiebe mit davon.

Man turnierte in der Regel nur im Sommer:

„Geturnirt wart den sumer vil.“ (Frd. 398, 15.)  
 „biz daz der winder aber quam,  
 daz turnirn ein ende nam.“ (398, 21.)

Gern wurde das Pfingstfest als Turnierzeit gewählt und der Montag galt besonders als eigentlicher Turniertag. Am Sonntag vorher fand die Vesperie statt, ein Waffengang der Knappen und der sich heranbildenden Ritter:

„sich huop diu vesperie san,  
hie riten sehse, dort wol dri:  
den fuor vil lihte ein tropel<sup>1)</sup> bi,  
si begunden rehte riters tat.“

(Parz. II. 298.)

Wie der Name andeutet, sollte dieser Vorkampf zur Vesperzeit endigen, jedoch oft machte erst die Nacht dem Kampfe ein Ende. Als Turnierort wurde stets ein großer freier Platz gewählt, in der Regel in der Nähe einer größeren Stadt. Derselbe wurde mit Sand beschüttet und mit einem Bretterzaun oder Berhau umgeben, „schranken und schranboume,“ (Biterolf 9309 und 9353) auch „hamit“ (Erec. 2703, Biterolf 8487) genannt. Hinter den Turnierschranken erhob sich das „gestuele,“ die Sise für die Damen und alten Herren, für das Turniergericht und die übrigen angesehenen Zuschauer. Schon vor Beginn des Kampfspiels hatte das Gericht Wappen- und Helmschau zu halten. Zu dieser Schau wurden auf einem besonders bestimmten Platze Schild und Helm eines jeden zum Turnier gekommenen Ritters aufgestellt. Dieser Brauch ist der Grund für die Bildung der Wappen, wie sie noch gegenwärtig bestehen. Bei dieser Schau war aber zu prüfen, ob die zum Kampfe Erschienenen auch turnierfähig, ob sie Ritter oder Rittercandidaten waren, ob keiner der Turnierfähigen zur Zeit in einem unfreien Verhältnisse stand. Auch mußte festgestellt werden, ob jeder im vorgeschriebenen Turnieraufzuge gekommen war. Die Grieswärtel (von Gries d. h. Sand herkommend) hatten die Aufsicht über den Turnierplatz, die Schranken zur rechten Zeit öffnen und schließen zu lassen, das Zeichen zum Beginn der einzelnen Kämpfe zu geben und vor allem auch darauf zu sehen, daß die Turniergeetze nicht verletzt wurden, daher hatten sie die Kämpfenden in den Grenzen des Spiels zu halten und, falls sie sich ernstlich angriffen, Frieden zu stiften und die in Gefahr befindlichen zu schützen. Deshalb ließen die Grieswärtel beim schon erwähnten Turnier zu Darmstadt die Schranken aufziehen, „wer aus dem Turnier wollt, der möcht herausreiten, damit er auch nicht Schaden nehme.“ Am Turniertage früh hörten zunächst alle Teilnehmer die Messe mit an, alsdann wurden die Turnierer, sowohl der Zahl als auch der Güte nach, in zwei möglichst gleiche Parteien geteilt. Ein Turnier gut und zu aller Zufriedenheit teilen, war daher ein schweres Ding. Denn die Zahl der hier in Frage kommenden Ritter war nicht selten eine beträchtliche. So war auf dem Turnier zu Frisach jeder Teil 300 Mann stark mit je 8 Scharenführern. Jeder Teil hatte zunächst seinen Oberbefehlshaber, und jeder Teil ordnete sich wieder in Scharen oder Rotten, denen weiter je ein Unteranführer vorstand. Möglichst gleiche Scharen rückten aufeinander los. Wie viel kunstgemäße Reit- und Kampftouren es gab, bei denen auf den Gegner gestochen werden konnte, das berichtet uns Wolfram von Eschenbach in seinem Parzeval:

„Fünf stiche mac tarnieren han:  
die sint mit miner hant getan.  
einer ist zem punsüz;

<sup>1)</sup> Truppe.

ze treviers ich den andern weiz  
 der dritte ist zen muoten:  
 ze rehter tjust den guoten  
 ich hurteclichen han geriten,  
 und den zer volge niht vermiten.“ (XVI, 759.)

Die Lanze war im Turnier die Hauptwaffe und der Kampf erhielt dadurch, daß man nicht bloß geradlinig, sondern auch schräg aufeinander ritt, eine große Mannigfaltigkeit. Auf alle Fälle gab es jedoch nur zwei Punkte an der vordern Seite des Gegners, wo derselbe turniermäßig getroffen werden durfte, nämlich die „vier nagele“ und die „helm schnuor“. Erstere weisen auf die Stelle am Schilde hin, wo die Handhabe oben und unten mit Nägeln befestigt war. Da aber dieser Handgriff sich inmitten des Schildes befand und derselbe mit der linken Hand vor die Brust gehalten wurde, so bedeuten die „vier nagele“ den Stoß auf die Brust des Gegners.

„min sper uf siner prust ich brach.“ (Frauendienst 174, 50.)  
 „des brust wart da der tjuste zil.“ (Frauendienst 190, 16.)

Der Schild deckte den Oberkörper bis zum Hals, unmittelbar über ihm war der Helm. Hier „an den helsen under daz kinnebein“ war die zweite Stelle, wo der Gegner gefaßt werden konnte, jedoch war es durchaus kunstgemäß, auch auf den Helm selbst zu stechen:

„Daz ietweders stich geriet  
 da schilt unde helm schiet:  
 wan da ramet<sup>1)</sup> er des man  
 der den man vellen kan.“ (Iwein 7087.)

„Da schilt und helm zesamen gat  
 und da den hals daz collir hat  
 beslozen, do traf in min hant,  
 so daz daz collir wart entrant.“ (Frauendienst 261, 9.)

„Daz man diu sper da presten<sup>2)</sup> sach:  
 uf beiden helmen daz geschach.  
 daz fiur<sup>3)</sup> da uz den helmen spranc.“ (Ebenda 193, 9.)

„Wan er mir an dem helme min  
 ein sper da ritterlich verstach:  
 daz mine in sinem schilt ich prach.“ (Ebenda 193, 22.)

„Ez was gar alle der wille min  
 daz ich im traefe den helm sin.“ (Ebenda 205, 3.)

Völlig unritterlich war es, den Gegner von hinten zu stechen, oder ihn von seiner rechten Seite aus zu nehmen. Diese Seite war nicht geschirmt; denn sie mußte frei bleiben, da mit dem rechten Arme der Speer geführt wurde, die linke Seite war dagegen vom Schilde gedeckt. Der linke Arm hatte den Schild zu halten, gleichzeitig aber auch das Pferd mit den Bügeln zu lenken.

Beim „stich zem puneiz“ ritten sämtliche Scharen beider Teile in gerader Linie mit eingelegter Lanze aufeinander los, wobei man aus dem

<sup>1)</sup> lossteuern, zielen. <sup>2)</sup> brechen, zerbersten. <sup>3)</sup> Feuer.

„walap“ d. h. mäßigen Galopp oder Trab in die „rabbine“, den völlig gestreckten Galopp fiel.

„ir ors mit sporen sie bede triben  
uzem walap in die rabbin.“ (Parz. I. 1102.)

Dieser Wechsel des Reitempos heißt „der puneiz“, und den Befehl hierzu gaben die einzelnen Scharenführer.

„ez mag ein puneiz hie geschehen,  
daz in got selbe möhte sehen.  
sie stapften zuo ein ander sa.  
do si zesamen komen na,  
vil kume<sup>1)</sup> rosseloufes wit,  
do was ouch wol punirens<sup>2)</sup> zit.  
manec ors wart mit sporn genomen.  
man sach si uf ein ander komen:  
vil hurticliche<sup>3)</sup> daz geschach;  
man und ors man vallen sach.  
der spere krachen was da groz,  
mit schilden manic grozer stoz  
wart gestozen dort unt hie,  
da von geswellen muosten knie.  
piule,<sup>4)</sup> wunden, da gewan  
von spern vil manic biderbman.“ (Frauendienst 84, 15.)

Beim Stich „ze trevicrs“ oder „twirhs“, d. h. quer, wurde der Gegner von der Seite genommen und zwar geschah der Angriff nach ritterlicher Sitte nur auf der vom Schilde gedeckten linken Seite. Beim Aufsprengen mit eingelegter Lanze gerade vorwärts brach man daher auf Befehl des betreffenden Scharenführers plötzlich in die schräge Richtung ab, um unerwartet dem Gegner an die Seite zu kommen.

Der Stich „zen muoten“ ist das Stechen eines Einzelnen gegen mehrere, wobei es für diesen darauf ankam, während er den aufs Ziel genommenen Gegner traf, den Stößen der übrigen auszuweichen:

„do nam ouch ich nach miner ger  
in mine hant ein starkez sper  
man sach mich schone da fur komen,  
min ors mit sporn wart genomen.  
den puneiz treip ich vaste dar  
gegen des Hademares schar.“ (Frauendienst 310, 31.)

Dieses kühne Reiterstück wiederholte Ulrich von Dichtenstein gleich darauf auch bei der Schar des Heinrich von Künringe. Ein solcher Einzelritt setzte natürlich die größte Gewandtheit voraus, da der Reitende, während er auf einem Gegner seinen Speer versieht, von der Masse der übrigen bestürmt ward. Daher konnte eine solche Extratour nur von bewährten Turnieren geritten werden.

<sup>1)</sup> mit großer Mühe. <sup>2)</sup> antreiben. <sup>3)</sup> großer Anprall, große Wirkung  
<sup>4)</sup> Beulen.

Der Stich „ze rechter tjust“ ist ein Einzelangriff mit eingelegter Lanze auf einen einzelnen Gegner von vorn oder von der Seite, wobei es für beide „tjustirende“ darauf ankam, sich dem Gedränge der ihrigen zu entziehen, da es andererseits keinem dritten verboten sein konnte, sich in eine Tjust zu mischen. Es war also hier ein durch die Verhältnisse des Zufalles gegebener Kampf zweier zwischen den Scharen.

„Erec der herre  
kam hin für so verre <sup>1)</sup>  
daz er justierens state <sup>2)</sup> gewan.“ (Erec 2571.)  
„daz er die just naeme  
unde in für kaeme,  
swa er des stato funde.“ (Ebenda 2417.)

Der Stich „zer volge“ war ebenfalls ein Zweikampf, bei welchem aber eine Forderung vorlag und eine Zustimmung erfolgt sein mußte. Hierbei traten natürlich nur die gewandtesten Kämpfer auf. Gesah dieser Kampf, so wie der „zen muoten“ zur Ehre der Frau, in deren Dienst sich der Ritter gestellt hatte, so wurde derselbe auch „Damenstoß“ genannt. Es scheint, daß diese „vrouwenritter“ am Ende des Turniers gegen einander aufgetreten seien; denn erst nachdem der Damenstoß gestochen ist, heißt es „nu het der turnei ende.“ Erec 2807. Hieraus geht zugleich hervor, daß man im Turnier weder bloß in Scharen, noch bloß in der Tjust kämpfte, sondern beides, Gesamt- und Einzelkampf, in ihm vereint und beides künstlerisch ausgebildet war. Während nach den ersten beiden Stichen „zem puneiz“ und „ze treviers“ die große Masse mit dem Schwerte zu Fuße weiter kämpfte oder anderes Ritterspiel mit Ringen, Springen, Laufen, Stein- und Stangenstoßen und werfen trieb, zeigten die gewandteren Ritter eben ihre Kunst in den Stichen „zen muoten und „ze rechten tjust“ und der Stich „ze volge“ schloß sich dann als die Krone des ganzen Turniers an.

Wurde beim Speerkampfe der Gegner abgestochen, d. h. durch den Stoß vom Pferde heruntergeworfen oder mit dem Kopfe zugleich niedergestoßen, oder wer im Schwertkampfe „gezoumt“ war, galt als besiegt, mußte „sichern“ und durfte sich nicht weiter am Kampfe beteiligen. Wurden andernfalls dem Gegner Helm oder Schildriemen locker gemacht, oder Helm und Schild herabgestochen, oder die Riemen des Rosses zerstochen, so war derselbe nicht besiegt, mußte aber vom Turnierplatz, um sich mit Helm, Schild, Roß aufs neue turnierfähig zu machen. Beim Urteil über die Leistungen des einzelnen kam dann nicht nur in Betracht, ob er endgiltig besiegt worden war, sondern auch, wie oft er zu obigen Zwecken den Kampfplatz hatte verlassen müssen.

Die Hauptwaffe im Turnier war, wie schon berührt, die eichene Lanze, zu Roß griff man zum Schwert erst dann, wenn der Turnei „stende wart“, d. h. wenn die Gegner nach dem Anprall nicht zurücktritten, sondern dicht nebeneinander blieben, um sich im Nahkampf zu überwinden, wie es z. B.

<sup>1)</sup> so weit hervor. <sup>2)</sup> Gelegenheit.

das Zäumen mit sich brachte, beim Anritt von links und bei der Verfolgung „dem nachjagen;“ denn hierbei war ein künstlicher Speerkampf nicht möglich. Auch geschieht des Ringkampfes zu Rosse Erwähnung, wobei der Gegner aus dem Sattel gehoben, auf das Roß herübergezogen und so mit ihm davon-gejagt ward:

„zir <sup>1)</sup> aller angesichte  
 zucte <sup>2)</sup> in hin uf daz marc <sup>3)</sup>  
 Stuoftuhs der degen starc.  
 swaz ieman sluoc oder dranc,  
 ode swaz der Wolfhart geranc,  
 iedoeh muosse er mit im dan.“ <sup>4)</sup> (Biterolf 8870.)  
 „Morholt in <sup>5)</sup> einen riter stal <sup>6)</sup>  
 uzem satel er in für sich huop . . .  
 do luste <sup>7)</sup> disen starken man,  
 daz er in twunge <sup>8)</sup> sunder <sup>9)</sup> swert:  
 alsus ving er den degen wert.“ (Parz. II. 442.)

Ein solcher Ringkampf erforderte gewiß die größte Gewandtheit und Stärke, aber er scheint nur als Ausnahme bestanden zu haben. Das komische Entsetzen, womit im Biterolf 8877 „da manic kuene man“ ausrufen: „wafen, welch ein valant!“ und im Parzeval 444 bemerkt wird: „daz war ein ungefüeger nop.“ <sup>10)</sup> läßt eher vermuten, daß wir es hier mit einer Art „Husarenstreich“ zu thun haben.

War der Turnierkampf zu Ende, so folgte das durch das Turniergericht gefällte Urteil und die Preiszuerteilung. Der Sieger, der die meisten Gegner überwunden hatte, erhielt hierbei aus den Händen der vornehmsten und schönsten Dame den sogenannten Dank, der in einer goldenen Kette oder in einem goldenen Ringe, oder in einem Wehrgehänge oder sonst kostbarem Waffenstücke bestand. Die nach ihm kommenden Sieger erhielten einen ähnlichen, nur geringeren Dank.

Es kann nicht geleugnet werden, daß das Waffenspiel im Turnier, den Gegner durch den Anprall des Rosses und durch die Wucht des Lanzenstoßes von seinem Sitze herunter zum Falle auf die Erde zu bringen, für das Leben und die Gesundheit der Betreffenden bedenklich war, andererseits darf aber nicht vergessen werden, daß es als zeitgemäßes, bildendes Kriegsspiel wohl Entschuldigung, ja Anerkennung verdient. Hans Sachs wünscht in seinem Gedicht über „Ursprung und Ankunfft des Thurniers v. J. 1541 eine Wiederaufrichtung der Turniere; denn unter anderem hebt er hervor:

„Der Thurnier war des Adels schul,  
 Der sie behielt in strenger zucht.  
 Ganz Teutschemland kam daraus frucht,  
 Das es stund ublich dest bas,  
 Weil der Adel so redlich was.“

<sup>1)</sup> zu ihrer. <sup>2)</sup> zog. <sup>3)</sup> Streitroß. <sup>4)</sup> er mußte mit ihm davon. <sup>5)</sup> ihnen.  
<sup>6)</sup> stahl. <sup>7)</sup> gelüftete. <sup>8)</sup> zwänge. <sup>9)</sup> ohne. <sup>10)</sup> Übung, That.

Von vornherein trug jedoch die ganze Einrichtung des Turniers den Keim der Ausartung und des Verfalles in sich. Dadurch, daß man es nicht einzig und allein bei der Ehre des Sieges bewenden, sondern, daß man auch den Kampf um Gut geschehen ließ, bildete sich sehr bald ein heute-suchendes, habgieriges Turnierrittertum heraus, das im Lande unherabenteuerte und kein Turnier versäumte, wo ein guter Fang zu erhaschen war. Um Schonung der Gesundheit und des Lebens des Gegners kümmerte sich solches Gelichter nicht, daher ereigneten sich sehr oft Unglücksfälle mit tödlichem Ausgange. Schon Reinmar von Zweter, 1250 lebend, sieht sich genötigt, über die größten Ausschreitungen im Turnier zu klagen:

„Turnieren was e ritterlich  
nu ist ez rinderlich, toblich, tot reis, mordes rich,  
mort mezzet unt mort kolben, gesliffen aks, gar uf des mannes tot,  
sus ist der turnei nu gestalt;  
des werdent schoener vrouwen ougen rot, ir herze kalt,  
swann si ir werden, lieben man da weiz in mortlicher not.  
da man turnierens pflak dur ritters lere,  
dur hohen muot, dur hübescheit unt dur ere,  
do hete man ümbe eine decke  
ungerne erwurget guoten man:  
swer daz nu tuot, unt daz wol kan,  
der dunket sich zu velde gar ein recke.“

(M. S. H. II. 196 a.)

Dennoch erhielten sich die Turniere bis zu Ende des 16. Jahrhunderts. Wiederholt wurden dieselben von den Papsten auf das strengste verboten, selbst ein kirchliches Begräbnis sollte dem verweigert werden, der beim Turnier ums Leben käme. Jedoch man kümmerte sich wenig um diese Gegnerschaft und turnierte herzhaft weiter. Nicht bloß in den Kreisen des Adels und der Fürsten fand das Turnier seine Freunde und Verteidiger, selbst Geistliche ließen sich nicht abhalten für dasselbe Partei zu nehmen. Viele Domherren unterließen nicht, die Turniere zu besuchen, und der Erzbischof Diether von Mainz verteidigte sie sogar in einem Schreiben an den Papst Sixtus. Auch sorgten die mit der Zeit entstandenen sogenannten Turniergeellschaften,<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Schon ziemlich frühe hatte sich die turnierfähige Ritterschaft Oberdeutschlands in die 4 großen Turniergeellschaften vom Rheinstrom, von Franken, von Schwaben und von Baiern geteilt. Diese „Ritterschaft der 4 Lande“ wurden von 4 Turniervögten oder Turnierkönigen geleitet, die, den angesehensten Fürsten entnommen, am Ende eines jeden Turniers für das nächste gleich gewählt wurden. Bald stellte es sich heraus, daß diese 4 Bezirke zu groß seien, als daß die 4 obersten Turniervögte hätten alles besorgen können, bald zeigte es sich auch, daß neben den großen allgemeinen Turnieren auch solche in engeren Kreisen eine Stelle recht wohl verdienten, und so teilte man jeden größeren Bezirk in Unterturnierbezirke oder Gesellschaften, die ihrerseits unter Gesellschaftsvögten standen. Von den Zeichen, die diese Gesellschaften sich beigelegt, nannten sie sich die Gesellschaften vom Fisch, vom Wolf, vom Windhund, vom Eichhorn zc. Bald trugen die Mitglieder die Abzeichen „ihrer Gesellschaft“ mit Stolz am Halse oder am Hute; denn das Recht, das Kleinod tragen zu dürfen, bewies ja echte ritterbürtige Herkunft. Dr. Jul. Biny a. a. D.

die zu bestimmten Zeiten diese Kampfspiele veranlaßten, daß die Teilnahme an denselben immer rege blieb. Der Verfall und das gänzliche Aufhören der Turniere wurde vielmehr durch die allgemeinere Einführung des Feuer- gewehrs herbeigeführt, wodurch eine wesentlich andere Taktik nötig wurde. War früher der Nahkampf notwendige Bedingung, so wurde er nunmehr zur Ausnahme und Nebensache; war vordem körperliche Tüchtigkeit, Uner- schrockenheit und Mut im Ringen mit dem Feinde das erste Erfordernis für den möglichen Sieg, so lag künftig der Schwerpunkt hierfür in der sicher und weit treffenden Waffe. Wenn auch noch in späteren Jahren vereinzelt Turniere abgehalten wurden, wie z. B. noch i. J. 1793 zu Rudolstadt, so können dieselben nur noch als eine theatrale, historische Erinnerung gelten, die von der einstigen Wirklichkeit so abfallen mußte, wie eine Spielmarke vom wirklichen Gelde. Die Waffen und Rüstungen vermochte man wohl hierzu aus den Rüstkammern wieder hervorzufinden, nicht aber den Geist wieder zu erwecken, der zur Blüte des Rittertums und jener Waffenspiele von Jugend auf im ritterlichen Nahkampfe bei Scherz und Ernst Härting und Stählung erfahren hatte.

Ein sicheres Zielen und festes Stoßen mit der Lanze auf einen be- stimmten Punkt während des Galoppirens war, wie aus obigem genugsam erhellt, beim Turnierritter eine ganz wichtige Sache. Es ist daher ganz selbstverständlich, wenn er alle Mittel versuchte, um sich solche Fertigkeit anzu- eignen. Ein solches war das Stechen in einen aufgehängten Ring, und solchen Ringelrennens geschieht schon im großen Wolfdietrich Erwähnung:

„Sie het an einem schafte gehenket ein vingerlin,  
swelcher darin staeche der solt davon getiuret sin.“ (1446.)

„Ein vingerlin von golde kluoc und wolgetan  
an einer snüere sidin <sup>1)</sup> vor den rittern uf dem plan  
was gehenket schone für die frouwe hin.  
darzuo si justirten durch daz megetin.“ (1448.)

So wird weiter in einem aus jener Zeit herrührenden Romane ein Scheiben- schießen bei den Spaniern geschildert, wobei 4 Scheiben aufgestellt waren und Ritter wie Knappen, zu Rosse sitzend, sich bemühten, mit den Wurfspeeren dieselben zu treffen. Als aber mehr und mehr die Turniere in Verfall gerieten und die Turniere immer seltener wurden, begnügten sich die ritter- lichen Reiter mit Einübung und Darstellung von Reiterkunststücken. Bei Hoffesten suchte man mit denselben zu glänzen. In Italien, wo dieses Ritterspiel aufkam, nannte man es carosello. Unter Heinrich IV. und Ludwig XIII. wurden diese Spiele auch nach Frankreich eingeführt und waren noch zu Anfange des 18. Jahrhunderts an den meisten europäischen Höfen gebräuchlich. Sie vertraten die Stelle der Turniere oder sollten vielmehr eine Nachahmung derselben sein. Wurde ein Karussell veranstaltet, so kleidete man sich dabei gewöhnlich nach Art der alten Ritter und teilte sich

<sup>1)</sup> seidenen.

in verschiedene Parteien, in der Regel in verschiedene Nationalitäten, die man durch entsprechenden Kleider-, Bänder- und Schärpenschmuck andeutete. In prächtigen Aufzügen zu Pferde bezog man den für diese Spiele besonders hergerichteten, festlich geschmückten Platz oder auch unter Umständen das Reithaus und zeigte all dort die Reiterkünste. In Deutschland waren besonders beliebt: 1. das Quintanrennen, 2. das Ringrennen und 3. das Kopfrennen. Ersteres war schon zur Zeit der Turniere bekannt und war dadurch entstanden, daß die im Lanzenstechen sich übenden jungen Ritter gegen einen Baum oder gegen einen aufgerichteten Pfeiler ansprengten und ein daselbst angebrachtes Merkmal mit der Lanze zu treffen suchten. Um den Gegner noch genauer zu bezeichnen, behing man in früheren Zeiten den Pfeiler sogar mit Panzer und Schild. Eine solche Vorrichtung hieß Quintaine und daher auch der Name für das Rennen. Statt des unbeweglichen Pfeilers verwendete man für das Karussell auch eine hölzerne Figur von der Gestalt eines Mannes, welche auf einen Zapfen gestellt war, so daß sie sich leicht um ihre Ase drehen konnte. Die Reiter legten nun gegen dieselbe die Lanze ein, trafen sie dieselbe genau in der Mitte, so blieb sie unbeweglich stehen und die Lanze zerbrach. Wurde sie aber auf der Seite getroffen, so drehte sie sich mit großer Schnelligkeit herum und der Ritter erhielt mit dem hölzernen Säbel, welchen sie in der Hand hielt, einen derben Schlag auf den Rücken, wenn er nicht durch eine geschickte Wendung mit dem Pferde schnell auszuweichen vermochte. Statt des Säbels war auch eine Britsche oder ein Beutel mit Sand oder Mehl angebracht.

Beim Ringrennen hatten die Reiter unter Beobachtung gewisser Reitfiguren und in verschiedenen Gangarten mit der Lanze einen aufgehängten Ring während des Drunterwegreitens herunterzustechen. Ein großartiges Ringrennen ward am 31. October und 1. November 1603 zu Hamburg auf dem Pferdemarkte zu Ehren der zahlreich versammelten fürstlichen Gäste aus Deutschland und Dänemark abgehalten. König Christian IV. machte an beiden Tagen 232 Ritte und stach das Ringlein 175mal glücklich herab und erholte sich 33 Gewinne.<sup>1)</sup>

Das Kopfrennen, welches in Deutschland erfunden sein soll und wozu die Türkenkriege Veranlassung gegeben haben sollen, bestand darin, daß man in vollem Rennen mit der Lanze, mit dem Degen, mit dem Wurfspieße oder mit der Pistole von Pappe verfertigte Türken- und Mohrenköpfe hinwegzunehmen oder zu treffen suchte.

In Italien kannte man noch ein sogenanntes „komisches Karussell.“ Man warf oder stach hierbei nach Figuren, welche die vier Elemente darstellten. Ward die Figur, welche die Luft bedeutete, richtig getroffen, so öffnete sich ein Behältnis, dem gefangene Vögel entflohen; ähnlich war es bei der Erde, jedoch hier entsprang ein Hase oder ein Fuchs, beim Treffen des Feuersymbols entzündete sich eine Raketengarbe, und beim Treffen des Wassermanns fuhr aus dessen Munde ein Wasserstrahl empor. Auch Damen

<sup>1)</sup> Handelmann, Volks- und Kinderspiele.

ließ man bei diesem Karussell insofern teilnehmen, als man Schlitten- und Phaëtonrennen veranstaltete, bei welchem ein Herr das Gefährt leitete. Um diese Feste recht prunk- und glanzvoll, üppig und phantastisch gestalten zu können, kleidete man diese Spiele seit dem 17. Jahrhundert sehr häufig in eine mythologisch-allegorische Form. Einige deutsche Höfe, so namentlich der kurfürstlich sächsische, thaten sich in der Entfaltung von Pracht bei Festspielen ganz besonders hervor. Wo man aber solchen Vergnügungen nachging, da mußten in höfischen Kreisen die einfachen, schlichten, aber gesunden und gemütherfrischenden Ball- und Kugelspiele in völlige Vergessenheit geraten.

Im Mittelalter war vom Jahre 1000 bis ins 16. Jahrhundert die Armbrust eine Lieblingswaffe der Deutschen, namentlich auch der Bürger in den Städten. Diese hatten in jener fehdereichen Zeit oft Veranlassung, mit der Waffe in der Hand ihre Stadt, ihr Hab und Gut verteidigen zu müssen. Wehrhafte und kampfbereite Bürger waren damals meist auch der einzige Schutz gegen händel- und beutesuchende Ritter und Fürsten. In den großen Reichsstädten ließen es sich die Patrizierkreise nicht nehmen, in förmlichen Turnieren es der Ritterschaft gleich zu thun. So berichtet die Chronik von Ulm: „Etwa zu Fastnacht war der ganz Orden, alle Mönch von Reichenau zu Ulm und stachen mit den von Ulm, trieben Ritterspiel und Turnier.“<sup>1)</sup> Andererseits führten auch diese angedeuteten Verhältnisse seit etwa 1300 zur Bildung von Schieß- oder Schützengesellschaften, um bei gemeinsamer Übung im Armbrustschießen die Wehrkraft zu erhalten und zu erhöhen. Die Stadtbehörden förderten daher überall diese Bestrebungen ihrer Bürger. Und wenn dieselben Wettschießen mit Preisen unter sich oder auch mit Genossen befreundeter Städte veranstalteten, so wurde solches Vorgehen als eine Angelegenheit der Stadt angesehen und nach Kräften unterstützt. Bei derartigen Preisschießen wurde außerdem noch von der Festleitung für allerlei Lustbarkeit und Kurzweil der zuströmenden Menge gesorgt. Dieser Umstand ist für die Geschichte der Spiele insofern von nicht geringem Werte, als man aus den Beschreibungen dieser Aufsehen erregenden Feste so nebenbei erfährt, welche Belustigungen und Spiele das Volk liebte und trieb. So veranstaltete der Rat zu Augsburg im Jahre 1470 ein stattliches Stahlschießen (d. h. ein Schießen, bei welchem die zu verwendende Armbrust einen stählernen Bogen haben mußte). An 40 Orte ergingen Einladungsschreiben. 466 Schützen fanden sich ein, unter ihnen auch Fürsten, Herren und Ritter. Dieselben verschmähten es nicht, sich an den „offenen Spielen,“ d. h. den mit dem Schießen verbundenen Belustigungen, zu beteiligen. Abends nach Einstellung des Schießens veranstaltete man ein Wettlaufen in einer 350 Schritt messenden Bahn. Herzog Christoph von Baiern, kaum 21 Jahre zählend, lief mit. Er flog den andern weit voran und gewann das ausgefegte Kleinod, ein goldenes Kinglein im Werte von 4 Goldgulden und eine Fahne. Den gleichen Preis gewann er auch beim Wettspringen, bei welchem jeder „drei Sprünge auf einen Fuß, dann drei mit beiden Füßen machen und

<sup>1)</sup> Scheible a. a. D.

zwei Schritt laufen“ mußte. Beim Stoßen des 45-pfundigen Steines gewann der Ritter Zaunried den Sieg. Auf dem Schießen zu Augsburg 1509 hatten die wettturnenden Schützen den 45 Pfund schweren Stein je dreimal zu stoßen. Die Wettlaufbahn war wiederum 350 Schritt und betreffs des Wettspringens war bestimmt: „wölicher auch vnder jnen (den Schützen) mit dem zulauffe zu gleichen ansprunge drey die weyttesten springe auff einen fuss thut, gewyndt die andern vier guldin. . . der auch von Schiessgesellen durch den zu lauffe mit beyden füssen ein Sprunge am weyttesten thut: der wirdet haben die letzten vier guldin.“<sup>1)</sup> In der Augsburger Chronik wird noch von diesem Schießen berichtet, daß außer den üblichen „Kurzwällen wurden auch Fechtschulen vnd andere Schawspiel angerichtet, als mit Ringen, Tantzten, Wettlaufen, Steinstossen, Kegeln vnnnd dergleichen.“ . . . „Damit nichts kurzweiliges verbliebe,“ hatten die Augsburger für ihr Fest nicht nur den üblichen „Glückshofen“, eine Art Lotterie aufgerichtet, sondern „auch demjenigen, so die grösste Lügen thun köndte, ein gewiss gewinnet,“ ausgesetzt. Vom Heidelberger Armbrustschießen im Jahre 1554 berichtet der Britschenmeister Dienh. Feyerl:<sup>2)</sup>

„da selb trib ain Ritterspill  
mit stahn stossen, so merk mich eben;  
darzue thät man ain Wammes geben  
von daffet, das solt das best belejben,  
und welicher stoss, liess sich einschreiben.  
der stahn war schwer und darzue gross.“

Der Rat der Stadt Nördlingen veranstaltete i. J. 1442 ein Volksfest, bei welchem ein Wettlauf zu Fuß und zu Ross um Gaben stattfand. An diesem Spiele der Rüstigkeit beteiligten sich nur die sogen. gemeinen Leute, Knechte und Mägde. Aus dem noch erhaltenen, dieses Fest beschreibenden Gedichte seien folgende Stellen mitgeteilt:

„Ein vernünftiger weyser rat  
Auff einen tag wolten ein schimpf treyben  
Mit rossen knaben puben vnd weyben  
Umb ein scharlach,<sup>3)</sup> saw vnd armbrust . . .  
An zal jr was ein grosse menig  
In weyt sach man ein hubsch gedreng  
Darzwischen ein hubsche leyten<sup>4)</sup>  
Dafür ein parchet weyten<sup>5)</sup>  
Davon machet man nicht weytes zil  
Do sach man hubscher frawen vil  
Mit peyden grossen vnd auch kleinen

<sup>1)</sup> Waßmannsdorff, Turnen, Fechten, S. 7. <sup>2)</sup> Waßmannsdorff, Flegels Reimspruch, S. 13. <sup>3)</sup> Scharlachtuch zu einem Gewande, war hier der erste Preis beim Rennen. <sup>4)</sup> Ebene. <sup>5)</sup> ein weit ausgebreitetes Stück Darchent, hier als 2. Preis für das Mägdelaufen.

Die man heyst die gemeynen  
 Zu dem parchat lauffen schon  
 Des lachtet mancher werder man  
 Ein gemeines weyp erlif das tuch  
 Do kom mancher pub in seiner pruch<sup>1)</sup>  
 Vnd hett ein zurissenes wames an  
 Ir waren ein teyl nit wol getan.<sup>2)</sup>  
 Da zoch man aber ein parchat dar<sup>3)</sup>  
 Itlicher pub nam des lauffens war,  
 Der wart von einem puben gewonnen:  
 Darnach hatt man ein rat besunnen<sup>4)</sup>  
 Umb ein scharlach do zu Rennen.  
 Das volk teten sie zu Trennen  
 Vnd machten do ein hubsche pan.  
 Do sach man ein her lauffen schon  
 Die pferdlein mit den knaben  
 Itlicher der wolt haben  
 Das tuch vnd rennet darnach fast  
 Furwar den gewan von Wien ein gast.  
 Ein Armbrust ward auch gewonnen.<sup>5)</sup>

Als Preis im Wettlaufen wurde damals, wie auch vorstehende Beschreibung darthut, ein Stück Tuch ausgestellt. In jener Zeit war der Barchat, jetzt Barchent genannt, als dicht gewirkter starker Kleiderstoff ein sehr beliebter und weitverbreiteter Handelsartikel. Es war daher nicht selten, daß einige Ellen solchen Tuches im Wettlauf zu erringen waren. Aus diesem Brauche bildete sich die Redensart „um den Barchat laufen oder jagen.“ Derselben begegnet man auch in den Schriften jener Zeit, z. B. „sie bleiben im sack stecken und werden auf der Kirchweih den barchet mit laufen nicht erjagen. (Fischart bienenk. 60.) „Nicht viel minder vergass die lieb Grandgurgel die ordentliche Kirchweihen, die messtag, die jarmarkt, da lindiert er, kelberiert er, dorffariert er, kegelt, sprang umb die hosen, jagt umb den barchat.“ (Garg. Cp. 4.) Diesen Mädchen um den Barchat, so schürzten sie, um besser laufen zu können, ihre Kleider auf, deshalb schreibt Fischart: „schürzen ire hembder mit ein gürtel auf, als woltens um den Barchat laufen. (Bienenkorb 149.) Es ist nicht ausgeschlossen, daß man auch bei anderen volkstümlichen Wettkämpfen ebenfalls als Preis ein Stück Barchent aussetzte. In Murners Schelmzunft 6 a heißt es:

„wie die von Basel und von Bingen  
 umb ein barchat willen ringen.“

Ein mit augenfälliger realistischer Genauigkeit von H. J. Beham (geb. 1500) angefertigte Zeichnung von einer Dorfkirchweih von 1530

<sup>1)</sup> Hoje. <sup>2)</sup> Nicht schön angezogen. <sup>3)</sup> Dieser Barchent bildete für das Knabenrennen den 3. Preis. <sup>4)</sup> Man hielt Rat, wie für das Pferderennen Platz zu schaffen sei. <sup>5)</sup> Jahrbücher der Turnkunst v. J. 1879 S. 155.

zeigt auch die bei solchen Festen gebräuchlichen Volksbelustigungen (Abb. 49, S. 195). Es ist dargestellt das Wettrennen, das Wettlaufen der Mägde, das Ringen, das Kegelschieben, das Schreiten über Schwerter. Diese liegen gleichlaufend auf der Erde, den Rücken nach oben gekehrt, der Schreitende balancirt ein Gefäß auf dem Kopfe. Auch ist noch das Klettern um Preise wahrzunehmen. Ein Knabe hat schon über die Hälfte die Stange erklimmen, an deren Spitze eine runde Platte befestigt ist, auf welcher rundum Fähnchen angebracht sind, in deren Mitte ein Hahn sitzt. Jedenfalls bildet derselbe den Hauptpreis. Gleichzeitig fehlt aber auch auf dem Bilde das bei jenen Festen mitunterlaufende blutige Raufen der Bauern nicht, wie andererseits auch der Tanz derselben zu erschauen ist. Ganz so, als habe Fischart das erwähnte Bild vor Augen gehabt, erzählt er von dem Kirchweihbesuch seines Grandgoshier: „Er kegelt, sprang vmb die Hosen, jagt vmb den Barchat, dantzt vmb den Hanen, dantzt auff den plosen Schwertern, er klettert die stangen nach den Nesteln, schoss zum ziel, plättelen, spielt ins Zinn, wurff in die Prenten, wurff bengelein nach dem kapauen.“

Dieses Werfen, meist Hahnenwerfen genannt, wurde auf deutschen Schieß- und bei Kirchweihfesten häufig veranstaltet. Gegen Bezahlung erhielt man eine Anzahl hohler Prügel (Stöcke), um aus einer gewissen Entfernung nach einem lebenden Hahne zu werfen, der an einem in den Boden geschlagenen Pfahl mittelst eines nicht zu langen Strickes an einem Fuße angebunden war, daß er den Würfen etwas ausweichen konnte. Sieger war, dessen Wurf endlich das gemarterte Tier tötete.

Ein weiteres, bei solchen Festen beliebtes Wurfspiel war, einen Handball auf „ein Männl auff ein Rössel“ zu werfen, wie dies die von Rapp. Verff's gereimte Beschreibung des Augsburger Schießens von 1586 angibt. Wer die ausgestopfte Puppe, die in Most's Beschreibung des Amberger Schießens von 1596 ein „Türk“ ist, von dem Kößlein am öfsten herunter werfen konnte, erhielt eine Gabe. Ebenso warf man „in Narren,“ d. h. „durchs Maul“ eines einer Scheibe aufgeklebten Gesichtes eines Narren oder eines „wilden Mannes,“ ein Ziel, das jezt noch in Spielwarenhandlungen feilgeboten wird. Ein „Spiel“ mit Löchern von eins bis zwölf, in dessen Mitte ein Narr stand, „in den“ zu treffen hier nicht zählte, wird in der eben erwähnten Beschreibung des Schießens von 1586 auch angeführt.<sup>1)</sup>

In der gereimten Beschreibung des großen Armbrustschießens zu Nürnberg 1579 wird mitgeteilt:

„Mehr hatten sie unten auf dem Plan  
 Ir hülzen Pferd, drauff ein ausgefüllten Mann,  
 Darnach warff man ganz wolgemut  
 In acht Wurff umb fünf Pfennig gut,  
 Wer ihn in acht Wurffen umbworfen thatt  
 Einen silbern pecher hatt.“

<sup>1)</sup> Dr. Wasmannsdorff, Deutsche Turnzeitung v. 1875, S. 297.

Auch bei andern Festen durfte das Spiel nicht fehlen. „Die sogenannten Weid- und Alpstubeten sind Hirtenfeste, die im Appenzeller Lande am Jakobstage noch jetzt unter großem Zulauf der Nachbarn auf den Alpen abgehalten werden. Geiger und Hackbrettschläger locken oft eine Schar von 400 Tänzern an diesem Tage auf Baatersalp. . . Die Erwachsenen beiderlei Geschlechts nahmen früher hierbei auch eine Reihe von Gesellschaftsspielen vor, die jetzt nur noch im Kinderspiele vorkommen. Darunter gehörte der Ring. Man schloß dabei einen Kreis, eine Person ging um denselben herum und bezeichnete Jemand durch einen Schlag zu ihrer Verfolgung. Nun rannten beide über Stock und Stein, Weid und Wald, unermüdt suchte der Herausgeforderte den neckenden Ausforderer zu fangen und auf den Ringplatz zurückzuführen. Oder es entfernten sich 2 Personen beiderlei Geschlechts vom Ringe, verabredeten sich heimlich, welches Paar sie zusammenbringen wollten und vereinigten es dann bei ihrer Rückkunft und so fing man dann aufs Neue an, oder man fuhr so fort, bis Alles gepaart war.“<sup>1)</sup>

Wie schon oben berührt, verbreitete sich das Ballspiel im Ballhause von Frankreich aus auch nach Deutschland. Hierzu wurden auch in einer Anzahl von Städten, vor allem in Residenz- und Universitätsstädten die erforderlichen Gebäulichkeiten nach französischem Muster errichtet. In Jever war unweit des Schlosses ein Ballhaus, in Leipzig entstand das „kurfürstlich privilegierte Ballethaus“ 1624, also mitten im 30-jährigen Kriege und ein zweites 1692. Das in Ingolstadt war besonders groß, und es wird erzählt, daß Gustav Adolph gern mit seinen Offizieren den Ball darin geschlagen hätte, wenn er nur imstande gewesen wäre, die Festung zu nehmen. Das im Jahre 1670 erbaute Ballhaus in Jena war nicht sowohl in Rücksicht der äußern Schönheit, als wegen seiner guten Proportion und innern Einrichtung unter denen in Deutschland eines der vorzüglichsten. Auch in Berlin stand vor 1665 auf dem „Werder“ ein Ballhaus, in welchem die Kavaliers des großen Kurfürsten Friedrich Wilhelm und die vornehmsten Bürgererzöhne „den Ball schlugen.“ Am 3. Juni 1667 wurden diesem Ballhause besondere Befehle gegeben. Aus den Schatullen-Rechnungen dieses Fürsten ist zu ersehen, daß er von Spielen nur das Ballspiel trieb und hierzu einen eigenen Ballmeister hielt. Allein der ausländische Sport bürgerte sich in Berlin nicht ein; denn schon um 1675 wurde das Ballhaus dem Begründer der kurfürstlichen Marine Kaule als Geschenk zur Wohnstätte überwiesen. Wie hier, so war es auch anderwärts. Das Spielen im Ballhause kam allmählig in Vergessenheit. In Mitte des 18. Jahrhunderts scheint es endlich ganz aufgehört zu haben. Bieth gibt in seinem 1794 erschienenen ersten Teile der Encyclopädie der Leibesübungen auf S. 309 an, daß es in Dresden zuweilen noch gespielt werde und daß es daselbst noch einen Ballmeister gebe. Die Häuser wurden andern Zwecken überwiesen, dienten als Wagenremisen, als Raum für Schaustellungen umherziehender Künstler, für Theatervorstellungen, für Tanzbelustigungen. Hervorzuheben ist, daß dieses gesunde

<sup>1)</sup> Kochholz a. a. D. S. 417.

und daher so wertvolle Ballspiel im Ballhause nirgends als ein Volksspiel gegolten hat, dazu war es zu kostspielig. Die Ausgaben, die die Erbauung des Hauses, sowie die Unterhaltung desselben verursachten und der Umstand, daß nur immer 2 bis höchstens 4 den Ball gleichzeitig darin schlagen konnten, läßt dies erklärlich finden. Es konnte nur ein Spiel der Reichen und Vornehmen sein und bleiben. Aber immerhin ist es zu beklagen, daß in diesen Kreisen ein Spiel in Vergessenheit geraten ist, das wegen seiner Vorzüge bis jetzt noch durch kein anderes völligen Ersatz gefunden hat. Gegenüber den allseitigen, den ganzen Körper durcharbeitenden Bewegungen des einstigen Ballschlagens im geräumigen, lustigen Ballhause ist das in jenen Kreisen zur Zeit so beliebte Billardspiel in meist wenig geräumiger und oft mit Zigarrenrauch erfüllter Stube keineswegs als etwas Gleichwertiges zu betrachten. Wenn in der Zeitschrift „Der Turner“ vom Jahre 1851, S. 19, in Verbindung mit dem Ballschlagen im Ballhause zu Leipzig erwähnt wird, daß „die hohen Herrschaften“ den Ball außerdem auch auf dem Markte schlugen, so steht ohne Zweifel fest, daß es sich in diesem Falle um ein anderes Ballspiel handelte; denn, wie schon dargethan, lag der Schwerpunkt des Ballens im Ballhause in dem geschickten Schlagen des Balles gegen die Wand.

Gleichzeitig mit dem Spiele im Ballhause trieb die reiche und vornehme Welt in Deutschland ein ebenfalls aus Frankreich herübergekommenes Kugelspiel, das Mailspiel. Wie ersteres, so ist auch dieses bedauerlicher Weise völlig in Vergessenheit geraten. Wurde ersteres im Ballhause zumeist bei ungünstigem Wetter gespielt, so führte letzteres hinaus ins Freie und setzte freundliche Tage voraus. Beide Spiele scheinen sich bezüglich des Wetters gegenseitig ergänzt zu haben. Das Mailspiel geschah, wie oben schon erwähnt, im Schatten einer Allee. In einigen Orten Deutschlands zeigen die noch vorhandenen Alleen an, wo seiner Zeit dieses gesunde Bewegungsspiel stattfand, so z. B. beim königlichen Lustschlosse Pillnitz an der Elbe. In Altona heißt eine der schönsten und geradesten Straßen „Palmaille.“ In der Mitte derselben ist ein von stattlichen Linden eingefasster dreifacher, gegen 550 m langer Laubgang, der mittlere gegen 10 und die beiden äußeren gegen 4 m breit. Unter diesen Linden sind seiner Zeit die Freuden des Mailspiels genossen worden. Zu beiden Seiten der Baumreihen haben sich mit der Zeit Häuserreihen erhoben, wodurch sich eine Straße bildete, deren Name noch heute auf den ersten Ursprung hindeutet. Das gleiche Verhältnis soll sich in Utrecht und in London wiederholen. Das Wort Palmaille ist nichts anderes als das ganz verdorbene italienische Ballo und Maglio, d. h. der Ball und der Schlägel, (französisch mail) das Raket, womit er geschlagen wurde. Vieth teilt in seinem 1818 erschienenen dritten Teile seiner Encyclopädie S. 367 mit, was ihm ein Freund über die Pillnitzer Mailbahn berichtete. „Dieselbe besteht aus 2 langen Kastanienalleen, die von Pillnitz anfangen und bei Hosterwitz in einem Bogen zusammenlaufen. Sie sind ungefähr 50 Schritt von einander entfernt und zwischen ihnen ist ein langer Rasenplatz, wo die Zuschauer an der Seite stehen können. In diesen Alleen sind bretterne Schranken 2 Ellen hoch und etwa 8 Schritt voneinander. An denselben sind von 5 zu

5 Schritten senkrechte Striche mit Nummern bezeichnet. Der Boden ist mit schwärzlichem Sande bestreut. Die Kugeln sind von Buchsbaum, etwas größer als die großen Bälle des Billards. Die Schlägel haben einen Kopf von hartem Holze, der an dem Ende mit eisernen Ringen versehen ist, um das Spalten zu verhüten, etwa eine halbe Elle lang und einen Stiel von leichtem Holze, von etwa anderthalb Ellen.“ Alles weitere ist schon früher auf S. 104 u. ff. erwähnt worden.

Im Mittelalter nahm, wie schon berührt, oft genug die Geistlichkeit an den ritterlichen Übungen und Spielen teil. Sogar bessere Klosterschulen verschmähten die Spiele nicht. In St. Gallen trieben die Klosterschulen zur Erholung: „nach dem Ziele laufen, mit gesalbten Händen ringen, gepanzerte Steine aufeinander zu werfen oder Stockspiele.“ Viele der angefehendsten Humanisten machen auf den Nutzen der Leibesübungen aufmerksam und treten namentlich auch für die Pflege der Spiele seitens der Schule ein. Geiler von Kaisersberg führt in einer Predigt an: „Es gibt auch Spiele für die Kinder . . . schlachen (den Ball) durch den Ring, Etlich (Spiele sind) für jung gesellen, als ballen schlagen, laufen, die stangstoßen, werffen.“ Nur 30 Jahre später schreibt Theodidactus: „Den Körper soll die Jugend üben mit Laufen, Springen, Diskuswerfen, Fechten, Ringen, das aber mit Wahl zu treiben ist, weil es oft zum Ernste kommt. Spiele, die fast bei allen Völkern bekannt sind, aber bei unsern Voreltern, den Helvetiern, ganz gebräuchlich und von Nutzen gewesen sind.“ Gleicher Anschauung ist schon Saboletus (1538): „Ein gut erzogener Jüngling soll die übrigen zu überreffen suchen in allen auszeichnenden guten Eigenschaften und so auch in dem, was alle Jünglinge gemeinsam treiben, im Laufen, Springen, Spielen, nämlich in den Spielen, die den Körper üben.“ Sebalbus Heiden (1556) sagt: „Als Körperübungen sind für Knaben nützlich: Ball im Freien, Laufen, Springen, Fechten, Ringen.“ Camerarius (1562) läßt einen Schüler der Anstalt erzählen: „Doch werden wir oft bei heiterm Himmel vor das Thor hinaus ins Freie geführt, wo wir ringen und fechten und Ball werfen und wettlaufen.“ In der Schulordnung der Lateinschule zu Magdeburg aus derselben Zeit heißt es: „Wir wollen nicht, daß Ballspiele, Laufen, Springen, Reistreiben, Kugelspiel und ähnliche, welche ehrbar sind, verboten sein.“ Für die Schule zu Gandersheim (1571) galten als Übungen: „Reistreiben, Ball, Kugeln, Laufen, Scheibenspiel, Springen und ähnliche Spiele.“ Unter den Körperübungen der Schüler der Akademie zu Straßburg (1587) werden auch genannt: „Werfen der Kugeln, der Steine oder des eisernen Pfahls, besonders aber das Spiel mit dem kleinen Balle.“<sup>1)</sup> Leider stellten die Humanisten die Bedingung, daß selbst auch bei den Spielen lateinisch zu sprechen sei, wodurch, wie leicht einzusehen, dem lustigen, unbefangenen Regen und Bewegungen auf dem Spielplatze hemmende Fesseln angelegt wurden.

Eine der für die Geschichte der Spiele merkwürdigsten Schriften aus den letzten Zeiten des Mittelalters, ist Fischart's Geschichtsklitterung, meist

<sup>1)</sup> Nach Iselin a. a. O. S. 64 u. ff.

Gargantua genannt. In diesem zum erstenmale 1575 erschienenen satirischen Romane schwingt derselbe zunächst seine Geißel gegen die damals beliebten Rittergeschichten. Daher war sein Held Grandgoscier natürlich auch ein Ritter in der vollkommensten Gestalt und mußte sich infolgedessen alles Ritterliche in der ausführlichsten, ja in übertrieben lächerlicher Weise aneignen. Weil nun damals noch die Pflege der Leibesübungen einen Hauptteil der ritterlichen Erziehung ausmachte, so durfte diesem Helden in besagter Richtung nichts abgehen. Er war daher auch in allen Spielen wohl bewandert und wohl beschlagen. Schon bei seiner Geburt durften allerlei Lustbarkeiten und Ausgelassenheiten nicht fehlen. „Nach dem Mittag... zog die gesellschaft hauffenweiss... hinaus vnder die Linden, bei die Weidenbaum, vnd Wilgenbusch, da dantzten, schupfften, hupfften, lupfften, sprungen, sungen, hunccken, reyeten, schreieten, schwangen, rangen, plöchelten, füssklöpffeten, gumplten, plumpeten, rammelten, hammelten, voltirten, Branlirten, gambadirten Cinqpasanten, Capriollirten, gauckelten, redleten, bürtzleten, balleten, jauchtzeten, gigageten, armglocketen, hendruderten, armlaufeten...“ „Dass er kein stündlin vergebens hinricht, wechselten die Studien des Helden Grandgoscier ab mit dem Betriebe von allerlei Leibeskünsten und Spielbelustigungen. Nach „der gehaltenen Lektur fügten sie sich auff das grün Bruch, oder auff die Schweitzermatten, die Reinish Wisen, vnd die Schwäbisch Au, da spilten sie des Ballens, sprangen der Böck, stiessen der Böck, des Handballens, des vberkreysschenckens, der Grubenkinder, des Rucksprungs, des Häuschreckensprungs mit gleichen füssen fürsich, des Jungfrauwurffs durch die Bein, der Barr, des Wettlauffs, des einbeinigen Thurniers, der Garnwind, des Brenn jagens, der fünf Sprung der weitest, vnd anders, damit sie eben so weidlich den Leib übten, als sie zuvor das Gemüt vnd die Seel geübt hatten. Vnd stunden solche Spiel jnen freij, dann sie liessen dauon ab, wann es jnen geful: Vnd hörten gemeinlich auff, wann sie vber den gantzen Leib vor schweiss tropfften, wie ein Badschrepffer, oder sonst ermüdet waren. Darauff trockneten, wischeten vnd riben sie sich sehr wol, zogen frische hemder an, neue kleyder... vnd gingen damit allegemachlich fuss fur fuss zu hauss, zusehen ob der Imbiss fertig sey.

Auf daß der Lehrmeister Herrenfundlob seinem allseitig geschulten Schüler: „von diser strengen sinn vnd Leibsbemühung zu zeiten eine fristung gebe, gieng er jhm etwann in eim Monat einen schönen Tag auss, an dem sie morgen Früh auffsprachen... Den gantzen Tag machten sie des besten dings gut geschirr, als man erdenken mag: rammelten, rolleten, luderten, trancken genug, spilten, sungen, jauchtzeten, kögelten, dantzeten, kälberten sich etwann auff einer schönen grünen Wisen, bürtzelten, suchten Vogelnester, namen Spatzen auss, fingen Wachtelen, triben Federspiel, bestelten ein Lerchenherd, angelten: fingen Frösch, Krebseten, gruben

Schnecken, badeten, fingen Ael, besahen die Binenkörb, hauten Gerten vnd Meyen, machten Weidenflöten vnd Holderpfeiffen, stelten den kautzen auff den Kloben, führten einander auff dem Schlitten den Berg auff vnd ab, vogelten. Vnd übten ein jungen Sperwer.“

Als später Grandgoshier ein „Stiffthaus“ errichtete und mit allen Herrlichkeiten ausrüstete, da ward des Spielplatzes nicht vergessen. „Bei dem fürfliessenden Bach aber lag der schön Lustgarten, darinn ein hübscher Labyrinth oder Irrgarten. Zwischen den andern zwen Thürmen hielt man das Katzenspiel, vnd den grossen Ballenschlag.“

Am Ende seiner tollen Satyre sagt Fischart „Kein anderer verstand sey vnder den gelesenen verzwickten dunkelen Worten darinn begriffen: Dann eine Beschreibung des Katzenspringenden Ballenspiels oder Ballenspiligen Katzensprungs. Dann die Anstifter zum Spiel seind die so sich Partheien, welches gemeinlich gut Freund seind. Wann die zwo Schasse vollbracht worden, so seind auss dem Spiel, der so darinn war, vnd der hinein kompt. Man glaubt dem Ersten, welcher sagt, ob der Ball vber oder vnder die Corden sey gangen. Der Schweiss ist das Wasser so anlaufft. Die geremssten Schnür vnd Netz in den Racketen seind von Hämmel- oder Geysdärmen gemacht. Die Runde Machina oder das Rund vmbwelbt Gebew ist der Ball, darumb man so vnrhüwig ist. Nach dem Spiel erfrischt man sich vor ein guten Feuer vnd ziehet frische Hembder an, das ist anstatt viel Badens, gleich wie den Meidlin das dantzen: Auch zecht vnd Collacioniert man gern hernach, aber diejenigen mit mehrern lust, so gewonnen haben. . . .“

Wohl ist der phantastische, bewußt prahlerische Zug der Schilderung über die Leistungen des Helden, selbst das Spiel nicht ausgeschlossen, durchaus nicht zu verkennen, aber immerhin tritt das Bild des Thatsächlichen jener Zeit mit großer Deutlichkeit hervor. Dieserhalb sind auch die Fischart'schen Aufzeichnungen über leibliche Erziehung und hier im besonderen über die damaligen Spiele von Wert. Der Grundzug der Satyre, dem Helden Grandgoshier alles Mögliche heibringen zu lassen, ist weiterhin die Ursache geworden, daß auf uns ein jedenfalls überaus ausführliches Verzeichnis der damals bekannnten Spiele und Belustigungen gekommen ist. Weil der Held „allerley Spiel in allerley Wehren vorhatt,“ deshalb werden alle seine Spiele, die er spielte, genannt. Das Verzeichnis selbst ist ein Durcheinander von Spielbezeichnungen, ohne alle und jede Ordnung. Wie dieselben Fischart in den Sinn gekommen sind, so hat er sie niedergeschrieben. Um daher sich bequem in dem nun folgenden Verzeichnis zurechtfinden zu können, sind die Namen der Spiele alphabetisch geordnet und numerirt worden.

1. Adam hett siben Sön. (Ain jder Vogel inn sein Nest s. Nr. 347. — 2. Alle bösen. — 3. Allemant damour. — 4. Aller heyligen Fass. — 5. All zinck. — 6. Alstreiffen. — 7. A propos. — 8. Auff allen Tischen. — 9. Auff dem Gräss mit gebunden Händen vnd füssen thurnieren, das recht ohr inn die linke Hand, vnd den arm dardurch geschleiff. — 10. Auff den Berg faren. — 11. Auff den Reutterschlag. — 12. Auff der brucken suppere inn glorie. —

13. Auff tellern mit händen gahn. — 14. Auss vnd ein machen die Meydlingern. — 15. Bulgen vnd Seckel im Arss. — 16. Ballenripotei. — 17. Bauch wider bauch. — 18. Belusteol. — 19. Bierenbaum schütteln. — 20. Billard. — 21. Bille bocket. — 22. Botten. — 23. Bratspisswenden. — 24. Brich den Hafen. — 25. Burkhart mit der Nasen, komm helf mir grasen. — 26. Burri burrisu. — 27. Cambos. — 28. Chapifon Narrene Kopff. (Chapifon Narrenkopff.) — 29. Cock, Cock ey wil. — 30. Contemonte. — 31. Das A b c reimen. — 32. Das Alefrentzlin greiff ans schwentzlin. — 33. Das Bocken. — 34. Das botten-säcklin, schlotterpäcklin. — 35. Das eisen auss der Ess zihen. (Das Eselin f. Nr. 246.) (Das Fuchsstreifen f. Nr. 164.) (Das Gänslin f. Nr. 271.) — 36. Das Handwerk ausschreien. — 37. Das Hänlein, hänlein hat gelegt. — 38. Das Pickelspil, (Das Reckockillechen f. Nr. 197.) (Das Rindenpfeiflin das Weidenböglin f. Nr. 451.) — 39. Da sitz ich fein (dein), da ward ich dein. — 40. Das spill ich auch, ich auch, die Sau ass ein treck, ich auch. — 41. Das tod Thier. — 42. Das Wasserbettlen. (Das Weberspil f. Nr. 218.) — 43. Das widerle, wederle. — 44. Das wunder. — 45. Das Zeisslin, Mäusslin. — (Das zipfel zehzupfen f. Nr. 611.) — 46. Das züngliuspitzlin, fritzenschmitzlin. — 47. Da zünd er jr den Rocken an. — 48. Dem Blinden opffern. (Den Alstreifen f. Nr. 6.) — (Den angel mein Frau f. Nr. 233.) (Den Bierenbaum schütteln f. Nr. 19.) (Den Dorn ausziehen f. Nr. 236.) (Den Engelart f. Nr. 158.) (Den Esel zemmaen f. Nr. 247.) — 49. Den falschen bauren. — 50. Den grindigen Gauch beropffen. — 51. Den Habern seyen. — (Den harnisch fegen f. Nr. 291.) — (Den Igel stechen f. Nr. 177.) — 52. Den Hund heben. — (Den Käs trucken f. Nr. 351.) — 53. Den Katzen strigel. — 54. Den Kessel auff dem Leilach rucken. — 55. Den klos vnd topf werfen. (Den Kram ausslegen f. Nr. 366.) (Den Nestel vom Messer blasen f. Nr. 414.) (Den Pratspiss wenden f. Nr. 23.) — 56. Den Picarder. — 57. Den Pronnen schöpfen. (Den sack im Wasserzuber f. Nr. 199.) (Den sack zucken f. Nr. 200.) — 58. Den Schnarcher. (Den schabab f. Nr. 469.) (Den stain ausgeben f. Nr. 496.) (Den schimmel lass dich wischen f. Nr. 473.) — 59. Den Schuch austretten. — 60. Den stecken aus dem Leimen stechen. (Den trag den Knaben f. Nr. 511.) — 61. Den zverwurf. — 62. Den verkaufften gabelochssen mit Wasser zahln. — 63. Den zbeck holen. — 64. Den zwölfften stein. — 65. Der Abereh. — 66. Der Alten Lütler. — 67. Der Baboben. (Der barbedoribus f. Nr. 147.) — 68. Der Baur schickt sein Jockel auss. — 69. Der beschorenen Hund. — 70. Der besten gerad. — 71. Der blinden ku. — 72. Der blinden würffel. — 73. Der Bonen. — 74. Der Brandelle. — 75. Der Braunen schröter. — 76. Der Braut. — 77. Der breiten vnd halben Kugel. — 78. Der Condemnade. — 79. Der Contrafeischen geberden. — 80. Der drey würffel. — 81. Der 31. — 82. Des Engelarts. — 83. Der erst heraus, der letzt drinnen. — 84. Der Fastenbrder. (Der faulen Brucken f. Nr. 225.) — 85. Der Feigen von Marsilien. — 86. Der Flüssen. (Der frei karren f. Nr. 161.) — 87. Der gabeligen eychen. (Der gegossen Gaul f. Nr. 167.) — 88. Der geschrenckten Schenckel. — 89. Der Geyss hüten. — 90. Der Girlande. — 91. Des glücks. — 92. Der Haber im Sack. — 93. Der heilig ist gefunden. — 94. Der Heimlichkeit. — 95. Der Himmel hat sich vmbgelegt. — 96. Der Hofämpter. — 97. Der Hoffarben des scheidens. — 98. Der hupfelrei. — 99. Der kleiner ziehet den grossen. — 100. Der Königin. — 101. Der Krippel vnd Lamem. — 102. Der Krotten. — 103. Der Leibpredig. (Liehpredig.) — 104. Der Lerchen. — 105. Der letzt der ists. — 106. Der letzt ein Schelm. — 107. Der Liebhell. — 108. Der mehesten augen. — 109. Der minsten Augem. — 110. Der Mutter. — 111. Der Mutwilligen Wittfrauen. (Der Nasenkönig Nasart f. Nr. 412.) — 112. Der neun Hend. — 113. Der nickenocke. — 114. Der Neue Zeitung beim Bronnen. — 115. Der Palirmül. — 116. Der Peterrade. — 117. Der Pickarome. — 118. Der Planchen. — 119. Der Polderigen tobenden Cantzel. — 120. Der praiten Kugel, halben kugel, kurzen kugel. — 121. Der Rusig Schultheiss aus Morenland. — 122. Der Sau. — 123. Der Schantz. — 124. Der schleckhafften

Katzen. (Der schlüssel f. Nr. 201.) — 125. Der schmach vnd raach. — 126. Der schönsten den stein. — 127. Der Senffstempffel. — 128. Der Spindel. — 129. Der Stirnschnallen. — 130. Der Sünden buss. — 131. Der Toden Sau. — 132. Der Traum. — 133. Der Vnfar. — 134. Der vntreu vnder dem Mäntlin spilen. — 135. Der vnerständlichen sprachen. — 136. Der verborgen Kutten. — 137. Der Verzáuberin. — 138. Der weissen Tauben. — 139. Der Widershoden. — 140. Der Wolf hat mir ein Schäfflein gestolen, weil ich Kass vnd Brot will holen. — 141. Der zerfallenen Brucken. — 142. Dess Alters. — 143. Des Andres. — 144. Dess Apts vnnnd seiner Brüder? — 145. Dess Artzets. — 146. Dess Bacule. — 147. Des barbedoribus. — 148. Dess Bauren. — 149. Dess beichtens. — 150. Dess Besems. — 151. Dess Bilgramsteurens. — 152. Dess Bischofsstabs. — 153. Des Borers. — 154. Dess bösen das es gut werd. — 155. Des Bräutigams. — 156. Dess Deffendo. — 157. Des deitens on Reden. — 158. Des Engelarts. — 159. Des ernsten Schulmeisters. — 160. Dess Frases. — 161. Des freien Karrens — 162. Des Friden machens. — 163. Des Fuchsses. — 164. Des Fuchsttreifens. — 165. Dess furtz inn halss. — 166. Des Gauchs. — 167. Dess gegossenen Gauls. — 168. Des glücks. — 169. Dess gesaltzenen arss. — 170. Dess gezäumten schmid Tolins (Colins). — 171. Dess Grolle Gollhammers. — 172. Des grösten betrugs. — 173. Des grübleins. — 174. Des Habern verkauffens. 175. Des Hogerigen Hofmans. — 176. Des hörnlin. — 177. Dess Igelstechens. — 178. Dess Judas. — 179. Dess Kockantins. — 180. Dess Kolbens. — 181. Des Körblin machens. — 182. Dess Kranchs. — 183. Dess kurtzen steckens. — 184. Des Küschwantes. — 185. Des Legens. — 186. Des Liebrhatens. (Liebrhats.) — 187. Des Mirelimuffle. — 188. Dess Mönchs. — 189. Dess Mörsselstein tragens. — 190. Dess Muckenwadels. — 191. Des pimpompens. — 192. Desperat. — 193. Des Plattlins. — 194. Des Premiere. — 195. Des Promonirens inn der Lehr der Lieb. — 196. Des Reissers. — 197. Des Rekokkillechen. — 198. Des Roten Rauhen Trecks. — 199. Dess Sacks im Wasserzuber. — 200. Dess Sack zuckens. — 201. Des Schlüssels. — 202. Dess schnauffers. — 203. Des schülins. — 204. Dess Schulmeisters mit der langen Nasen. — 205. Des Schultheissen. — 206. Des Schupletzers. — 207. Des Spitals der Narrn — 208. Des stichgrübel. — 209. Des Täublin. — 210. Dess Teuffels Music. — 211. Dess Todendantzes. — 212. Dess vnerbottene Kusses. — 213. Des Vntreuen baurens. — 214. Dess Venus Tempels. — 215. Des Verdiensts des Liebkrantzes. — 216. Dess Vogelküssens. — 217. Des Warnens. — 218. Des Weberspils. — 219. Des weitlochs. — 220. Dess Welschen giffts. — 221. Des Wirts. — 222. Dess Wolffschwantes. — 223. Des Zäumlin. — 224. Des Zirkels. — (Die Abereh f. Nr. 65.) (Die Braut f. Nr. 76.) (Die Eisen abwerffen f. Nr. 243.) — 225. Die faule prucken. — 226. Die faulen Mägd. — 227. Die finger krachen, die Männer wachen. — 228. Die Floh laufft im hemd. — 229. Die Gans gaht auf den Predigstul. — 230. Die grösten Weidsprüch? — 231. Die hüpsch als ich. — 232. Die Imen stechen. (Die kolen auffblasen f. Nr. 363.) — 233. Disen angel mein Frau. (Die schuh pletzen f. Nr. 479.) (Die Teller im Kübel abschlagen f. Nr. 501.) — 234. Die vnsinnige esconblette. — 235. Dorelot hässlin. — 236. Dorn ausszihes. — 237. Duck dich Hänsstin (häslin) duck dich. — 238. Du der Hass, Ich der Wind. — 239. Dummel dich gut Birche. — 240. Durch den Sträl schalmeien. — 241. Ein vnd dreissig. — 242. Ein Ey, zwey halb, vnnnd ein halb Ey, wie viel seinds? — 243. Eisen abwerffen. — 244. Es beisst bass. — 245. Es brennt, ich lesch. — 246. Eselin beschlagen. — 247. Esel zemmen. — 248. Es giengen drey Jungfrauen. (Es ist nach darbei, besser auf dem Esel f. Nr. 341.) — 249. Es kombt ein Fisch, es komt ein Vöglein. — 250. Es laufft ein weisse mauss die maur auff. — 251. Es miet mich. — 252. Ess setzt ein steyn, nimbt ein. — 253. Es wolt ein Jungfraw züchtig sein, nam jhn inn die hand vnd wiss jhn drein etc. — 254. Ein rusigen dib faben. — 255. Faden vmb die händ in vil gestalt winden. — 256.

Färklin gang du vor. — 257. Fasten auff der Karten. — 258. Faul eisen. — 259. Faul faudel. — 260. Fessart, Kerbart. — 261. Fickmül. — 262. Fingerschnellen. — 263. Frauenspiel. — 264. Frau wöllen wir die Kuff waschen. — 265. Frösch fangen. — 266. Fudum, die Mor ist im Kessel. — 267. Fünfften stein. — 268. Für den Richter. — 269. Für sich, hinder sich. — 270. Furtz im Bad, oben auss, nirgend an. — 271. Gänsstin beropffen. — 272. Gälchen lass dich beschlagen. — 273. Geb Arss, Nemm Arss. — 274. Gesellens. — 275. Gevatter leiht mir euer sack. — 276. Gevattern betten. — 277. Gickel hie, warauff gickelst. — 278. Gobelens. — 279. Gott grüss euch schöne. — 280. Gott verläugnen. — 281. Grad oder vngrad. — 282. Grandmercy. — 283. Greiff jeder seiner Nachbarin den Puls. — 284. Grüss dich bruder Eberhart. — 285. Habergais ziehen. — 286. Hämmerlin himmerlin. — 287. Handwerksmann was gibst du darzu? — 288. Hänlein komm aus dem winckelein. — 289. Hanss hau dich nicht. — 290. Har auff har, katzenhar. — 291. Harnisch fegen. — 292. Härlein zupffen. — 293. Haspeln. — 294. Häubeln. (Häublins. Häubleins.) — 295. Helmlin zihen. — 296. Hellenpart schmiden. — 297. Herbei, es ist offerens zeit. — 298. Hibun. — 299. HiltECKENS. — 300. Himlich seitenspiel vngelacht. — 301. Hinden rauch, fornen kal. — 302. Hirt sez gais auf. — 303. Hol oder voll. — 304. Hölztzin gelächter. — 305. Huhu Eulen. — 306. Hundert eins. — 307. Hupff auff, dupff auff. — 308. Hupff inn Klee. — 309. Hurnaus. — 310. Hütlin, hütlin durch die bein. — 311. Ich bin König, du bist Knecht. — 312. Ich bleib. Ich tausch. — 313. Ich bring dir ein Vögelin. — 314. Ich erinner euch. — 315. Ich fang euch on ein Meyen. — 316. Ich fang euch, wa ich euch find. — 317. Ich fisch in meins Herrn täuch. — 318. Ich gang, ich komm, ich komm, ich gang. — 319. Ich gieng durch ein enges Gässlin, begegnet mir ein schwartz Pfäflin etc. — 320. Ich hafft ich hang. — 321. Ich hang, ich hafft. — 322. Ich legt mein Bauch auf sein Bauch etc. (Ich pfez dich on lachen ꝛ. Nr. 526.) — 323. Ich raht. — 324. Ich rür, ich rür. — 325. Ich setz mich. — 326. Ich vnd mein Knecht tragen ein Harnisch feyl. — 327. Ich vernüg mich. (Ich wünsch das vns baiden nuz ist ꝛ. Nr. 603.) — 328. Immen wigen. — 329. Im mülchen. — 330. Im Sack ein Repphun das vbrig soll mein Knecht Heintz thun. — 331. Im sack verbergen. — 332. Im Winter auss, im Sommer an. — 333. In die Brenten. — 334. In Himmel, ind Höll. — 335. Inn Bernhards Namen. — 336. Inn die höll. — 337. Inn die Würst faren. — 338. Inn kauten, kautenfaul. — 339. Inn was gestalt dir die Wandlung gefallt. — 340. Iss Heuer vil, so jss des meher. — 341. Ist nahe darbei, bass auf den Esel. — 342. Ists Esel oder Edel? — 343. Ist Weichsel reiff. — 344. Jeder hab des Mauls acht. — 345. Jeder seh seiner Nächstin die hand. — 346. Jeder tritt (tritt) vnnd tritt. — 347. Jeder Vogel inn sein Nest. — 348. Jungfrauen spiel. — 349. Jungfrau küssen. — 350. Kapp komm aus dem Häusscken. — 351. Käss trucken. — 352. Kätzlin mach ein hasentäplin. — 353. Keller vnd Koch, bloss (plos mir) ins loch. — 354. Kinder ausstheilen. — 355. Klüsslin, kom inns häusslin, würrf ein däusslin. — 356. Kline musettecken. — 357. Klopff wer da wöll. — 358. Kluckern, schnellkugeln. — 359. Knecht vernims. — 360. Knopff oder spitz. — 361. Kocherspergerdantz. — 362. Kochimbert, wer gewint verlöt. — 363. Kohlen auffblasen. — 364. Königs lösen. — 365. Kopf zu Kopf an rechnen. — 366. Kram ausslegen. — 367. Kreutz oder plättlin. — 368. Krocketeste, Hackenkopf. — 369. Krockmolle (Krackinolle). — 370. Krumme neun. — 371. Küle, kühele qump nit. — 372. Kuntz hinter dem Ofen. — 373. Laufen oder Noppen. — 374. Laufen der Barr. — 375. Laussknickel. — 376. Lenss oder Niss. — 377. Liendel lass dir die Juppen blacken. — 378. Loch schlagen, suppen zuhaben. — 379. Loch zu Loch. — 380. Löss mir ein frag, die ich dir sag. — 381. Lurtsch. — 382. Malcontant. — 383. Mal das Mörlin. — 384. Maile mort. — 385. Marsch. — 386. Martres. — 387. Matz stampff hinein. — 388. Matz werffs der Metzen zu. — 389. Meidlin lass dir

wol thun. — 390. Meidlin sind dir die Schuh recht. — 391. Meidlin thu den Laden zu, lass den Ladennagel hängen. — 392. Meiner Muter Magd macht mir mein Muss, mit meiner Muter Mal. — 393. Mein Man ist ein Gauch, mein Gauch ein (ist ein) Man. — 394. Mein Öchsslin, mein Öchsslin. — 395. Mein Tochter ist heurachts zeit. — 396. Mein Vatter fieng ein Fisch wie lang? — 397. Meister hemmerleins nachfahr. — 398. Memminger Vokatzer beckenprot. — 399. Meydlin was hat dir die Kuncel gethan? — 400. Mit Wasser grüssen. — 401. Mit wem hat man gekallt. — 402. Mönchsgebett. — 403. Montalant. — 404. Moriscendantz. — 405. Mouschart. — 406. Mummelspielen. — 407. Murr murr nur nicht. — 408. Nach dem won. — 409. Nacht oder tag. — 410. Nadel on fadem in Hoff tragen. — 411. Naschettechen, Nanettechen, (Nachettechen u. s. w.) — 412. Nasenkönig Nasart. — 413. Nestel aus dem krais Klossstechen. — 414. Nestel vom Messer blasen. — 415. Neunten stein. — 416. Neun vnd hundert. — 417. Non verende. — 418. Nun fah den ball, eh er fall. — 419. Nun geht dauon. — 420. Nuss aus dem Ring dopfwerfen. — 421. Nussenspicken. — 422. O bohe dass Habichnest. — 423. Ochs inn den Veielen (Veielen). (Ochsslin ꝛ. Nr. 394.) — 424. Oel ausschlagen. — 425. O mein hertz verschwind. — 426. Opferen. — 427. O sie ist hüpsch. — 428. Par mit dem Dantz. — 429. Passauant, Passefort. — 430. Pfeiffit oder ich such euch nicht. — 431. Pfenning aus dem krais topfstechen oder nusswerfen. — 432. Pfenning im Buch pletern. — 433. Pfenning vom blöchlein werfen. — 434. Pferdlin woll bereit. — 435. Picandeu. — 436. Pingres. — 437 a. Pire vollet. — 437 b. Plättelen. — 438. Plinden mäuss. — 439. Plüchlin machen. — 440. Plächlin stellen fallen. — 441. Pick Olyet offte graef. — 442. Poselleich. — 443. Primus secundus. — 444. Propter S. Franciscum. — 445. Pumpimperlein pump. — 446. Rädelen. — 447. Rahtet jhr. was stund im brieff? — 448. Raht was ist das? — 449. Raht wer hat dich geschlagen? — 450. Räters. — 451. Raumen. — 452. Rausch. — 453. Rebecca ruck den stul. — 454. Reiben. stosen, stechen, boren. — 455. Rhat der finger. — 456. Ribon, Ribaine. — 457. Rindenpfeiflin, Weidenböglin. — 458. Ritschen. — 459. Ritschen auf den Reutschuh. — 460. Ritter durchs gitter. — 461. Röpffins. — 462. Ross machen. (Rösslin lass dich beschlagen ꝛ. Nr. 272.) — 463. Rücken oder schneid. — 464. Rumpfele stilt oder der Poppart. — 465. Rümpffen. — 466. Rum vnd stich. — 467. Sanct Kosman ich rüff dich an. — 468. Saureiben. — 469. Schabab. — 470. Schachmatt. — 471. Schachzabel. Wolffs zagel. — 472. Schelmentrager. — 473. Schimmel lass dich wischen. — 474. Schlägels. — 475. Schleiffen. — 476. Schleimen. — 477. Schüchle bergen. — 478. Schulwinkel. — 479. Schuch pletzen. — 480. Schwartzer Dorn ist worden weiss. — 481. Secht Muter der Dütten. — 482. Seit jr die Braut von Schmollen, so lacht mir eins. — 483. Seit jhr die Meyd von Rosenthal. — 484. Sequentz. — 485. Sess ess. — 486. Sie thaten all also. — 487. Soll ich, bin ich. — 488. Spitz das mündlin. — 489. Spring auss dem busch. — 490. Stampf ins stro. — 491. Stecken secken. — 492. Stecken stöcken. — 493. Steig, steig aufs (das) leiterlin. — 494. Stein verbergen. — 495. Steur den hauffen. — 496. Steyn ausgeben. — 497. Susa reusslin, fusa fleusslin. — 498. Tafel schiessen. — 499. Taillecop. — 500. Tantz oder pfeiff. — 501. Teller im Kübel abschlagen. — 502. Teller von der stangen schlagen. — 503. Tenebei. — 504. Ticke tack. — 505. Tirelitantine. — 506. Titerint tractro, stampf ins Stro. — 507. Tochter lass die Rosen ligen. — 508. Tölpeltrei. — 509. Toppelen. — 510. Torment. — 511. Trag den Knaben. — 512. Trei Hundert. — 513. Treimal sechs. — 514. Trey wünsch auff eim stiel. — 515. Tricke retrac. — 516. Triori. — 517. Trotzen trätzlin, wie ein Lätzlin. — 518. Trumppfen. — 519. Vber dass kreissle. — 520. Vber eck ins bein. — 521. Vmb den Barchat jagen. — 522. Vmb den Gänstreck füren. — 523. Vmb schantz. — 524. Vmbschlagen (Vmschlag). — 525. Vmbspannlin. — 526. Vngelacht pfetz ich dich. — 527. Vnser Han der König, der streit ist gewonnen. — 528. Ver-

bergens. — 529. Verbotten mein. — 530. Vergebens machen. — 531. Vier bein zwey bein. — 532. Vier Wachtel im Sack. — 533. Virevoste. — 534. Vögel ausnehmen. — 535. Von Wollen auf die wellen. — 536. Wa geht der Dantz hin Eselmut. — 537. Waich oder trockens. — 538. Wa klebt der Sentf. — 539. Wa lauffen die Seck selbs heraus? — 540. Wann ich dirs nenn, vnd du so grosser Narr bist, vnd nicht weist was das ist. — 541. Wann ich mein Hörnlin plas. — 542. Warumb hast dein liebechen lieb? — 543. Warumb seufftzt jhr Nachbar? — 544. Warzu sind lang Nasen gut? — 545. Was für Blumen gebt jhr mir zum krantz? — 546. Was für Blumen zieren sie wol? — 547. Was für zeitung auff der Post? — 548. Was geht auff dem kopff in bach? — 549. Was gibt ein gross Maul guts? — 550. Was ich wünsch, sey dein halb. — 551. Was ist diss, fornen wie ein gabel, in der mitten wie ein Fass, das hinderst wie ein besem? Ku. — 452. Was krüseln sich, was (vnd) mauset sich? — 553. Was rewet dich? — 554. Was sagt man Neues im Bad? — 555. Was schenckst mir inn das hauss? — 556. Was schrieben jhr vns vmbs bett? — 557. Was seind wir? Stockfisch. — 558. Was setzt jr den Gästen auff? — 559. Was stilstu? Thaler, Taler. — 560. Was wer dein gröst begern. — 561. Was wundert euch? — 562. Was wünsch dir (dirs) von dein bulen. — 563. Wa thun all hüpsch Frawen hin? — 564. Wa zu ist stro gut? — 565. Wechseldantz. — 566. Weiss oder schwartz? — 567. Welches Narrheit war dir lieber? — 568. Welch Kart will verstecken, die kan ich entdecken. — 569. Welchs Bubenstucks rümt dich am meisten. — 570. Welchs sind der Buler gröste thorheiten? — 571. Wem krähet der Han. — 572. Wendeln im bret. — 573. Wer das nicht kan, kan nicht vil. — 574. Wer eins thut, thu auch das ander. — 575. Wer find, der gewinnt. — 576. Wer hat dich geschlagen, ist mir leid für den schaden, ich reche mein vnschuld. — 577. Wer ja vnd Nein sagt. — 578. Wer kan siben Lügen. — 579. Wer kan siben Lügen verschweigen. — 580. Wer kans wissen, wie vil die Magd hat, etc. — 581. Wer poppen schiesst? — 582. Wers hat der red. — 583. Wer was weiss, der sags. — 584. Wessen ist die hand, der finger? — 585. Wickerlin, weckerlein, laufft vbers Aeckerlein, hat mehr bein, dann meiner Hund kein. — 586. Wickerlin weckerlin, wilt mit mir essen, bring ein Messer. — 587. Widerführen. — 588. Wie erschien dir vornächten dein Bule? — 589. Wie gibst den Finken? — 590. Wie heissen des Wirts kammern? — 591. Wie reuten die Mönch? — 592. Wie reutst die Sau, dass sie nicht haw (beiss)? — 593. Wie vil dess Krauts vmb ein Heller? — 594. Wie vil schiesest mir auff ein Nestel? — 595. Willhelm lang mir den spiss. — 596. Winckelrut. — 597. Winterrost. — 598. Wir geben vnd nemmen einander. — 599. Wirten. — 600. Wirt geb vns f. vnd p. — 601. Wisch auff: — 602. Wolauff das walts Gott nider. — 603. Wolff beiss mich nicht. — 604. Wol vnd voll vergeht die Fasten. — 605. Womit dienst du dein bulen? — 606. Womit verdieneten jr den krantz? — 607. Wo schlafft des Wirts Töchterlein. — 608. Wünsch das beyden nutzt. — 609. Zehen pass fünf Sprüng auff ein Fuss. — 610. Zeichen oder vnzeichen. — 611. Zipffelzehezupffen. — 612. Zuck nit mein lib, ist ein billich sach. — 613. Zu den Hunden. — 614. Zull wann ichs trifft. — 615. Zum lebendigen vnd toden Richter. (Zum lebendigen Richter.) — 616. Zum ziel schocken. — 617. Zum zwire zum zware, der Vogel ist gefangen. — 618. Zur Trompe. — 619. Zu vnderst des messers. — 620. Zwei gleich gewints.

Eine Anzahl der hier genannten Spiele sind noch heutigen Tags unter gleichen oder doch sehr ähnlichen Namen gekannt und in Gebrauch, so z. B. die unter 1, 68, 144, 358, 363, 409, 430, 449, 463, 528. Nr. 151 soll noch in Schlesien gespielt werden. Bei diesem Spiel muß der Pilger den Pfortner des heil. Grabes erwarten, sonst wird er zum gelobten Lande hinaus gepflumpfaßt. Dagegen werden viele andere Spielnamen schwer oder

wohl gar nicht zu enträtseln sein, indem mit der Zeit der Sinn der Worte verloren gegangen ist. Weil es jedoch möglich ist, daß hier oder da dieser oder jener Spielname noch verstanden wird, so habe ich das Spielverzeichnis vollständig nach dem von A. Mäleben im Jahre 1891 herausgegebenen synoptischen Abdruck der Fischart'schen Ausgaben hier aufgenommen.

Wie heute noch, so hatte schon damals nicht selten ein und dasselbe Spiel verschiedene Namen, so hatte z. B. „die goldene Brücke bauen,“ die unter Nr. 12, 95, 225 und 460 angegebenen Namen, das Sautreiben, die unter 266 und 324, das in der Schweiz noch getriebene „Es chunnt en her mit eim Pantoffel,“ die unter 155 und 447, „Hühnlein braten,“ die unter 313, 330 und 477, „Fuchs aus dem Loch,“ die unter 164, 603 und 609, „den Brummkreisel,“ die unter 285, 420, 519 und 618, das „Stöckeln,“ die unter 433 und 439, „Lachen verhalten,“ die unter 482 und 526, „Blindfuh,“ die unter 71, 250 und 438, „Herr König, ich diente gern,“ die unter 36, 287 und 310, „das Platzwechself,“ die unter 347 und 453, das Steckenpferdreiten, die unter 434, 458 und 462 angeführten Benennungen. Bei diesen Angaben sind mir die Untersuchungen von Rochholz a. a. O. maßgebend gewesen.

Da man es in jener Zeit mit der Orthographie gar nicht ernst nahm, so ist es gekommen, daß in den verschiedenen Auflagen, die die Gargantua erlebte, ein und dasselbe Spiel nicht immer unter ganz gleicher Bezeichnung wieder erschien. Wo derartige Freiheiten vorliegen, habe ich die eine Schreibweise in Klammern gesetzt und die nebengesetzte Ziffer gibt an, unter welcher der entsprechende andere Spielname zu finden ist.

Offenbar sind nicht alle Namen solche von wirklichen Spielen. Jedenfalls bilden Nr. 253, 319, 322, 391 die Anfänge von Spielliedern und bei Nr. 242, 380, 539, 542, 543, 544 u. a. haben wir es sicher nur mit Scherzfragen zu thun. Bei der Frage unter 551 fügt sogar Fischart selbst die Antwort hinzu, sodann dürften Nr. 40, 83, 318 Auszahlreime sein; Nr. 392 ist ein lustiger Satz zu einer neckischen Sprechübung, Nr. 79 bedeutet jedenfalls das Nachahmungsspiel der vorgemachten Geberden, dagegen will Nr. 9 einen lustigen Hinkampf veranlassen. Weiter verbergen sich unter uns nicht mehr ganz geläufigen Ausdrücken mehrere der Gegenwart sehr bekannte Spiele. Hasen bedeutet Topf und daher ist Nr. 24 Topf schlagen, das Bocken (33) ist das Bockspringen, das Spiel des Grübleins (173) ist das Kugelwerfen oder -rollen in eine kleine Grube, das Plattenwerfen heißt Plättlins (193) Sachhüpfen „des Sachzuckens“ (200), der schwarze Mann Spiel „des Todendantzes“ (211) das Blumenorafel „Helmli zihen“ (295); mit „Schulwinkel“ (Nr. 478) wird das Verstecken gemeint, wobei der Sucher vorher die Augen geschlossen (geblinz) hat, und Nr. 140 ist nichts anders als das bekannte Spiel „Wolf und Schaf“ und wie es auch heißt „Schaf aus! Wolf gesehn!“ Nr. 418 ist das Balldätschen, bei welchem die Mädchen ihren Spielball mit flacher Hand immer wieder gegen den Boden schlagen. Wer dies am öftesten kann, ist König. Auch suchen sich 2 Kinder, jedes mit einem Ball und einem Schlagbrettchen ver-

sehen, den Ball gegenseitig zuzuworfen und zurückzuschlagen. Niebuhr sah dieses Spiel von Kindern am Euphrat spielen. Nr. 303 ist das Spiel „Tag und Nacht.“ Nr. 494 ist das „Einstreichespiel,“ bei welchem die Spieler in einer Reihe sitzen mit Ausnahmen von zweien, A und B. A nimmt ein Kieselsteinchen oder ein Hölzchen oder einen Knopf in die Hand und geht vom ersten bis zum letzten und thut, als gebe er jedem das Steinchen. Natürlich kann es nur einer bekommen. Alsdann hat B zu erraten, wer es bekommen hat. Errät er es nicht, dann wird er mit dem Plumpsack von A vertrieben. Errät er es, so gehört der betreffende Spieler dem B, im andern Falle dem A. Haben sich auf solche Weise 2 Parteien gebildet, so suchen sich dieselben über die Spielgrenze zu ziehen, die überwundene muß hierauf Spiebruten laufen. Nr. 308 ist das Geisen, Nr. 299 das Knöcheln, Nr. 60 das Pfahlspiel. Die Namen unter 98, 361, 428 beziehen sich höchst wahrscheinlich auf damals bekannte Spieltänze und eine große Anzahl deuten auf das Würfels- und Kartenspiel, so Nr. 64, 80, 108, 109, 267, 278, 415, 484, 509.

Wie schon erwähnt, gab das Zeitalter der Renaissance mit seinen humanistischen Bestrebungen, seinem Zug nach Veredelung und Verfeinerung der Sitten, seiner begeisterten Anlehnung an das Altertum auch den Anstoß zu einer allgemeinen sich bahnbrechenden Berücksichtigung der Pflege der Leibesübungen, wobei auch das Spiel jederzeit gebührende Beachtung fand. Eine ganze Reihe von Gelehrten, Philosophen, Ärzten und Pädagogen wirkten durch Schrift und persönliches Beispiel dafür, daß beim Werke der Erziehung der Jugend auch dem Körper sein Teil werde. So pflegte z. B. der Humanist Bongolius († 1522) vor dem Essen selbst mit den kleinen Ball zu spielen. Der Lehrer Rivius in Zwicau teilte die Zeit genau ein für Studien, Ruhe, Körperpflege und Spiele, bei den Übungen der Schüler war er immer zugegen und nahm auch teil an ihren Spielen und Scherzen. Bekannt ist auch, daß Amos Comenius in seinem Orbis pictus eine Anzahl Spiele zur Darstellung brachte. Aber immerhin waren solche Erscheinungen auf dem Gebiete der Schule vereinzelt. In der Regel lagen die Verhältnisse so, wie sie Agricola, ein Zeitgenosse Luthers, dem die Leitung einer Schule übertragen werden sollte, beklagt: „Eine Schule gleicht einem Gefängnisse, wo Schläge, Thränen und Geheul ohne Ende sind. Hat etwas einen, seinem Wesen widersprechenden Namen (ludus, Spiel) so ist es die Schule, da es nichts Strengeres und allem Spiel Widerstrebenderes geben kann als sie.“ Selbstverständlich handelte es sich in jener Zeit nur um Kloster- und städtische Lateinschulen; denn Volksschulen gab es damals noch nicht. Wohl trat Luther mit aller seiner Energie auch für Gründung solcher Schulen ein. Er hatte dabei jedoch nur die einfachsten Verhältnisse, nur den Unterricht in der Religion, im Lesen, Schreiben und Singen im Auge; gleichwohl schätzte er die Leibesübungen sehr hoch und empfahl deren Pflege. An vielen Stellen seiner Schriften hat er das Segensreiche der körperlichen Erholung, des Spielens im Freien oder in weiten großen Räumen, der Bewegung in der freien Natur anerkannt und in weitherziger, weltoffener Weise dargestellt.

„Sein Ruf wurde jedoch bald wieder überhört und in der Schule und der Erziehung herrschte nach wie vor ein Pedantismus und Orbilismus, der für die naturgemäße Entwicklung des jugendlichen Geistes und Körpers weder Sinn noch Gefühl hatte. Ein Glück, daß die Natur auch hier die Mutterpflicht übte und den Knaben, soweit er dem Banne der Schule sich entziehen vermochte, hinaustrieb und im freien, wenn gleich oft heimlichen Tummeln und Spielen die ausgestandenen Mühsale des Schuldespotismus für einen Augenblick vergessen ließ.“<sup>1)</sup>

Das ungezwungene fröhliche Treiben des deutschen Volkes, was einen so charakteristischen Zug des deutschen Mittelalters bildet, fand zum Teil seine Begründung in äußeren zufriedenstellenden, ja behäbigen und wohlhabenden Verhältnissen. Der Handel blühte unter dem mächtigen Schutze der aufstrebenden Hanse. Die Gewerbe gediehen, Augsburger und besonders Nürnberger Fabrikate waren auf der ganzen damals bekannten Erde berühmt und gesucht. Selbst französische Fürsten und Könige verschmähten es nicht, ihre Prachtgewänder in Deutschland fertigen zu lassen. Der freie Bauer fand hinreichenden Gewinn in seinem Ackerbau und seiner Viehzucht und ließ es sich nicht nehmen, auch Wehr und Waffe zu tragen. Das Städteleben war überall in bester Entfaltung. Da, wie ein thränenreiches, jammerbringendes Leichentuch, fiel auf solche erfreuliche Verhältnisse das Glend des dreißigjährigen Krieges. In dieser entsetzlich langen Zeit waren Plünderungen und Räubereien, welche die Heere mit ihrem beutelustigen Troß verübten, des Tages Greuel. „Nicht die Fahne, auf die man freilich schwur, hielt diese Banden zusammen, sondern nur der Wunsch auf Beute. Darum trat man ohne Bedenken von einer Partei zur andern über. Nach verlorenen Schlachten liefen die Soldaten massenhaft davon, um auf eigene Faust zu rauben und zu stehlen. Die, welche unter der Fahne standen, unterschieden sich von jenen nur dadurch, daß sie, vom General bis zum gemeinen Reiter herab systematisch und methodisch die Ausraubung der überfallenen Gebiete vornahmen. Wo die Soldaten verheerend durchzogen, ließen sie eine verzweifelte Bevölkerung zurück, die schon aus Not sich gleichfalls auf Diebstahl und Raub verlegte. . . . Eine ungeheuere Entvölkerung Deutschlands führte der entsetzliche Krieg herbei. Was der Krieg nicht unmittelbar verzehrte, rafften Seuchen, Mangel und Obdachlosigkeit dahin. Man nimmt an, daß die Bevölkerung Deutschlands in den Kriegsjahren von 17 auf 4 Millionen zusammengeschrumpft ist. Dem Verlust an Menschenleben entsprach der Verlust an Häusern und Heimstätten. Viele Dörfer sind nie wieder aus der Asche erstanden. Viele Städte und Städtchen haben erst im 19. Jahrhundert die Einwohnerzahl wieder erreicht, die sie vor dem Kriege besaßen. Die Viehzucht war nahezu vernichtet. Wo man die Thatfachen feststellen kann, ergibt sich das grausenhafte Resultat, daß über 80% an Pferden, Kühen und Ziegen eingegangen war; die Schafe waren aber an allen Orten sämtlich vernichtet. Für solche Gegenden sind dann freilich 2 Jahrhunderte kaum

<sup>1)</sup> Klumpp a. a. D.

hinreichend gewesen, um den früheren Wohlstand auch nur annähernd wieder zu erlangen.“<sup>1)</sup> Daß solches namenlose Elend die Heiterkeit und Fröhlichkeit des deutschen Volkes knickte und vernichtete, war eine unausbleibliche Folge. Mord- und Brandgeruch, Trümmer und Schutthaufen, Sorge und Not, Trübsal und Jammer verjagen des Volkes Freuden, seine Lust am Spiel, veröden und verwüsten die Stätten seiner Lustbarkeiten. Nur ganz vereinzelt hie und da, meist auch nur in abgelegenen Gegenden, die von dem Greuel des Krieges verschont geblieben waren, erhielt sich die alte deutsche Fröhlichkeit mit ihren landesüblichen Spielen. Noch im 17. und 18. Jahrhundert war das Ritterspiel noch ein Spiel für Erwachsene, das im Frühling und Herbst auf den sogenannten Alp- und Weidstübeten, d. h. Hirtenfesten, auf eigens hierfür geltenden Sennplätzen abgehalten wurden. Hierbei bildeten die Spieler einer Ortschaft einen Haufen und die der andern einen andern und stellten sich in einer Entfernung von 500 Schritten auf. Dann trat einer des ersten Haufens hervor und forderte einen des zweiten mit den Worten: „Ritter, Ritter, der Hauptmann kommt“ zum Wettrennen heraus. Der 2. suchte nun des erstern Ziel zu erreichen, währenddem wieder andere Herausforderungen geschahen, bis sich beide Haufen in vollem Laufe befanden. Wer nun während des Laufens vom andern erreicht, ergriffen und festgehalten wurde, der war Gefangener und mußte sich am Ziele seiner Gegner auf die Erde setzen, und so ging es fort, bis alles stehend oder sitzend bei den Zielen versammelt war. Die Mehrheit der unerreicht am Ziele angelangten entschied den Sieg. Über diese Volksspiele berichtet die Chronik: Anno 1725 sind auch die, aus dem Heidenthum herstammende, sogenannte Weid- und Alpstübeten, da sich das junge Volk gleichwie in alten olympischen Spielen im Laufen und Ringen übte, abgestellt und bei 2 Pfund Pfennig verboten worden.<sup>2)</sup> Das Steinstoßen, das in früheren Jahrhunderten in Deutschland ein allgemein verbreitetes Wettspiel war, hat sich lediglich als beliebtes Spiel der Äpler bis auf unsere Tage herübergerettet. Jetzt gehört es zu den volkstümlichen Übungen des Turnplatzes und hat schon wiederholt auf Vereins-, Gau-, Kreis- und deutschen Turnfesten als Wettübung gedient.

Zu solchen heillofen, jammervollen, deutsche Art und deutsches Wesen arg zerrüttenden Verhältnissen griff außerdem bald nach dem Kriege, „über den Rhein herüber die zierliche Astersitte unserer westlichen Nachbarn auch in unsere Erziehung herein und der Knabe erschien jetzt in Puder und Haarbeutel, das Mädchen im Reifrock und der Frisur. Wie hätte die arme Jugend da an etwas so Hohes und Unschickliches, wie lustiges Spielen und Tummeln, auch nur denken dürfen?“<sup>3)</sup> Erst den Bemühungen der Philanthropen gelang es, mit Erfolg gegen die herrschende Unnatur beim Werke der Erziehung aufzutreten. „Durch sie wurde der Körper mit all seinen Bedürfnissen wieder in seine alten, so lange verkannten und versäumten Rechte eingesetzt und ein frisches, fröhliches Regen und Bewegen der Jugend wieder als natürlich und notwendig betrachtet und so erschien denn auch das jugendliche Spiel von selbst

<sup>1)</sup> L. Städe, Deutsche Geschichte II. S. 288. <sup>2)</sup> Kochholz a. a. D. S. 416.

<sup>3)</sup> Klumpp a. a. D.

wieder in dem Kreise der Erziehung.“<sup>1)</sup> Vor allem ist es J. C. F. Guts-Muths, der die hohe Bedeutung des frohlichen, naturgemäßen Jugendspiels erkannte und alles that, was der Beförderung desselben dienlich sein konnte. Diesem Streben entquoll das verdienstvolle Werk: „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes.“ Es erschien zum erstenmale i. J. 1796. Schon bei der Herausgabe seiner „Gymnastik für die Jugend“ 1793 hatte er sich vorgenommen, auch eine Beschreibung der „besten, zweckmäßigsten freien Spiele der Jugend zu geben. Aber die Herausgabe verzögerte sich, weil er, wie Guts-Muths selbst gesteht, „die Schwierigkeiten, die mit der Ausarbeitung einer möglichst vollständigen Sammlung solcher Spiele verbunden sind, noch nicht kannte.“ Und welche Mühe ihm das Werk gemacht hat, gibt er mit folgenden Worten kund: „Die Spiele mußten in vielen Gegenden von Europa aufgesucht, zu eigen gemacht, in den Kreis der Jugend gebracht, da beobachtet, ja selbst mitgespielt sein, ehe man die Feder zur Beschreibung ergreifen konnte und durfte. Karten und Würfel findet man überall, Bewegungsspiele fast nirgends beschrieben. Ich habe jenen ziemlich mühsamen Weg zurückgelegt, eine Menge von mehr als hundert Spielen aus Deutschland, der Schweiz, Italien, England, Schottland, auch aus dem alten Griechenland in das Buch zusammengebracht, so daß jeder darnach die Spiele praktisch anstellen kann.“ Durch solchen Fleiß haben wir eine so wertvolle Sammlung über Spiele erhalten, daß uns deshalb alle andern Völker beneiden können, da ihnen allen ein derartiges erschöpfendes Werk über ihre Nationalspiele fehlt.

Noch in demselben Jahre (1796) sah sich Guts-Muths schon genötigt eine zweite Auflage zu veranlassen und 1802 erschien die dritte. Nach des Verfassers Tode besorgte F. W. Klump, Oberstudienrat in Württemberg, i. J. 1845 die 4. Auflage. Neuerdings that dies D. Schettler mit der 5—7. Auflage. Die weiterhin bekannt gewordenen Spiele fanden dabei in der Sammlung ihre Aufnahme, so daß dieselbe als die reichhaltigste und vollständigste zu gelten hat.

Welchen hohen Wert der Turnvater Jahr den Spielen beimah, ist schon dargelegt worden. Von gleichen Anschauungen waren seine Mitarbeiter Eiselen, Dürre, Maßmann u. s. w. erfüllt. Adolf Spieß, der Begründer des deutschen Schulturnens, erblickte ebenfalls im Bewegungsspiele eine notwendige Ergänzung der turnerischen Ausbildung der Jugend. Durch Wort und That hat er solcher Anschauung deutlichen Ausdruck gegeben. Kurz, jeder Erzieher, der in der harmonischen Ausbildung des Körpers und Geistes das Endziel der Menschenbildung erkennt, hat auch niemals übersehen, welche wertvolle Stellung hierbei dem Bewegungsspiele zuzuweisen ist. Daher finden sich auch in allen maßgebenden turndidaktischen Lehrbüchern die erforderlichen Darlegungen über das Bewegungsspiel. Spielgeräte wie Ball, Reifen, Schwung- und Ziehseil haben zu jeder Zeit zu den notwendigen Ausrüstungsgegenständen eines Turnplatzes, einer Turnhalle gehört. Wo der Schul-

<sup>1)</sup> Klump a. a. O.

turnunterricht nur irgendwie den Anforderungen der Zeit entsprechen wollte, da suchte man von allem Anfange an, auch Gelegenheit zu finden, dem Spiele entsprechende Berücksichtigung angedeihen zu lassen. Und in den Schulanstalten, in denen ein aufsteigendes Klassenturnen eingeführt ist, wird man es wohl kaum unterlassen haben, auch die verschiedenen Spiele auf die einzelnen Klassen in entsprechender Weise zu verteilen. Desgleichen waren von jeher eine Anzahl Turnspiele auf den Vereinsturnplätzen beliebte Erholungs- und Belustigungsmittel. Die bis zu Ende des Mittelalters in Deutschland namentlich bei Volksfesten überall beliebten Volksweitspiele im Laufen, Springen, Werfen, Stemmen und Ringen wurden durch die Turnvereine der Vergessenheit entzogen und haben bisher auf allen großen deutschen Turnfesten einen wesentlichen Teil der Festordnung gebildet. In der zur Zeit geltenden Festturnordnung für die deutsche Turnerschaft ist für jeden der Festtage auch eine Zeit für Spiele in Aussicht genommen. Ja, es ist den Vereinen und Gauen bei ihren Einzelverführungen unbenommen, statt turnerischer Übungen, Spiele zu zeigen. Auf dem letzten deutschen Turnfeste in München i. J. 1889 hatten auch eine nennenswerte Anzahl Vereine aus Altenburg, Berlin, Bonn, Breslau, Göttingen, Leipzig, gr. Lichtenfeld, München, der Gau der nördlichen Oberlausitz, Nürnberg, Stettin, Stuttgart sich für Abhaltung von Turnspielen gemeldet und war ihnen auch eine bestimmte Spielzeit, jeden Festtag abends von 7—8 Uhr zugewiesen worden. Es sollten hierbei vorkommen: Barlauf, Cricket, Diskuswerfen, Dreischlag, Freiball, Fußball, Kreisball, Sauball, Schlagball, Schleuderball, Reiterball, ringender Kreis, Wanderball. Leider konnte infolge der Mißgunst der Witterung manches frohe Spiel nicht vorgeführt werden, was andernfalls zum Ergötzen der Spielenden, zur Freude der Zuschauer und zur Erhöhung der ganzen Feststimmung, das Seine reichlich beigetragen haben würde. „Und wie herrlich,“ heißt es im amtlichen Berichte über diesen Teil des Festes, „hätten sich die Lebenslust und Lebensfrische unserer Turner zeigen können, wenn bei günstigem Wetter nach heißer Turnarbeit noch in später Abendstunde den weiten Turnplan der Jubel der Spielenden erfüllt hätte und der sinkende Tag bei Turnersfrohloden zu Rüste gegangen wäre.“

In Gemäßheit dieser in Turnkreisen geltenden Anschauungen über Spiele wurde schon auf der deutschen Turnlehrerversammlung zu Salzburg im Jahre 1874 unter allseitiger Zustimmung der Beschluß herbeigeführt: „Im Anschluß an die seither als Minimum bei öffentlichen Schulen eingerichteten zwei wöchentlichen Turnstunden ist noch ein dritter Zeitraum zu ermitteln, in welchem den Turnschülern das Turnen in der Form des freien Spiels der Jugend wie des Volkes näher gebracht wird.“ Leider hat man bis zur Stunde von diesem Beschlusse irgendwelchen Erfolg nicht wahrnehmen können. Weder im Parlamente, noch in den einzelnen Landtagen fand sich ein Abgeordneter, der sich für diesen Beschluß erwärmte, auch fand sich keine Regierung, die dieser Angelegenheit in wohlmeinender Weise nahe trat. Selbst unter den leitenden Persönlichkeiten der Schulen fühlte sich niemand berufen, die Turnlehrer in ihren Bestrebungen zu Gunsten der Spiele zu

unterstützen. Vielmehr ist es Thatsache, daß sich dieselben nur zu oft durch die sonderbaren und verschrobenen Ansichten im Alter vorgerückter Schulleiter gehemmt fühlen mußten, indem letztere nicht selten das Spiel als etwas auf die Straße und nicht zum Turnen Gehöriges ansahen, hin und wieder auch glaubten, der Turnlehrer suche sich die Turnstunde bequem zu machen, wenn er ein Spiel anordne. Andererseits ist nicht in Abrede zu stellen, daß das unentwegte Eintreten für das Spiel und die fortgesetzten Anleitungen der Jugend zum Spielen seitens der Turnlehrer nicht ganz ohne Erfolge blieben. Die Schüler und Schülerinnen verpflanzten ihre lieb gewonnenen Spiele vom Turnplatz auf die Gasse und freien Plätze der Dörfer und Städte. Dadurch wurden viele Kinder, die keinen Turnunterricht genossen, zum Mitspielen angeregt und damit zugleich die Spiellust bei der Jugend im allgemeinen befördert. Durch den öftern Anblick fröhlicher Kinder beim geregelten Spiele wurde mit der Zeit bei Eltern und andern Erwachsenen eine bessere Wertschätzung der Spiele herbeigeführt. Auch traten allmählich ehemalige Jugendturner in das für die öffentlichen Fragen maßgebende Alter ein und konnten aus ihrer Erfahrung heraus ihren Zeitgenossen verkünden, welcher Reiz und Genuß, welcher Gewinn für Körper und Geist zugleich den Bewegungsspielen innewohnt. Diesem Umstande ist es auch zu danken, daß ein entscheidendes Wort von sehr hoher Stelle für das Jugendspiel sich vernehmen ließ.

Am 27. Oktober 1882 erschien vom Unterrichtsminister von Gossler in Preußen der Erlaß, betreffend die Beschaffung von Turnplätzen zur Förderung des Turnens im Freien und zur Belebung der Turnspiele, der alle mit großer Freude erfüllte, denen neben der Geistesbildung auch die leibliche Erziehung von gleicher Wichtigkeit ist. Dieser Erlaß hat vor allem eine Wendung in der Beurteilung des Jugendspiels herbeigeführt. Bezüglich desselben heißt es nämlich: „Ein größeres Gewicht muß aber noch darauf gelegt werden, . . . daß mit dem Turnplatz eine Stätte gewonnen wird, wo sich die Jugend im Spiel ihrer Freiheit freuen kann und dieselbe, nur gehalten durch Gesetz und Regel des Spiels, auch gebrauchen lernt. Es ist von hoher erziehlischer Bedeutung, daß dieses Stück jugendlichen Lebens, die Freude früherer Geschlechter, in der Gegenwart wieder aufblühe und der Zukunft erhalten bleibe. Ofter und in freierer Weise, als es beim Schulturnen in geschlossenen Räumen möglich ist, muß der Jugend Gelegenheit gegeben werden, Kraft und Geschicklichkeit zu bethätigen und sich des Kampfes zu freuen, der mit jedem rechten Spiel verbunden ist. Es gibt schwerlich ein Mittel, welches wie dieses imstande ist, die geistige Ermüdung zu beheben, Leib und Seele zu erfrischen und zu neuer Arbeit fähig und freudig zu machen. Es bewahrt vor unnatürlicher Frühreise und blasirtem Wesen, und wo diese beklagenswerten Erscheinungen bereits Platz gegriffen, arbeitet es mit Erfolg an der Besserung eines ungesund gewordenen Jugendlebens. Das Spiel wahrt der Jugend über das Kindesalter hinaus Unbefangenheit und Frohsinn, die ihr so wohl anstehen, lehrt und übt Gemeinfinn, weckt und stärkt die Freude am thatkräftigen Leben und die volle Hingabe an gemeinsam gestellte Aufgaben und Ziele.“

Wohl enthalten diese Gohlerschen Worte nicht einen einzigen Gedanken, der nicht schon früher andermwärts zum Ausdruck gekommen wäre. Und dennoch zündeten seine Worte und brachten zu Gunsten des Spiels eine tiefgehende und nachhaltende Bewegung hervor. Denn noch niemals war an so hoher Stelle in so warmer und so wahrer Weise das Wort für das Spiel ergriffen worden. Großer Jubel herrschte darob in den Kreisen der Turner. Auf einmal wurde offen kund, daß ihre Bestrebungen und Ideale bis in die höchsten Kreise unverhüllte Anerkennung und thatkräftige Parteinahme gefunden hatten. Kein Wunder daher, daß die Turner allerwärts an ihrem Theile der Verwirklichung der Gohler'schen Ideen allen erdenklichen Vorschub leisteten, indem sie für deren weiteste Verbreitung sorgten, sie gemäß ihres hohen Wertes öffentlich besprachen und namentlich auch für Errichtung öffentlicher Spielplätze eintraten und auf Gründung von Gesellschaften zur Beförderung des Jugendspiels bedacht waren. Thatsächliche Erfolge wurden bald aus den Städten Berlin, Bonn, Chemnitz, Dresden, Leipzig, Salzburg u. a. vernommen.

Andererseits begann plötzlich auch eine Bewegung, eine Parteinahme in gewissen, der Schule und ihrer Erziehung nabestehenden Kreisen für das Spiel, die sich bisher um dasselbe wenig oder gar nicht bekümmert hatten. Wie mit einem Schlage war man auf einmal hier von der Wichtigkeit und Notwendigkeit des Spiels völlig überzeugt. Spielbücher erschienen in großer Masse wie nach einer warmen Maiennacht auf dem Spargelbeete die Spargelköpfe. Man glaubte sogar, sich dahin aussprechen zu sollen, als ob nach dieser Richtung hin bisher alles versäumt worden wäre, und doch waren meist diese neuen literarischen Erscheinungen nur ein mehr oder weniger glücklicher Auszug aus dem schon erwähnten Spielbuche des Erz- und Großvaters des deutschen Schulturnens GutsMuths. Allerdings versäumte man in vielen Fällen, trotz der wörtlichen Übereinstimmung, anzugeben, aus welcher Quelle man sein Wissen geschöpft hatte. Jetzt mußte man auch auf einmal, daß das Spiel in die Schule gehöre. Direktoren, Professoren, Direktoren, Oberlehrer von Gymnasien, Realgymnasien, Realschulen u. dgl. fanden nun auch, daß es ihrer Würde wohl anstehe, wenn sie auch der körperlichen Ausbildung ihrer Zöglinge eingehende Beachtung schenkten. Ja hie und da gingen sogar Leiter solcher Schulen mit ihren Schülern hinaus auf freie Flur, um mit ihnen sich im Spiele zu erfreuen und zu erholen. Was bisher alles Streben und aller Fleiß der Turnlehrer bei ihrer stillen Arbeit nicht fertig bringen konnten, war im Handumdrehen erreicht. Mit aufrichtiger Freude wären sicher von allen Seiten solche erfolgreiche Bestrebungen begrüßt worden, wenn sich denselben nicht hie und da in auffälliger Weise ein herber Beigeschmack hinzugesellt hätte. Man that nämlich mitunter so, als handele es sich um etwas ganz Nagelneues, um etwas, was eigentlich die Turnlehrer bei richtiger Erfassung ihrer Aufgabe längst hätten entdecken sollen. Ja man ging noch weiter und suchte glauben zu machen, daß der Turnunterricht bei seinem jetzigen methodischen Aufbaue gar nicht für die erholungsbedürftigen Schüler passe, daß vielmehr das Spiel mit seiner größeren Freiheit ein viel ge-

eigneteres Ausgleichmittel sei. Man behauptete daher frisch weg, das Spiel könne sogar das Turnen mehr als ersetzen, und deshalb erklang selbst der Ruf: „Nur das Spiel kann unsere Jugend retten, weg mit dem Turnen aus der Schule!“ Diese Superweisheit hat sogar schon als Frucht gezeitigt, daß an einigen österreichischen Schulen nicht mehr geturnt, sondern ausschließlich gespielt wird. Bei solchem Eifer übersah man vielfach auch das naheliegende Gute und schweifte ohne Not in die Ferne.

Seit Menschengedenken ist in England in allen Schichten, selbst in den höchsten das Spiel nie ganz in Vergessenheit geraten. Gewisse Spiele sind geradezu eine englische Eigentümlichkeit geworden. Diese längst bekannte Thatsache genügte jedoch vielfach, ohne weiters den englischen Spielen den Vorzug vor den deutschen zu geben und die Einführung der ersteren mit allen Mitteln zu betreiben. Denn, so schloß man, wenn die englischen Spiele selbst das zum Phlegma geneigte englische Volk zum fleißigen Spielen bewegen, so muß das Wesen dieser Spiele von ganz besonderer Güte sein. Es muß daher deren Einführung in Deutschland bei dem immerhin mehr beweglichen deutschen Volke sofort einen Umsturz in den bislang unbefriedigenden Spielverhältnissen herbeiführen. Bis zur Stunde ist jedoch ein solcher, trotz der jahrelangen Bemühungen der Neuerer, ausgeblieben. Was dem einen Volke frommt und seinem Nationalcharakter entspricht, will nur zu oft einem andern nicht behagen. Selbst bei den Spielen sind liebgewonnene Sitten, überlieferte Gebräuche, eingebürgerter Geschmack, vorhandene Einrichtungen von ausschlaggebender Bedeutung. So haftet allen den hier in Frage gestellten englischen Spielen die mehr oder weniger hervortretende Eigenschaft des Sportsmäßigen an. Es wird von dem einzelnen Spieler verlangt, daß er sich an der ihm zugewiesenen Stelle nur in ganz bestimmter Richtung thätig zeige, was ihn zu einer gewissen Einseitigkeit und Einförmigkeit nötigt. Dieses Verhältnis beim Spiel sagt dem Engländer ebenso zu, wie er weiterhin die ausgesprochene Neigung hat, im einzelnen, wie z. B. im Gewichtstemmen oder Gewichtheben, im Laufen oder Springen, sich Außerordentliches anzueignen. Dem gegenüber steht in ganz ausgesprochener Weise der deutsche Sinn zur Allseitigkeit und Gleichmäßigkeit. Es ist daher zu bezweifeln, daß die englischen Spiele den deutschen den Rang ablaufen werden. Vielmehr ist vorauszusetzen, daß diese über Nacht hochgeschossene Liebhaberei auch wieder vergehen wird. Jedoch ist im Interesse unserer Jugend dringend zu wünschen, daß die durch die gekennzeichnete Bewegung angefrischte Lust und Freude an Bewegungsspielen bei jung und alt in Deutschland nachhalten möge. Es ist dann für die Zukunft umsomehr zu erhoffen, daß unsere mindestens ebenso wertvollen und dem Volkscharakter mehr zusagenden deutschen Spiele die ihnen gebührende Würdigung allermwärts erlangen werden.

Von großer Bedeutung für die weitere Entwicklung der Spielfrage ist die im Jahre 1891 erfolgte Gründung eines Central-Ausschusses zur Förderung der Jugend- und Volksspiele in Deutschland. Der für gemeinnützige Unternehmungen warm begeisterte und weithin gekannte preussische Landtags-Abgeordnete von Schenkendorff in Görlich gab hierzu die

Anregung. Eine große Anzahl Männer in hoher Stellung, von hervorragender Bedeutung und erfolgreicher Wirksamkeit folgten seinem Rufe. Als Ziel gilt dem Ausschuss „die Bestrebungen der Landes- und Ortsschulbehörden, das Jugendspiel in den Knaben- und Mädchenschulen allgemein zu einem Erziehungsgegenstande zu gestalten, dadurch zu unterstützen, daß sie das Interesse und das Verständnis für dasselbe weiter im deutschen Volke wachrufen, daß sie den Schulbehörden auf Grund von Erfahrungen bestimmte Vorschläge zur Einführung der Spiele unterbreiten und daß sie besondere Einrichtungen treffen, welche die Ausbreitung der Jugendspiele auch unmittelbar fördern.“ Er will ferner anstreben, „das Spiel für die Erwachsenen allmählich zu einer Volkssitte heranzubilden und endlich will er auch die dem Spiele verwandten Leibesübungen, wie Wandersfahrten und Eislauf, in den Kreis seiner Thätigkeit ziehen.“ Daher soll sich die Wirksamkeit genannten Ausschusses auf folgende Punkte erstrecken: „Anregung bei den deutschen Städten zur Schaffung von Spielplätzen und zur Förderung der Jugend- und Volksspiele, sowie der bezeichneten verwandten Leibesübungen; Aufforderung zur Bildung besonderer Ortsvereine zur Förderung dieser Zwecke; Anregung bei den bereits vorhandenen Turn- und ähnlichen Vereinen zur Aufnahme, beziehungsweise erweiterten Pflege des Spiels für Erwachsene; Abhalten von kostenfreien Vorträgen in allen Landesteilen durch geeignete Persönlichkeiten für den Fall, daß ein wirkliches Interesse für das Spiel am Orte vorhanden ist; Ausfunftserteilung und kostenfreie Überlassung von kurz gefassten Drucksachen, die den einzelnen, der die Spiele am Orte aufnehmen will, im allgemeinen unterrichten und auf die weiteren Belehrungsquellen hinweisen. Einrichtung von Kursen zur Ausbildung von Lehrern im Spiel unter Anlehnung an geeignete Anstalten und Vereine; Aufforderung an die deutschen Städte und Schulanstalten zur jährlichen regelmäßigen Mitteilung über den Fortgang der bezüglichen Einrichtungen am Orte, und auf Grund dieser Mitteilungen regelmäßige Veröffentlichungen über den Stand der Einrichtungen für Jugend- und Volksspiele; Ermittlung des Standes der gleichen Bestrebungen im Auslande, sowie endlich eine publizistische Thätigkeit in der Presse, wie in besonderen Schriften.“<sup>1)</sup>

Schon vor Begründung des genannten Centralausschusses sind in mehreren Städten für die Jugend große öffentliche Spielplätze angelegt worden. So z. B. richtete man in Berlin schon 1868 zwei Plätze für öffentliche Spiele ein, zu welchen später noch drei andere kamen, in Dresden ist ein solcher seit 1884, in Görlitz seit 1883 vorhanden. Zur Zeit gibt es dort außer dem großen Turnplatz noch zwei öffentliche, 59<sup>1</sup>/<sub>2</sub> a und sogar 252 a große Spielplätze. In Chemnitz übergab man am 16. Juni 1889 einen gegen 30.000 qm umfassenden öffentlichen Spiel- und Festplatz dem gemeinnützigen Gebrauche. Aber solches Vorgehen blieb immer nur ein vereinzelt. Es war daher die Gründung genannten Ausschusses etwas Zeitgemäßes. Nunmehr steht zu erhoffen, daß das zielbewußte Vorgehen einer Vereinigung spielbegeisterte

<sup>1)</sup> Über Jugend- und Volksspiel v. J. 1892, S. 109.

Männer nicht ohne günstige Erfolge bleiben wird; denn eine Verlangsamung oder wohl gar eine Versumpfung der weiteren Entwicklung der Spielangelegenheit ist bei solcher Organisation ausgeschlossen. Schon jetzt ist ein erfreulicher Fortschritt wahrnehmbar; denn eine nennenswerte Zahl von Städten hat neuerdings eine größere Aufmerksamkeit dem Jugendspiel gewidmet, so namentlich durch Errichtung großer, wohlausgerüsteter öffentlicher Spielplätze. Ganze Schulabteilungen wurden auf diese Plätze zum fröhlichen Spiel geführt, verständnisvolle Überwachung derselben ist angeordnet, selbst in den Ferien wird dafür Sorge getragen, daß das Spiel seinen Fortgang nehmen kann. Dort, wo das Lehrpersonal mit den Jugendspielen nicht die nötige Vertrautheit, die zum Leiten derselben gehört, besaß, wurden Spielfurse errichtet. In zwei Jahrbüchern ist bis zur Stunde die erfreuliche Thätigkeit des mehrfach erwähnten Ausschusses dargezogen worden.

Erfreulich ist es, daß in mehrfach genannten Ausschüß auch Männer Platz gefunden haben, die an der Spitze des aufstrebenden und blühenden Turnvereinslebens in Deutschland stehen. Damit ist von vornherein jedweder hemmenden Eifersüchtelei oder wohl gar störenden Gegnerschaft zweier nebeneinander herlaufender und eng verwandter Bestrebungen begegnet. Schon in dieser Zusammensetzung des Ausschusses ist nach außen hin gekennzeichnet, daß sich zusammengefunden hat, was naturgemäß zusammen gehört. Auch kann die schwebende Spielfrage, sofern man baldigen Erfolg im Auge hat, nie anders als in der engsten Verbindung mit dem Turnen gelöst werden. Einerseits werden die Schulturnplätze die Jugend für das Leben und Treiben der öffentlichen Spielplätze vorbereiten und andernteils werden nach wie vor die Turnvereine ihren Mitgliedern so viel Freude und Lust zu Bewegungsspielen beibringen und erhalten, daß diese mit Freuden die ihnen dargebotene Gelegenheit ergreifen werden, auf weitem Plane Spiele treiben zu können, die in der Regel ihr beschränkter Turnplatz nicht gestattet. Der Schwerpunkt der gegenwärtigen Spielbewegung liegt weniger darin, die Schuljugend für das Spiel zu gewinnen; denn hier gibt es von Haus aus für dasselbe keine Gegnerschaft, sondern nur williges Entgegenkommen, wenn Gelegenheit geboten wird, als vielmehr, die große Zahl der Jünglinge und jungen Männer außerhalb der Turnvereine davon zu überzeugen, wie heilsam für ihren Körper und Geist das Spiel ist, sie dazu zu bewegen, daß sie in ihrer Mußezeit hinaus auf den Spielplatz eilen, um das zu treiben, was zu ihrer Erholung dienlich ist, was sie wahrhaft erheitern und fröhlich machen kann. Bei den obwaltenden Verhältnissen muß allerdings diese Aufgabe als eine langwierige und schwer zu lösende gelten; denn Sinn und Geschmack, in freier Luft bei lustigen Bewegungsspielen sich zu erholen, sind in weiten Kreisen so gut wie gar nicht mehr vorhanden, dafür ist aber die Gewohnheit, die Mußezeit im Stillsitzen beim Kartenspiel zu verbringen, zu tief eingewurzelt und leider auch allgemein verbreitet. Gleichwohl ist nicht zu verkennen, daß der deutsche Volkscharakter, bei aller Neigung zu ernster, tiefgehender Lebensauffassung, dennoch dem heiteren Wesen und fröhlichen Treiben nicht abhold ist, dem Humor, wie er auch im Spiele zu Tage tritt,

völlig und gern sich hingibt. Wie nachhaltig und zäh gerade dieser Charakterzug des deutschen Volkes sich bewährt hat, dafür sind eine Anzahl Volksspiele, die sich aus alter Zeit bis auf die Gegenwart, trotz aller Mühsal, Not und Greuel der Kriege, die in den letzten drei Jahrhunderten die deutschen Gauen so oft und so schwer und nachhaltig verwüsteten, erhalten haben, ein sprechender Beweis.

Zuvörderst ist immer noch das Kegelschieben ein weithin gekanntes, in Dorf und Stadt beliebtes Spiel. Wenn es sich auch bei demselben um einen Gewinn handelt, so gewährt es doch für den Körper eine so vorzügliche, gesunde Bewegung, daß dieser Umstand gar nicht in Betracht zu ziehen ist, zumal es sich meist nur um kleine und mäßige Beträge handelt; denn wohl noch nie sind Summen hierbei gesetzt worden, die es zum Hazardspiel gestempelt hätten.

Die Utkungen des Karuffels haben sich zum Teil bis auf den heutigen Tag beim Bauernstande Schleswig-Holsteins erhalten. Es ist nicht unbedingt anzunehmen, daß diese Spiele seiner Zeit eine bloß bäuerliche Nachahmung des höfisch-ritterlichen Brauches gewesen sind, sondern ebenso wahrscheinlich ist es, daß sie aus jener Zeit stammen, wo der holsteinische Bauer noch ebenso gut wie der Ritter zu Pferde kämpfte. Das Ringreiten wird in Lauenburg wie auch im südlichen und östlichen Holstein gewöhnlich um Pfingsten abgehalten, im Westen und im nördlichen Schleswig dagegen fällt diese Lustbarkeit regelmäßig in die Fastenzeit. In andern Gegenden ist sie an gar keine bestimmte Zeit gebunden. Roß und Reiter sind mit Bändern und Blumen geschmückt. Der Sieger heißt der „König“ und wählt sich ein Mädchen zur „Königin.“ In Nordschleswig hat man bei dem Spiel auch wohl dreierlei Ringe, einen großen „Dienering,“ einen mittlern „Kammerherrenring“ und einen kleinen „Königsring.“ Wer denselben dreimal zuerst absticht, bekommt den entsprechenden Titel. Wer gar keinen Ring absticht, heißt der „Mönch“ und muß ein Strohband um den Leib tragen. Ist das Spiel zu Ende, so reitet die Schar in feierlichem Aufzug im Dorfe herum, um die Mädchen auf den Abend einzuladen und zwar zuerst eine „Königin,“ dann eine „Kammerherrin“ und eine „Dienerin“ u. s. w. und in jedem Hofe gibt es einen Trunk oder ein Geschenk. Voran reitet der König, ihm zur Seite der Diener, welcher als Redner thätig zu sein hat, dann der Kammerherr mit den übrigen und hintenan die Mönche. Ein Tanzgelage am Abend beschließt die Feier, bei welcher der König mit der Königin den Tanz eröffnet.

Der Ring, nach welchem gestochen wird, hängt von einem zwischen 2 Pfählen ausgespannten Seil herab. Anstatt des Ringes dient im Diethmarschen gewöhnlich eine hölzerne oder auch eiserne Scheibe mit 5 Löchern. Oben an derselben sind 2 auseinander gehende Federn, die zur Befestigung dienen. Die Scheibe muß aufgespießt und dann mit eigener Kraft weggerissen werden. Hierzu hat jeder einen Stecker, d. i. ein kurzes, rundes, hölzernes Spießchen, dessen Dicke mit der Weite der Locher ziemlich übereinkommen muß. Nach dem untern Locher rechter Hand darf gar nicht gestochen werden.

Es ist mit Schimpf, wohl gar mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herabzubringen. Vielmehr wird zuerst nach dem obern Loche zur Linken, dann zur Rechten, alsdann nach dem untern zur Linken und endlich nach dem mittlern Loche gestochen und zwar nach diesem dreimal. Wer in der bestimmten Folge der Löcher und in den wenigsten Läufen seine sechs Stiche zustande bringt, jedesmal dabei die Scheibe auf dem Stecher mit fortnimmt, ist Sieger.

Anstatt des Reitens hat man auch ein Ringlaufen und insbesondere für Mädchen ein Ringfahren, wobei man sich meistens auf dem Lande mit einer einfachen Karussell-Maschine behilft.

Das Quintanreiten wird Rolandsreiten genannt, kommt regelmäßig nur noch im Dithmarschen vor und zwar vorzugsweise in Meldorf, außerdem im Dorfe Sudr bei Tzehoe, vormals auch in der Landschaft Eiderstadt. Dem Rolandsreiten entspricht ein Rolandsfahren und -laufen. Die hölzerne Figur, welche als Kennpfahl dient, heißt allgemein der Roland. In Meldorf nimmt genanntes Reiten unter den Fastnachtsspielen einen nicht unwesentlichen Platz ein. Ein Tanz schließt sich auch diesem Spiele an.<sup>1)</sup>

In den nördlichen Marschgegenden Deutschlands, so namentlich in Ostfriedland und in Schleswig-Holstein fordert oft, wenn Gräben und Moor fest und glatt gefroren sind, ein Dorf das andere zum Isbosseln oder Klootscheten, einem herrlichen Winterspiele, heraus. Dieses Isbosseln und Klootschießen ist ein Kugelwettwerfen. Kugel heißt im Plattdeutschen Klot und das Werfen wird Schießen genannt, daher der Wurf ein Schuß. Man benutzt hierzu zweierlei Kugeln; die größern Handbosseln, von Holz mit Blei ausgegossen oder auch von Eisen, sind gewöhnlich 2—3 Pfund schwer und sie werden „über der Hand“ (Ansatz in Kopfhöhe) oder „unter der Hand“ (Ansatz vom Rückenwirbel aus) fortgeworfen. An einigen Orten hängen sie für gewöhnlich an der Decke des Tanzlokals. Die kleinern heißen Schetbosseln, 6—10 Loth schwer und werden mit einem Schwung (Kreiseln des Armes fortgeschwungen<sup>1)</sup>). Hat ein Dorf das andere gefordert, so wird zunächst der Ausgangspunkt, die Richtung und das Ende der Bahn, die eine halbe Meile und länger sein kann, festgesetzt. Auch wird bestimmt, ob dieselbe hin und zurück durchworfen werden soll. Beide Parteien sind gleich groß, jeder einzelne hat seinen Gegenmann auf der andern Seite; denn das Werfen geschieht abwechselnd zwischen den Parteien in voraus bestimmter Reihenfolge. Die Partei, welche bei der gleichen Anzahl der Würfe am Ende zurückbleibt, hat verloren. Am Ausgangspunkt werden in einiger Entfernung voneinander zwei wenigstens 20 Fuß lange, 2 bis 3 Fuß breite Strohmatten auf dem Boden ausgebreitet, für jede Partei eine. Auf diesen Matten nehmen die Klotschießer ihren Anlauf. Da, wo sie abwerfen, wird die Matte etwas erhöht gelegt. Hier stellen sich seitwärts die „Möter“ auf, 2 Männer, welche den Werfer beim Abwerfen zu greifen oder „möten“ haben, damit er nicht zur Erde

<sup>1)</sup> Nach S. Handelsmann, Volks- und Kinderspiele aus Schleswig-Holstein.

stürzt. Die Bahnzeiger gehen mit ungefähr 10 Fuß langen Stöcken bis zu dem Punkte, wo nach ihrer Meinung die Kugel niederfallen muß. Sie untersuchen den Boden und zeigen dem Klotzschießer mit aufgestellter Stange einen harten festen Punkt, auf welchen er die Kugel „flüchten“, d. h. schleudern soll. Ein guter Werfer flüchtet 70 bis 80 Schritte, ja es soll solche gegeben haben, die 100 Schritte weit und darüber flüchteten. Geschickte Klotzschießer flüchten genau auf den Punkt, der ihnen bezeichnet ist. Wenn die Kugel gefallen ist, so springt, hüpfst und rollt sie noch eine Strecke. Da, wo die Kugel aufhört zu rollen, wird zunächst ein Zeichen gemacht, die Strohmatte wird so weit hergetragen und der nächste Werfer der Partei muß von diesem Punkte wieder abwerfen. Von der entgegengesetzten Partei sind immer Männer dabei zugegen, die sich von der Wichtigkeit des Spielverlaufes überzeugen. Hat man ausgemacht, daß vom Ende der Bahn aus wieder zum Anfang zurückgeworfen werden soll, so bekommt die überlegene Partei wohl auch einen besonderen Vorteil. Sie darf nämlich von dem Ort, wo die zurückgebliebene Kugel der Gegenpartei liegen blieb, also diesseits des Ziels, ihren Stand nehmen und von da zurückwerfen. Die andere Partei aber muß am Ziel oder gar jenseits desselben, wo die gegnerische Kugel lag, beginnen.

Der Kampfspreis ist entweder eine gewettete Summe baren Geldes oder eine bestimmte Menge Bier. In beiden Fällen hat die unterliegende Partei zu zahlen. Ein fröhliches Gelage bei Jubel und Tanz im Wirtshause beschließt den Festtag, an dem sich jung und alt aus beiden Dörfern lebhaft beteiligt. Für alle steht aber höher als der Gewinn die Ehre des Sieges, auf welchen sich die ganze Gemeinde nicht wenig zu gute thut.

Auch die friesischen Frauen stellen manchmal ein Klotzschießen an. Bekommt eine Bauernfrau Lust dazu, so schießt sie einer andern eine Kugel mit rotseidenem Bande als Herausforderung. Von einem regelrechten Verfahren, von eirem kunstgerechten Wurf kann jedoch dabei keine Rede sein.<sup>1)</sup>

Schon Fischart führt in seinem Spielverzeichnis „Hurnaus“ (Nr. 309) mit an. Dieses alte Spiel, jetzt Hurnussen genannt, soll noch, wie Rothholz angibt, im Appenzellerlande, in den Freienämtern, im Emmen- und Randerthale des Bernerlandes üblich sein. Die Spielenden teilen sich in 2 gleiche Parteien, von denen die eine den Hurnuß (jedenfalls von Hornisse herkommend) zu schlagen, die andern ihn aufzufangen hat. Der Hurnuß ist eine kleine Holzscheibe von etwa 6 cm Durchmesser, 3 cm Dicke, die sich nach dem Rande hin zu einer Kante verzüngt, welche aber abgestumpft und abgerundet sein muß. Auf einer 1½ m langen Stange, die schräg in den Boden gesteckt wird, so daß das entgegengesetzte Ende den Boden um 60 cm überragt, befestigt man oben mit weichem Lehm den Hurnuß, dessen Kante nach dem Ziele gerichtet ist. Geschlagen wird der Hurnuß mit noch grünen, dicken Stöcken, deren in der Regel jeder Schläger einen besitzt und ihn sich so aussucht, wie er ihm gerade handrecht und am wuchtigsten erscheint.

<sup>1)</sup> Vergl. Deutsche Turnzeitung v. 1880 S. 17 und Handelsmann a. a. O.

Mit aller Gewalt saust der Stecken schrägwärts auf den Hurnuß nieder, so daß derselbe hart getroffen gegen das Ziel hinfliegt. Etwa 15—20 Schritte von der Stange entfernt, beginnt das Ziel in einer Breite von 10—15 Schritten. Mit der größeren Entfernung wird es jedoch immer weiter, schließlich bis auf 80 Schritte breit. In der Länge aber hat es keine Begrenzung, weil der Hurnuß nicht selten über 20 m hoch und über 250 m weit fliegt, je nachdem Erwachsene oder Kinder ihn schlagen. Innerhalb des Ziels muß der Hurnuß niederfallen oder abgethan werden. Daher haben sich innerhalb dieser Grenzen auch die Einzelnen der Fangpartei aufzustellen und je nachdem die Schläger sind, entsprechend zu verteilen. Das Abthun des ansummenden und in der Luft wirbelnden Hurnuß geschieht mit hölzernen Schaufeln, die nach ihm geschlagen, wohl auch geworfen werden. Dreimal darf jeder den Hurnuß schießen. Das Gewinnen des Spiels hängt von der größern Anzahl von Punkten ab, die eine Partei erobert. Es zählt aber nur jedes ungestörte Niederfallen des Hurnusses innerhalb des Ziels einen Punkt. Sobald er außerhalb des letzteren niederfällt oder auch abgethan, also getroffen, aufgehalten oder fortgeschlagen worden ist, so gilt dies nichts, weder für die eine, noch für die andere Partei. Sobald der Hurnuß abgethan worden ist, hat der Schläger abzutreten; dagegen kann er dreimal hintereinander außerhalb des Zieles niederfallen, ehe dieser abzutreten hat. Ofter spielt man auch so, daß man dem Schläger noch 3 Schläge sichert, sobald er den Hurnuß einmal ins Ziel brachte, ohne daß er von den Schauslern aufgehalten werden konnte. Wird aber vielleicht schon beim ersten dieser 3 weiteren Schläge der Hurnuß abgethan, so sind die beiden andern unzulässig, ebenso der dritte Schlag, wenn beim zweiten der Hurnuß getroffen wurde. Haben alle Glieder der einen Partei das Schlagrecht verloren, so zählt sie ihre Punkte zusammen und geht nun ins Ziel; wird also Fangpartei und die andere Schlagpartei. Haben schließlich auch alle jetzigen Schläger ihr Schlagrecht verloren, so zählen auch sie ihre gewonnenen Punkte zusammen, und welche Partei die meisten Punkte hat, die hat gewonnen.

Im Kanton Bern wird dieses Spiel im Frühjahr und Herbst auf Wiesen und Aekern, wo nichts zu verderben ist, als Wettspiel zwischen Nachbargemeinden gespielt. Im nächsten Wirtshause wird alsdann „die Buße getrunken und abermals gehornußt und gehornippelt, nämlich heftig und laut disputirt und gestritten über das beendete Spiel.“ In Graubünden besteht es als das Mazgeschlagen, wobei man buchszbaumene Kugeln mit Keulen durch die Luft dem Ziele zuschlägt.<sup>1)</sup>

Aus alter Zeit hat sich an einzelnen Orten, wie z. B. in Strahlau bei Berlin ein Kampfspiel bis auf unsere Tage herübergerettet, nämlich das Schiffer- oder Fischerstechen. An einem bestimmten Tage im Jahre fahren in jenen Orten die Fischer aus allen Kräften mit ihren Rähnen gegeneinander und suchen sich mit langen Lanzen über Bord zu stoßen. Die

<sup>1)</sup> Bergl. Deutsche Turnzeitung v. 1885, S. 13 und Nothholz a. a. D. S. 452.

Halloren in Halle pflegten ehemals eine ähnliche Lustbarkeit und nannten es Hallorenstechen. Jedenfalls meint Zahn dieses Stechen, das er in seiner Turnkunst S. 273 mit folgenden Worten berührt: „Das Fischerstechen bei Kröllwitz auf der Saale, dem Siebichenstein gegenüber.“ Noch heute ist es in Strassburg im Elsaß ein jährlich sich wiederholendes Volksspiel, welchem stets Tausende von Zuschauern bewohnen. Zu Utrecht, Köln, Hamburg, Leipzig und vielen anderen Städten wurde es früher abgehalten. In Ulm feierte man dieses Stechen alle 2 Jahre am Tage nach Johanni. Am Vorabend fand ein Probestechen statt. Am Festtage selbst zog ein seltsamer Zug durch die belebten Straßen, um die freiwilligen Gaben einzusammeln, zuerst einige Trommler, dann ein Fischermeister, dann verkleidete Fischer, besonders der bei diesem Feste herkömmliche Bauer mit seiner Bäuerin, weiter Narren in seltsamer Tracht und lustigster Stimmung. Hatte der Zug den Rundgang vollendet, dann begab er sich nach der Fischerherberge, wohin auch die übrigen Kunstmitglieder strömten und von wo dann der eigentliche große Festzug, in dem außer vielen Masken auch die Fischerstöchter in zierlichster Tracht zu sehen waren, sich in Bewegung setzte, um sich zuletzt nach der Donau zu wenden.

Hier wurde nun vor einer ungeheueren Zuschauermenge, die den Wall und die Häfen nebst allen Schiffen besetzt hielt, das Stechen durch den Bauer und die Bäuerin dem Herkommen gemäß eröffnet, ebenso herkömmlich war es, daß bei den 2 ersten Gängen der Bauer, beim dritten die Bäuerin ins Wasser fiel. Nachdem auch die übrigen Verkleideten gefolgt waren, kamen die Weißfischer, so genannt von ihrer engen weißen Weste und ihren weißen Beinkleidern — die eigentlichen Hauptkämpfer. Von jeder Seite fliegt von kräftigen Ruderern getrieben, ein Kahn herbei, vorn steht der Kämpfer mit seinem Speere, einer hölzernen Stange, die hinten ein Querholz hat, das der Kämpfer gegen seine Brust stemmt, vorn aber eine Scheibe, mit der er nach der Brust seines Gegners zielt. Der entscheidende Stoß erfolgt und einer der Kämpfer stürzt in die Donau, aus der ihn sein Kahn alsbald wieder aufnimmt. Dieselben Scenen ereignen sich so lange noch ein frisches Kämpferpaar da ist. Der letzte Sieger springt wohl auch noch ins Wasser, um zu zeigen, daß er dieses Element nicht fürchtet. Nun geht es im Festzuge zurück, auf einigen Plätzen wird getanzt, vor einigen Wirtshäusern getrunken, dann erst vertauschen die Fischer ihre nasse Kleidung mit trockener. Abends folgt lärmendes Schmausen, Zechen und Tanzen. (Dr. Jul. Binz a. a. O.)

Unter den gymnastischen Spielen hat das besonders im Eutinischen übliche Ziellaufen fast griechische Formen und arkadische Reize. Beide Geschlechter nehmen daran teil. Nett und frei gekleidet erscheinen die schönsten jungen Bauern, die Mädchen zierlich und leicht geschürzt. Ein Mann läuft mit mehreren Mädchen um die Wette. Die Rennbahn ist in Stadien geteilt. Bei jedem derselben erwartet ein Mädchen den Läufer, gefesselt im geflügelten Lauf sich ihm bei, bis das nächste Ziel erreicht ist, wo eine neue Wettläuferin und so fort bis zur letzten Schranke wartet und ihrerseits den Wettlauf fortsetzt. Gewöhnlich wird, wie sich's gebührt, der junge Held über das Mädchen

Sieger und erfaßt zuerst den höchsten Preis, den Kranz am Ziel, indem er bis zum letzten Teil der Bahn seine Kräfte schont und im Lauf anfangs, seine Gespielin neckend, zögert. Doch auch die leichtfüßigen Dirnen, welche die Mittelziele, wozu jener ihnen Rang und Vorsprung gönnt, zuerst erreichen, empfangen geringere Preise. <sup>1)</sup>

Auch in andern Gegenden war, wie schon oben berührt wurde, und ist sogar heute noch das Wettlaufen als Volksbelustigung beliebt. „Das Hulbigungsfest der Entlebucher wurde alljährlich am Ostermontag auf der Wiese zu Schüpfen begangen. Das ganze Land erschien dabei im Waffenschmucke, die Kriegsfahne wehte, der Bundeschwur wurde erneuert. Dann erfolgte eine Heerschau, die regelmäßig mit einem Wettlauf der Mädchen schloß. Die beste Kennerin erhielt vom Landvogt zum Preis einen Rock in den Landesfarben. Wenn die Stadt Brugg alljährlich ihren Ruthenzug, ein Kinderfest abhält, dessen Bestehen schon im Anfange des 16. Jahrhunderts nachweislich ist, so werden dabei immer, auch jetzt noch, 2 altertümliche Bräuche mit beobachtet, das Austeilen von Brötchen an die ganze Schuljugend und am Nachmittage das übliche Wettrennen der Knaben. Auch das Jugendfest zu Baden in der Schweiz bestand noch vor nicht langer Zeit im Wettlauf und Klettern. Die zuerst das Ziel erreichten, erhielten neugeprägte kleine Münzen; diejenigen, welche eine 30 Fuß hohe Tanne erstiegen, durften sich ein Stück von dem oben hängenden Gabenkranze herunterholen. Im Aargau ist am Osterfeste das Eierlesen, das mit einem Wettlaufen verbunden ist, gebräuchlich. <sup>2)</sup> Dieses Spiel war auch im Holsteinischen beim Landvolke beiderlei Geschlechts beliebt. Hierbei wurden Eier in gewissen Entfernungen und Kreisen auf dem Felde niedergelegt. Einer muß dieselben, ohne eins zu zerbrechen, in einem Korbe zusammenlesen, während der Gegner nach einem fernem Hause hin- und zurückläuft. Wer zuerst seine Aufgabe löst, hat gesiegt und die Eier gewonnen. Durch ganz Deutschland und die Schweiz war früher dieses Spiel verbreitet, und jedenfalls wird es hie und da zu Ostern immer noch gespielt.

Dem Eierlesen ist das im südwestlichen Schleswig am Fastnachts-Montag noch gebräuchliche Volksspiel des Torfsodenlaufens ganz ähnlich. 50—60 Soden Torf werden, jede etwa eine Rute von der andern, gelegt, an einem Ende der Reihe steht ein Korb, und von hier ausgehend muß der Sammler sämtliche Soden, aber jedesmal nur eine, aufnehmen und in den Korb legen. Während der Sammler so beschäftigt ist, hat sein Mitbewerber irgend eine andere Aufgabe zu lösen; entweder muß er zu einem Nachbar laufen und zum Beweise, daß er da gewesen, von dort etwas mitbringen, oder er muß eine Anzahl Kuchen verzehren, ohne dabei zu trinken. Wer von beiden am ehesten fertig ist, hat den Preis gewonnen, welcher gewöhnlich in einer Anzahl heißer Wecken besteht. <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Handelmann a. a. D. S. 16. <sup>2)</sup> Kochholz a. a. D. S. 504. <sup>3)</sup> Handelmann a. a. D. S. 18.

Das **Sackhüpfen** oder **Sacklaufen**, bei welchem die Wettbewerber in großen Säcken stecken, die ihnen am Halse oder unter den Armen zugebunden werden, und nach einem bestimmten Ziele hüpfen, kann man noch heutigen Tages bei Volksfesten hin und wieder schauen. Derartige komische Wettläufe hat man noch mehrfach: Beim **Blindlaufen** sind den Läufern die Augen verbunden und vor dem Ablaufen zum Ziel werden sie dreimal herumgedreht; beim **Dreibeinlaufen** laufen immer je 2 und 2 gleichzeitig, die mit ihren innern Beinen zusammengebunden sind, stecken letztere in einem Hosenbein, so heißt es wohl auch **Hosenlaufen**. Beim **Eier-, Kochlöffel-** oder **Tellerlaufen** haben die Läufer auf einem Teller oder Kochlöffel ein Ei glücklich an's Ziel zu bringen; beim **Tabakslaufen** müssen sie mit der brennenden Zigarre oder Pfeife anlangen, beim **Wasserlaufen** gilt es, mit einem Kübel Wasser auf dem Kopfe das Ziel zu erreichen. Bei allen diesen lustigen Laufarten handelt es sich um die Erlangung eines Gewinnes.

Doch genug der Beispiele von alther beliebten, noch gekanntem und geübten Volksspielen, in denen der deutsche Humor seine Rechnung bisher immer gefunden hat. Diese überkommenen Spiele können gleichzeitig als bequeme Anknüpfungspunkte für weiteres, neueres, gehobeneres Spielleben bei Volksfesten dienen. Bisher ist jederzeit die erfreuliche Wahrnehmung gemacht worden, daß überall da, wo Turnvereine bei solchen Festen Wettspiele im Laufen, Springen, Steinwerfen und Ringen abhielten, sich ein überaus zahlreicher, teilnehmender Zuschauerkreis einstellte. Dem Volke ist der Sinn und Geschmack an anregenden, spannenden, erheiternden Bewegungen noch nicht abhanden gekommen. Es werden daher auch die Bemühungen des Centralausschusses zur Förderung der Jugend- und Volksspiele einen fruchtbaren ergiebigen Boden finden, dem die Wiedergeburt unserer verkommenen Volksfeste in schönerer und edlerer Gestalt entsprossen wird, bei denen „nicht Quas und Fraß“ — wohl aber „Leben und Weben“ vorwalten werden.

Allerdings wird sich auch bei diesen Bestrebungen Dürers treffender Ausspruch bewahrheiten: „Gar leichtlich verlieren sich die Künst,' aber schwerlich und durch lange Zeit werden sie wieder erfunden.“





#### IV.

### Betrieb der Spiele.

Um sich in der großen Zahl der Spiele bald zurechtfinden zu können, hat man dieselbe wiederholt nach allgemeinen Gesichtspunkten geordnet. Mit den altgriechischen Spielen machte schon Pollux einen solchen Versuch, indem er sie nach ihrer Benennung, also nach einem sehr zufälligen, das Wesen wenig treffenden Merkmale seinem Wörterbuche einordnete. Sein Zeitgenosse Galenus theilte sie ein in militärische, athletische und medizinische. Leibniz brachte die Spiele in drei Klassen, 1. in solche, die bloß auf Zahlen beruhen, 2. bei denen es noch auf eine unbestimmte Lage der Dinge ankommt, und 3. in bewegende. Jean Paul theilt sie in der Levana (Vb. 55, S. 62) in 2 Klassen, „1. in Spiele oder Anstrengungen der empfangenden, lernenden Kraft, 2. in Spiele der handelnden, gestaltenden Kraft. Die eine Klasse, die theoretische, würde die Thätigkeit von außen hinein begreifen, gleich den Sinnesnerven, die andere, die praktische, von innen hinaus, gleich den Bewegungsnerven.“ Wer jedoch den Versuch unternehmen wollte, die Spiele nach diesen beiden Gesichtspunkten zu ordnen, dürfte bald zu der Erkenntnis kommen, daß die Grenzscheide schwer innegehalten werden kann. Auch der spätere Zusatz: „Die früheren Spiele sollen der geistigen Entwicklung nachhelfen, da die körperliche ohnehin riesenhaft schreitet; die spätern aber sollen der geistigen, die durch Schule und Jahre vorläuft, die körperliche nachziehen. Das Kind tändele, singe, schaue, höre; aber der Knabe, das Mädchen laufe, steige, werfe, baue, schweize und friere.“ (S. 71) — kann wenig zur Klärung der vorgeschlagenen Einteilung beitragen. Wie wenig dieselbe Jean Paul selbst genügte, geht daraus hervor, daß er annimmt, daß der, der seinen Vorschlag praktisch ausführen wolle, „noch eine dritte Spielklasse errichten müsse, die nämlich, worin das Kind das Spiel nur spielt, nicht treibt noch fühlt, nämlich die, wo es behaglich Gestalt und Ton nimmt und gibt, z. B. aus dem Fenster schaut, auf dem Grase liegt, die Amme und andere Kinder höret.“

Nach Fröbel, dem Schöpfer der Kindergärten, der sich ganz besonders um die Gestaltung der Spiele vor dem schulpflichtigen Alter der Kinder sehr verdient gemacht hat, sollen und können die Spiele sein: Körperspiele, entweder Kräfte und Gesundheit übend, oder auch nur reiner Ausdruck des innern Lebensmutes, der Lebenslust; Sinnesspiele, Gehör übend (Verstecken u. s. w.), Gesicht übend (Schießspiele, Farbenspiele); oder Geistesspiele, Spiele des Nachdenkens und Urteils (Brettspiele u. s. w.). Dieser Einteilung fehlen scharfe, klare Grenzen. Sehr oft wird man daher in Verlegenheit kommen, in welche Abtheilung dieses oder jenes Spiel zu verweisen ist.

Am zutreffendsten und zugleich am einfachsten haben bis jetzt GutsMuths und ihm folgend die späteren Herausgeber seiner Spiele, Klumpp und D. Schettler, die Spiele eingeteilt. Diese stellten zunächst 2 große Abtheilungen auf: I. **Bewegungsspiele**, II. **Ruhespiele**. Schon GutsMuths gesteht hierbei, daß „eine scharf abschneidende Teilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, beim ersten Anblicke zwischen beiden Klassen nicht vorhanden zu sein scheint, sie sei aber allerdings da, wenigstens zwischen dem größten Teil der Spiele.“ Erstere teilten sie wieder in 2 Klassen: A. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurteilung als da sind a) Spiele mit Geräten: 1. Ball-, 2. Kugel-, 3. Regel-, 4. Scheiben-, 5. Pfahl-, Ring- und andere Spiele, b) Spiele ohne Geräte: 6. Ringel- oder Tanzspiele, 7. Nachahmungsspiele, 8. Spiele mit Wechseln der Plätze, 9. Lauf- und Hahnespiele, 10. Hinkspiele, 11. Zieh- und Zerrspiele, 12. Blindlingspiele, 13. Nachspiele, 14. Winterspiele. B. Spiele zur Übung des darstellenden Wizes z. B. Handwerkspiel, Sprichwörter, Schattenbilder u. s. w.

Auch die Ruhespiele teilen sie zunächst in A. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit: 1. Ratespiele, 2. Bezirkepiele, 3. Spiele zur Handgeschicklichkeit und Geduld, 4. Spiele zur Bildung des Geschmacks, 5. Spiele zur besonderen Förderung der Aufmerksamkeit. B. Spiele zur Entfaltung der Kräfte des Gedächtnisses, des Wizes und des reiferen Urteils.“ 1. Spiele zur Schärfung des Gedächtnisses, 2. Spiele zur Erregung der Phantasie und des Wizes, 3. Spiele zur Übung des Urteils und des Scharfsinns, 4. Brettspiele.

Für den Spielbetrieb selbst haben alle solche Einteilungen der Spiele keinen praktischen Wert. Sie sind jedoch insofern für den Spielleiter von Belang, als sie ihm eine bequeme Übersicht über die große Masse der Spiele gewähren und insoledessen ihm eine zutreffende Auswahl für den jeweiligen Fall erleichtern.

Von wesentlicher Bedeutung für den Betrieb ist dagegen die Einteilung oder Verteilung der Spiele auf die verschiedenen Lebensalter und auf das verschiedene Geschlecht der Spieler. Bekanntlich bleibt das Spielbedürfnis von der zarten Kindheit an bis zum späten Alter rege. In den verschiedenen Lebensabschnitten herrschen aber ganz verschiedene Auffassungen vom Leben,

von seinen Freuden und Erholungen. Das Spiel, das den Knaben glücklich macht, kann schon dem Jüngling, vom Mannesalter ganz zu geschweigen, gleichgiltig sein, wie dies z. B. bei den sehr beliebten Kinderspielen „Kage und Maus,“ „Das letzte Paar herbei“ u. a. in ganz ausgesprochener Weise der Fall ist. Die verschiedenen Lebensalter stehen daher in ungleichartiger Beziehung zum Spiel. Für jede Lebensstufe werden deshalb nur diejenigen Spiele am geeignetsten sein, die den jeweiligen Lebensverhältnissen und Lebensanschauungen entsprechen. Das Kind, sorglos im Spiel als Ernst und Scherz seine Zeit verbringend, ergeht sich in der Nachahmung dessen, was seiner Beobachtung nicht entging, was seinen Blick zu fesseln wußte, wobei es seine Phantasie in der freiesten, oft kühnsten Weise schalten und walten läßt. Den reifern Knaben, den Jüngling erfüllt überschäumende Lebenslust, beherrscht Kampfeslust und Thatendrang. Daher sind in diesem Alter die Wettspiele die angesehensten und beliebtesten. Je kühner und verschlagener sich dabei der einzelne Spieler zeigen kann, umso wertvoller und begehrter ist dann das Spiel selbst. Den Mädchen gleichen Alters erheitert das Gemüt Schmuß und Tanz. Im Mittelalter, wo das Ballspiel und andere Bewegungsspiele die erwachsene Jugend beiderlei Geschlechts erfreute, da war das Gebiet der geselligen Freuden und Spiele für die Jungfrauen ein umfangreicheres und ungleich schöneres als zur Zeit.

Nach des Tages Last und Mühe sucht der Mann seine Erholung in Spielen, die ihn ausspannen von den Sorgen der Geschäfte, die ihn zerstreuen von den Lasten des Berufes. Der körperlich Ermüdete sucht daher gern ein Spiel, das wenig Anstrengung erheischt, das ihm Ruhe bringt; der geistig Abgetriebene was ihn erheitert und erfrischt. Spiele des Verstandes, Scharffinns und Wizes fesseln hier, dort körperliches Geschick im Werfen der Kugeln nach Kegeln, im Stoßen der Bälle auf dem Billard. Und des Hauses Mutter bringt nunmehr zur praktischen Ausführung an ihren Kindern, in ihrer Wirtschaft, was sie einst in ihrer Jugend im Puppen-, Koch- und Besuchspiel erfreute. Leider haben in unserer Zeit als Erholungs- und Zerstreuungsmittel bei der Männerwelt die Spielarten eine Bedeutung und Verbreitung erlangt, die lebhaft im Interesse der Gesundheit der Spieler zu bedauern sind. Das stundenlange Sitzen meist in verräucherter und verbrauchter Luft, die Entfesselung der Leidenschaft nach Gewinn und die Ausbeutung des weniger Aufmerksamen, Geschickten und Vorsichtigen sind hierbei Erscheinungen, die dringend nach Abhilfe schreien. In England dagegen will der gute Ton, daß der Hausherr mit den Seinen zur Erholung in der Mußezeit Lawn Tennis oder Croquet spielt. Mäßige Bewegung in frischer Luft, im geselligen Verein der Familie ist ein nachahmungswertes Ideal für jeden deutschen Familienvater. Gegenüber denen, die der Herrschaft des Kartenspiels verfallen sind, sind die Männer zu beglückwünschen, die in ihrer Mußezeit zu ihrer Erholung ihr Steckenpferd reiten, sei es, daß sie sich auf den Gebieten der Kunst und Wissenschaft ergehen, daß sie im Garten ihre Liebhabereien treiben, daß sie an gewissen Fertigkeiten und Geschicklichkeiten ihre Freude finden.

Die Spiele, die den Mann erfreuten, sind dem Greisenalter noch lieb und wert, nur bedächtiger und gemessener, wie es das schwindende Kraftmaß an die Hand gibt, ist ihr Verlauf. Die Übergänge von einer Altersstufe zur andern sind keine plötzlichen, sondern allmählig ineinander übergehende und daher genügt es, im allgemeinen zu unterscheiden: 1. Kinderspiel, 2. Jugendspiel, 3. Spiel der Erwachsenen. Damit ist jedoch nicht ausgesprochen, daß der herangereifte Knabe mit noch kindlichem Gemüte nicht mehr Freude haben dürfte am kindlichen Spiele und der Mann mit jugendfrischem Herzen sich nicht erholen und erheitern könnte im lustigen Jugendspiele. Auf Vereins-Turnplätzen sind derartige nachahmungswerte Beispiele nicht allzu selten; denn das Turnen schützt das Gemüt vor zu frühzeitiger Veralterung und Abstumpfung.

Bei der größten Anzahl der Spiele ist es ganz gleichgültig, in welcher Jahreszeit sie gespielt werden, bei einigen zieht man jedoch vor, sie zu bestimmten Zeiten zu spielen, so wird z. B. in England das Cricket meist im Sommer und der Fußball mehr im Herbst, bei passendem Wetter selbst im Winter gespielt. Jedoch zu einer scharfen Scheidung in Frühlings-, Sommer- und Herbstspiele ist es bisher nicht gekommen. Daß dagegen alle die Spiele, bei denen Schnee und Eis in Frage kommen, sich als Winterspiele von selbst kennzeichnen, sei nur nebenbei erwähnt.

Jedes Kind eignet sich ohne besonderes Zutun seitens anderer, wie schon oben dargethan wurde, eine Anzahl Spiele an, aber man würde den Kindern sehr unrecht thun, wollte man sich dieserhalb gar nicht um ihre Spielthätigkeit, um ihre Spielfortschritte kümmern; denn dann dürfte ihr Spielvorrat wohl ein sehr einseitiger und dürftiger bleiben, und sie würden die schönsten und bildendsten Spiele entweder gar nicht oder doch erst spät kennen lernen. Bei der Bedeutung, die das Spiel beim Erziehungswerke hat, ist es daher eine Notwendigkeit, es zum Gegenstand der Unterweisung zu gestalten. „Das Spiel,“ sagt Fröbel treffend, „darf darum nicht dem blinden Zufall, dem Ungefähr preisgegeben werden; denn eben weil das Kind dadurch spielend lernt, lernt es gern und viel dadurch. Auch dem Spiele gehört dieserhalb, wie dem Lernen und Thun sein bestimmter Zeiteil.“

Viele Spiele sind so einfach und leicht zu verstehen, daß schon ein kurzer Blick genügt, um sie völlig zu erfassen und spielen zu können. Bei andern ist das Gegenteil der Fall. Den einzelnen Spielen zu Grunde liegenden Regeln und Gesetze setzen oft eine gewisse Reife des Fassungsvermögens, eine technische Fertigkeit in der Handhabung des Spielgerätes voraus, so daß solche Spiele nicht ohne weiteres verstanden und gespielt werden können. Die Spieler haben sich alsdann allgemach durch Vorübungen auf dieselben vorzubereiten. Für den Unterricht im Spiel bedeutet diese Sachlage, daß es nicht gleichgültig ist, wie die Spiele aufeinander folgen, sondern daß sie, sobald man methodisch verfahren will, wie der Stoff in andern Unterrichtsfächern nach ihrer Schwierigkeit in aufsteigender Weise zu ordnen und einzuüben sind. Spiele, die sich in einfachen Formen bewegen, in welchen wenig Regeln gelten, gehören daher den Anfängern, den untersten Schul-

Klassen. Weiter sind die Spiele, die gewissermaßen in ihren einfachen Formen andere mehr oder weniger zusammengesetzte vorbereiten können, vorauszuschicken. Je mehr man ferner wahrnimmt, daß die Fassungskraft der Schüler gereifter geworden ist, sich ihr Spielgeschick weiter entwickelt hat, um so schwierigere Spiele können ausgewählt werden. Daher wird der Charakter der Spiele in den untersten, mittleren und oberen Klassen von Schulen sich gegenseitig voneinander abheben, andererseits jedoch mit der sonstigen Reife der Schüler im Einklang sich befinden. Daß bei solcher methodischen Gestaltung des Spielunterrichts auch die Unterschiede, die das verschiedene Geschlecht mit sich bringen, voll zu berücksichtigen sind, versteht sich von selbst. Zur weiteren Erläuterung seien 2 der Praxis entnommene Beispiele hier eingefügt.

A. Entwicklung des **Drittenabschlagens** in seinen schwierigsten Formen aus einer allmählich aufsteigenden Folge von Spielen: 1. „**Komm mit**“. (Ringschlagen.) Die Spieler stehen mit gefaßten Händen im Kreise. Der Abschläger läuft außen herum und schlägt einen, wobei er ruft: „Komm mit!“ Der Geschlagene hat eiligst nachzulaufen, um den Schläger wieder zu schlagen, bevor dieser in die von ihm entstandene Lücke im Kreise eintritt. Gelingt ihm dies nicht, so ist er nunmehr der Abschläger, im andern Falle hat der Abschläger weiter sein Amt zu treiben.

2. **Wer ist schneller?** (Ringschlagen.) Wie voriges Spiel, nur hat der Geschlagene in entgegengesetzter Richtung mit dem Schläger außen um den Kreis herum um die Wette zu laufen. Wer zuerst in die entstandene Lücke einläuft, hat gewonnen und der andere ist Schläger.

3. **Guten Morgen, Herr Fischer!** (Ringschlagen.) Ganz wie voriges Spiel, nur beim Begegnen haben die 2 Läufer sich die Hände zu geben, einen Knix zu machen und zu grüßen: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ um alsdann den Wettlauf bis zum Ziele eiligst fortzusetzen.

4. **Ab schlagen des Zweiten.** Alle Spieler stehen in einem mindestens auf 2 Armlängen geöffneten Kreise mit Ausnahme von zweien. Von diesen stellt sich der eine vor einen im Kreise stehenden, wodurch ein Flankenpaar gebildet wird, während der andere, der Abschläger, den jeweilig im entstandenen Paare hinten stehenden zu schlagen sucht, was dieser durch schnelles Anstellen vor irgend einen Spieler zu verhindern sucht. Wird er vor Erreichung seiner Absicht getroffen, so ist er der neue Abschläger.

5. **Ab schlagen des Dritten.** (Drei Mann hoch.) Wie voriges Spiel, nur stehen die Spieler im Kreise in Flankenpaaren. Das Anstellen vorn führt daher zur Bildung einer Dreierreihe, deren hintersten der Abschläger zu treffen sucht, damit dieser ihn ablose.

6. „**Drei zu viel!**“ eine Abart des Drittenabschlagens. Wie voriges Spiel, es stehen aber die Paare in Stirn im weitgeöffneten Kreise. Der anzustellende Spieler reißt sich unter dem Rufe: „Drei zu viel!“ rechts an irgend ein Paar (die vorausgegangene Ausmachung kann auch links bestimmen), wobei sofort der Spielgenosse der linken Seite dieser Reihe das Weite sucht, um sich gleicherweise anderwärts anzureihen. Der Abschläger sucht, wenn

er nicht unterwegs den Fliehenden trifft, jederzeit den linksstehenden Dritten zu treffen, damit dieser ihn ablöse.

7. Eine weitere etwas schwierigere Abart des **Drittenabschlagens**: Im weitgeöffneten Kreise stehen die Spieler zu Paaren Rücken gegen Rücken. Der Läufer stellt sich unter dem Rufe: „Reiß aus!“ irgendwo vorn an, wobei sofort der nunmehr mittellste zu fliehen und sich in gleicher Weise anzustellen hat, will er nicht der Ablöser des Abschlägers sein.

8. Eine fernere, noch schwierigere Abart des **Drittenabschlagens**: Die Spieler stehen im weitgeöffneten Kreise zu Paaren Gesicht gegen Gesicht und haben sich gegenseitig mit den Händen gefaßt. Der Läufer hat sich jederzeit in Mitte des Paares zu stellen, indem er seinem Gegenüber zuruft: „Ich grüße dich!“ und ihm beide Hände reicht. Das ist das Zeichen, daß der nunmehr ihn im Rücken stehende sofort zu fliehen hat, um ein Gleiches anderwärts zu thun. Erhält er noch auf seinem alten Plage oder im Fliehen einen Schlag vom Abschläger, so hat er diesen abzulösen.

B. Einübung der Fertigkeit des Ballfangens und Ballwerfens an einer aufsteigenden Folge von Spielen.

1. **Zuwerfen des kleinen Balles**. Die Spieler stehen in 2 geöffneten Reihen je nach der vorhandenen Geschicklichkeit in geringerer oder größerer Entfernung einander gegenüber und werfen sich der Reihe nach den Ball, der mit beiden Händen zu fangen ist, abwechselnd mit der linken oder rechten Hand, je nachdem es eben bestimmt ist, zu. Wer den Ball fallen läßt, hat sich in der Reihe zuletzt zu stellen.

2. **Zuwerfen des größeren Balles**. Die Aufstellung ist wie vorher, aber wer den Ball fallen läßt, hat auszutreten, und die Reihe hat verloren, bei der zuerst alle abtreten mußten.

3. **Königsball**. Die Spieler stehen in geöffneter Reihe nebeneinander, und vor ihnen, ungefähr 10 Schritt entfernt, befindet sich der König. Dieser wirft dem ersten den Ball zu, der ihn wieder dem König zurückwirft. Gleiches geschieht der Reihe nach mit dem 2., 3. u. s. w. Wer den Ball fallen läßt, stellt sich in der Reihe unten an, dies gilt auch für den König. In solchem Falle wird der jeweilig erste der Reihe Ballkönig.

4. **Werfen im Kreise mit mehreren Bällen**. Die Spieler stehen im weitgeöffneten Kreise nebeneinander, und ein Nachbar wirft dem andern die Bälle zu, die je nach der Spielerzahl mehrfach vorhanden sind.

5. Wie das Spiel unter 4., aber als Parteispiel. Die Gespielschaft ist in erste und zweite geteilt, und wer einen Ball fallen läßt, tritt aus. Die Partei hat verloren, bei welcher zuerst alle abtreten mußten. Die unterlegene Partei hat Spießruten zu laufen.

6. **Das Zuwerfen als Reiterspiel**. Die Spieler haben sich nach ihrer Größe und Kraft gepaart und durch das Los bestimmt, wer zunächst Pferd und wer Reiter ist. Die Reiter auf ihren Pferden bilden einen Kreis und werfen sich den Ball der Reihe nach zu, während die Pferde durch unruhiges Gebahren das Fangen erschweren. Läßt ein Reiter den Ball fallen, so hat er sofort abzuweichen und als Pferd zu dienen.

7. **Balljagd.** Die Spieler stehen in einem Kreise und sind in erste und zweite geteilt. Die ersten werfen sich ihren Ball der Reihe nach zu, und in gleicher Weise thun dies die zweiten mit einem andern Balle. Bei Beginn des Zuwerfens, das immer in einer vorher bestimmten Richtung, also entweder rechts oder links, erfolgt, fangen immer 2 einander gegenüberstehende Spieler an; denn es gilt den Ball der andern Partei durch gutes sicheres Werfen und regelmäßiges Auffangen zu überholen. Welcher Partei dies gelingt, die ist Sieger.

8. **Kreisball.** Eine Anzahl Spieler stehen in einem etwa 15—20 Schritt im Durchmesser haltenden Kreise. Jeder bezeichnet seinen Standpunkt. Ganz nach Belieben wird der nicht zu schwere und ziemlich weiche Ball einander zugeworfen. Wer hierbei den Ball fallen läßt, muß in den Kreis. Das Zuwerfen wird weiter fortgesetzt, aber gleichzeitig ist man auch bestrebt, den Genossen in der Mitte, er heiße A, mit dem Balle zu treffen. Dieser hat daher den Ball im Auge zu behalten, um sich, natürlich innerhalb des Kreises, entsprechend zu flüchten. Wer nach A wirft und ihn fehlt, hat zu ihm in den Kreis zu kommen und sich vor den Würfen ebenfalls zu hüten. Ward dagegen A getroffen, so laufen schnell alle vom Kreise weg, bis A den Ball ergriffen und „halt!“ gerufen hat. Sofort müssen alle stehen bleiben und A wirft von einer beliebigen Stelle innerhalb des Kreises nach irgend einem Genossen. Ausweichen ist hierbei unstatthaft und gilt als getroffen. Der Getroffene geht mit ihm in die Mitte, traf er jedoch nicht, so geht er allein dahin zurück und das Spiel setzt sich weiter fort. Sind mehrere in der Mitte, so hat gegebenen Falles immer nur zunächst der Getroffene „halt!“ zu rufen und nach den Entflohenen zu werfen. Jedoch ist es ihm nachgelassen, den Ball einem besseren Werfer als er ist, zu übergeben, dagegen haben alle übrigen in der Kreismitte die Pflicht, ihm den Ball so schnell als möglich zur Hand zu bringen. Sind endlich alle bis auf einen, der M heiße, im Kreise, so wirft dieser von der Grenze des Kreises aus nach den diesen Würfen ausweichenden Genossen innerhalb des Kreises. M kann sich den Punkt frei wählen, er kann deshalb auch den Kreis durchqueren, aber immer hat der Wurf von der Grenze aus zu geschehen. Jeder Getroffene tritt aus und ist außer Spiel. Werden auf solche Weise alle getroffen, so hat M das Spiel gewonnen. Indes suchen nach jedem Wurfe des M die übrigen den Ball schnell zu erhaschen, um ihn damit zu treffen, der daher seinerseits schleunigst vom Kreise wegzuschießen hat. Der Wurf hat jedoch jederzeit innerhalb des Kreises zu geschehen. Sobald M getroffen wird, hat er das Spiel verloren und muß entweder allein oder mit dem schon außer Spiel gestellten in den Kreis treten und das Spiel beginnt von neuem. Dasselbe tritt auch ein, wenn M einen Fehlwurf macht.

Wird in solcher methodischen Weise die Erlernung der Spiele vorgenommen, so sind bei Einführung neuer Spiele in der Regel wenig Worte nötig, indem das schon Bekannte die Erfassung und Einübung des Neuen wesentlich unterstützt. Das solche Verhältnisse nur zum Vorteil der Erhaltung der Spielfreudigkeit und Spiellust gereichen, ist leicht ersichtlich.

Obwohl ein so gearteter methodischer Aufbau der Spielfolge das Einüben neuer Spiele wesentlich erleichtert, so darf man sich jedoch dadurch nicht verleiten lassen, dieserhalb ein größeres Maß von Spielen innerhalb einer gegebenen Zeit in Aussicht zu nehmen. Jedes Spiel kann sich nur durch öfteres Spielen die wahre Zuneigung des Spielers erwerben. Und je lieber ihm dasselbe wird, umso bereitwilliger spielt er es. Gibt es doch eine Anzahl Spiele, die täglich von denselben Spielern immer wieder und wieder gespielt werden, ohne einen Überdruß zu erzeugen. „In den englischen Schulen üben sie von den Jüngsten an bis zu den Ältesten im Sommer jeden Tag eine oder mehrere Stunden Cricket. Bei den Kleinen bestehen diese Exercitien teilweise in Vorübungen, die sich auf Schlägen und Werfen beziehen; doch haben auch sie schon ihre regelmäßigen matches, sei es mit jüngern Schülern ihrer eigenen, oder gelegentlich mit denen einer andern Anstalt . . . Mit diesen Übungen läßt der junge Engländer nicht nach, bis er je nach seiner Anlage ein mehr oder minder guter Cricketer geworden ist.“ (H. Randt, Englische Schulbilder S. 91). Nicht der öftere Wechsel der Spiele befördert die Spiellust. Wer bestrebt ist, immer neue Spiele einzüben, wird wohl erreichen, daß seine Schüler viele Spiele kennen lernen, aber wohl selten werden dieselben ordentlich spielen können, nämlich mit der Hingabe und Herzensfreudigkeit, die dem Spiele erst den wahren Wert verleihen, die das Gemüt ergreifen und erwärmen. Für die Dauer kann auch ein solcher wechselvoller Spielunterricht die Schüler nicht befriedigen, indem er nicht zur Vertiefung im Spiele führt. Dagegen ist er ganz dazu angethan, die Begehrlichkeit nach Neuem, die Veränderungslust großzuziehen. Nicht der Sammlung, sondern der Zerstreung wird er Vorschub leisten, und wo diese Platz greift, da stumpft die wahre Spiellust ab. Schon Plato erkannte die Gefahren, die solcher Unterricht mit sich bringt. „Steht es bei den Spielen fest,“ sagt er, „und gilt auch hier der Grundsatz, daß die gleichen Personen immer auch das Gleiche auf die eine, gleiche Weise betreiben und an den nämlichen Lustbarkeiten ihre Freude finden, so läßt dieser Umstand auch die zu ernsteren Zwecken gegebenen Gesetzesbestimmungen ruhig sich erhalten. Rüttelt man aber immer an dem Bisherigen, sucht immer nach Neuerungen dabei, macht stets wieder eine andere Veränderung und die jungen Leute sind niemals mit dem Alten befriedigt . . . Dies muß unvermerkt in dem Charakter der Jugend eine Änderung hervorrufen und bewirken, daß bei derselben alles Alte keine Geltung mehr hat, sondern nur das Neue etwas gilt . . . Man denkt allgemein, von den Änderungen bei den Spielen der Kinder, das seien in der That nur Spielereien und es ergebe sich daraus kein absonderlicher ernstlicher Schaden. Deswegen wendet man die Sache nicht ab, sondern läßt sie beruhen und duldet's gemüthlich, ohne zu berechnen, daß diese Knaben, welche in ihren Spielen Neuerungen machen, notwendig ganz andere Männer werden müssen, als die Knaben früherer Zeit (wo solche Änderungen nicht beliebt wurden); und sind sie einmal andere Männer geworden, so trachten sie nach einem andern Leben und dann gelüstet sie's nach andern Einrichtungen und Gesetzen.“ (Gesetze VII.)

Von großer Wesenheit für den Spielunterricht ist die Bildung der Spielgenossenschaften. Bei einer Anzahl von Spielen, z. B. schwarzer Mann, Räuber und Soldaten und ähnlichen Spielen, ist es ganz gleichgültig wie viel Schüler gemeinschaftlich miteinander spielen. Wieder bei andern Spielen ist im voraus festgesetzt, wie viel Spieler sich überhaupt beteiligen können. Aber außerdem gibt es eine große Anzahl von Spielen, bei welchen wohl eine gewisse Freiheit in der Zahl der Teilnehmer zulässig ist, aber wobei es auch eine Grenze gibt, über welche nicht zu schreiten ist, wenn das betreffende Spiel nicht langweilig werden soll. Niemals darf der Spielleiter diesen Punkt aus den Augen verlieren; denn wo Längeweile eintritt, da ist der Wert des Spieles verloren gegangen. Hat z. B. der Lehrer einer Schulkasse von ungefähr 40 Schülern im Spiel, so würde es ganz falsch sein, mit denselben nur eine einzige Spielabteilung z. B. bei Kage und Maus, Ringschlagen oder Drittenabschlagen zu bilden, weil dann das einzelne Kind gar zu wenig sich am eigentlichen Spiele bethätigen könnte. Ein wartendes Hintreten auf längere Zeit bekommt auch das geduldigste Kind überdrüssig, Spielfreude und Spiellust muß bei solchen Verhältnissen zu Grunde gehen. In den angedeuteten Fällen würden 3, ja sogar 4 Spielabteilungen zu machen sein, wenn ein alle befriedigendes Leben sich zeigen soll.

Ja, könnte man einwenden, wie kann ein Lehrer 4 solche Abteilungen überschauen und gehörig überwachen? Niemals darf vergessen werden, daß beim Spiel jederzeit den Spielern eine gewisse Freiheit zu lassen ist, und daß nichts mehr die Spiellust verscheucht, als unnötiges, pedantisches Dreinreden und Dreinfahren seitens des Spielleiters. Ganz zutreffend sagt hierüber Grasberger: <sup>1)</sup> „Allein dasjenige, wogegen wir uns im wohlervogeneren Interesse der Spiellust unserer Knaben und nach der Ansicht liebevoller und gründlicher, nicht etwa bloß auf Grund eines „Prospektes“ experimentirender Erzieher, sowie nach eigenen bescheidenen Erfahrungen auf diesem Gebiete verwahren zu sollen glauben, das ist gerade jene unvermeidliche Leitung nach einer immer von neuem anzuwendenden Schablone des Unterrichts; das ist jenes ewige Gängelnd und Meistern, nach welchem auch schon das Kind (von dem 12-jährigen Knaben gar nicht zu reden) nie allein sein soll, nie seinen Einfällen und Gefühlen sich überlassen darf; wo immer und Alles nur vorgeschritten, geregelt und gemäßregelt wird, also auch das Spiel; wornach, mit einem Worte, keine rechte Kinderlust aufkommen kann.“ Der Leiter des Spiels hat vielmehr zu sehen und nicht zu sehen, zu hören und nicht zu hören. Zu sehen und zu hören hat er jederzeit Roheiten, Ungezogenheiten, Bosheiten, Unflätereien, die ohne weiteres mit Entschiedenheit zu bekämpfen sind, während er sich nicht in jeden Zwiespalt und Streit zu mischen hat. Erst dann, wenn ein solcher gar kein Ende nehmen will oder wohl gar in Thätlichkeiten ausarten sollte, hat er aufklärend, beänstigend und friedensstiftend dazwischen zu treten. Harmlose Neckereien, selbst übermütiges Foppen der

<sup>1)</sup> a. a. D. S. 11.

Spieler untereinander dürfen nicht auf die scharfe Kante der Kritik seitens des Spielleiters gelegt werden. Bekommt dieser oder jener mit dem Plumpsack oder mit der Hand oder dem Ball einmal in der Hitze des Spiels einen zu derben Schlag, oder fließen da oder dort bei einem Muttersohnchen einige Thränen, dann ist nicht gleich eine Untersuchung nach dem Übelthäter anzustellen. Jauchzt der Spieler in seiner Spiellust herzlich auf, hat er dabei vergessen, daß der Spielplatz neben den besetzten Unterrichtszimmern der Schule liegt, so ist nicht mit Strafe dazwischen zu fahren. Fröhliches Spielleben verträgt sich nicht mit abgemessenen Formen und unbefohlener Schweigsamkeit. Wo das lustige Spiel des Spielplatzes den Unterricht in der nebenstehenden Schule stört, da ist das ein Beweis dafür, daß der genannte Platz nicht richtig zur Schule liegt, aber ein solches falsches Verhältnis kann nicht auf Kosten der Spielfreude seine Erledigung finden.

Es muß das Bestreben des Lehrers auch dahin gehen, daß die ausgewählten Spiele durch öfteres Spielen auch geschätztes Eigentum seiner Schüler werden. Das einfachste Verfahren würde hierbei sein, einen Turnus aufzustellen, nach welchem die Spiele in einer gegebenen Zeit sich wiederholten. Aber gegen ein solches regelmäßiges Auftreten der Spiele sträubt sich nur zu oft und zu deutlich die Spiellust der Schüler, indem dieselben bei der Wahl der Spiele auch ihre Neigungen und Wünsche zur Geltung bringen möchten. Und es ist nicht zu leugnen, daß sie an ein freiwilliges Spiel mit mehr Lust und Freude herantreten, als an ein anderes, das sie auf Befehl des Lehrers zu spielen haben. Der Zwang verträgt sich eben schwer mit dem Wesen des Spieles. Diesen Widerstreit der Meinungen, — auf der einen Seite der Lehrer mit seinem festgestellten Ziele und auf der andern Seite die Spieler mit ihren auseinandergehenden Wünschen, — kann der Spielleiter jedoch in den meisten Fällen durch geschickte Fragestellungen leicht beheben. So z. B. wenn er über seine Spielvorschläge die Mehrheit endgültig entscheiden läßt; oder wenn er fragt: „Wer hat Lust dieses oder jenes Spiel zu spielen?“ so wird er immer eine Anzahl finden, die ihm zustimmen. Oder er stellt es den Spielern ganz anheim, ihn zu erfreuen, wenn sie heute dieses oder jenes Spiel recht lustig spielen würden u. dgl. m. Durch solche Mittel wird fast ausnahmslos der Lehrer seinen Willen durchsetzen, und seine Schüler werden sich solcher Entscheidung im Spiele zu gute thun.

In den Spielen, in welchen Parteien zu bilden sind, überlasse ja jederzeit der Lehrer die Wahl zu denselben den Spielern; denn nichts verschnupft und verstimmt dieselben so bald und so sehr, als wenn sie unter ihren Genossen wider ihren Willen auch solche haben, die sie nicht mögen, die bekant sind, daß sie das Spiel verderben. In solchen Fällen lasse man entweder die ersten oder die letzten, die geschicktesten oder die schwächsten, oder besser zwei von den Schülern selbst ernannte Wähler die Entscheidung treffen. Das Los möge dann weiter bestimmen, wer hierbei beginnen soll, sei es, daß ein kurzes bez. langes Hölzchen oder Grasshälmchen zu ziehen ist, und wer das lange bekommt, die Vorhand hat, oder daß ein Geldstück in die Luft ge-

worfen wird, nachdem der eine Wähler sich für „Kopf,“ der andere für „Schrift“ entschieden hat, und der, dessen Seite nun oben liegt, zuerst wählt. Ähnlich kann mit einem Knopf, mit dem Ballschlagholze und dergl. verfahren werden. Stellt sich etwa hierauf eine bemerkbare Spielunlust deshalb ein, weil die Wahl zu ungleich ausgefallen war, so ist es das beste und richtigste, nochmals eine Wahl zu veranstalten, als mit Unlust und Widerwillen weiter spielen zu lassen.

Sehr anregend wirkt es auf die Schüler, wenn von Zeit zu Zeit sonst im Spiele getrennte Abteilungen einer Klasse im Wettspiel gegeneinander geführt werden, wenn z. B. den kleinen sich die großen im Barrlauf gegenüberzustellen haben, oder auch wenn eine Klasse gegen die andere zu stehen kommt. Es entwickelt sich bei solchem Wettspiel oft ein so heißer Kampf, wie er kaum zu erwarten war. Daß solches Leben von nachwirkendem günstigem Einfluß auf die fernere Spielthätigkeit bleibt, ist ganz natürlich. Als Grundsatz muß bei solchen Wettspielen gelten, daß nach jedem Spiele, sofern dessen Wiederholung beliebt wird, ein Platzwechsel der Parteien einzutreten hat. Auch ist vor Beginn des ersten Spiels entweder durch freies Uebereinkommen oder besser durch das Los zu bestimmen, welche Seite des Platzes der einzelnen Partei zukommt. Wird solche Vorsicht nicht angewendet, so führen nur zu leicht wirkliche oder auch nur eingebildete Vorzüge des Spiel felbes zu *Zank* und Streit, was jederzeit dem Gange des Spiels zum Nachteil gereicht.

Wiederholt ist die Forderung gestellt worden, daß der spielleitende Lehrer sich am Spiele selbst mit zu beteiligen habe. GutsMuths betrachtet diese Frage schon als gelöst, indem er stillschweigend voraussetzt, daß der Erzieher an dem Spiele seiner Zöglinge mitspielend und somit unmittelbar theilnehme. Andererseits sprechen ganz gewichtige Gründe dafür, daß in solcher Allgemeinheit dieses Verlangen gar nicht gestellt werden kann und darf. Ganz zutreffend ist vielmehr, was in dieser Beziehung Klumpp sagt: „Das eigene Mitspielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hindernisse. Ist er selbst noch jung genug, ist er gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit und jene jugendlich-geistige Frische und Elastizität, die ihm auch im Spiele eine gewisse Überlegenheit über seine Zöglinge sichert, dann wird er selbst gerne sich unmittelbar in die Spiele seiner Zöglinge mischen und wird mit der ganzen Frische und Unbefangenheit mitspielen, welche ihm die Achtung und Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derselben nur umso sicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der schwächliche oder gar krankliche, der ungeübte oder mindestens mindergeübte, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Überhaupt ist es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nötigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangenen mitspielenden Genossen seiner Jugend sogleich und richtig zu treffen, was doch unerläßlich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll. Die Forderung, daß der Lehrer mitspiele, kann deswegen keine allgemeine sein und ist in der That auch eine untergeordnete.“

Wenn auch im Spiele die größte Freiheit walten soll, so darf es doch nicht dahin kommen, daß ein Kind in Unthätigkeit gerät, sei es aus eigener Neigung, sei es aus Parteilichkeit seitens seiner Genossen. Im ersteren Falle kann der Spielsäumigkeit von vornherein vielfach damit begegnet werden, daß für den Spielverlauf eine bestimmte Reihenfolge angeordnet, besondere Regeln gegeben werden, z. B. bei Rage und Maus, wie die einzelnen Spieler hierbei einander zu folgen haben, oder beim Ringschlagen, um zu sehen, wer schon einmal gelaufen ist, daß die betreffenden z. B. so langekehrstellung einzunehmen haben, bis alle im Spiele einmal daran gekommen sind, oder beim Grenzball, daß das Werfen der Reihe nach zu geschehen hat u. dgl. m. Ernster und gefährlicher sind für den Spielverlauf heimliche Abmachungen zu gegenseitigen Bevorzugungen. Sobald solches wahrgenommen wird, entsteht regelmäßig sofort Zank und Streit und Störung des Spiels. Gegen solche Sonderbündelei ist daher seitens des Spielleiters ohne Säumen entschieden vorzugehen. Am empfindlichsten werden diese Spielverderber damit getroffen, daß man sie austreten läßt, damit sie selbst Zeuge sein können, wie gerade ohne ihre störende Teilnahme das Spiel munter und fröhlich fortschreitet.

Die Stellung eines Lehrers als Spielleiter einer ihm unterstehenden Schulklasse ist eine wesentlich leichtere, als die eines Spielleiters eines öffentlichen Spielplatzes, wie es deren neuerdings in einer nennenswerten Anzahl von Ortschaften gibt. Als eine der größten Schwierigkeiten hat sich bisher auf solchen Plätzen die Bildung von Abteilungen aus den zufällig anwesenden Kindern zu gemeinschaftlichen Spielen erwiesen. In der Regel war die Sprödigkeit der einander nicht bekannten Kinder so ausgesprochen hervortretend, daß meist alle Versuche, gemeinschaftliche Spiele vorzunehmen, selbst wenn deren Bekanntsein bei allen den betreffenden Kindern feststand, belanglos blieben. Diese Thatsache führte auch meist dahin, daß solche öffentliche Spielplätze, wenn sie auch anfangs einen erfreulichen und zahlreichen Besuch seitens der Jugend zeigten, doch sich bald leerten und verödeten und nur spärliches Spieltreiben sich hinfristen konnte. Nur dann, wenn sich Bekannte aus der Schule oder von der Straße zufällig auf dem öffentlichen Spielplatz zusammenfanden, da fiel die Anregung des betreffenden Spielleiters meist auf fruchtbaren Boden. Diese Wahrnehmung lehrt deutlich, daß zur Hebung und Förderung des Jugendspiels die Beschaffung eines öffentlichen Spielplatzes und die Bestellung sachmännischer Aufsicht und Leitung auf demselben allein nicht genügt.

In Chemnitz hat man, um den schon im Walde gelegenen öffentlichen Spielplatz der Schuljugend bekannt und beliebt zu machen, die sehr lobliche und nachahmungswerte Einrichtung getroffen, daß in den Sommermonaten jede Schule, die Mädchenschulen nicht ausgenommen, an bestimmten Nachmittagen ihre Schüler auf genannten Platz führt, um daselbst an Stelle des ausfallenden Schulunterrichts Bewegungsspiele zu treiben. Bisher begrüßten die Schüler solche Tage als Festtage. Auch ist wohl schon manch ein Kind aus freien Stücken wieder auf den Platz gekommen, wo es ihm mit seinen Schulgenossen so wohlgefiel. Gleichwohl steht fest, daß der bisherige freiwillige

Besuch nicht ein solcher gewesen ist, wie man im Interesse der Spiellust und der Gesundheit der Jugend erwarten sollte. Es scheint mir zur Zeit zu viel Gleichgiltigkeit oder unzulängliches Verständniß seitens der meisten Eltern betreffs der körperlichen Entfaltung der Kinder, sowie der zweckmäßigen Benutzung freier Stunden im bildenden Bewegungsspiele noch abzuwarten. Im andern Falle müßte der hiesige Spielplatz bei der großen Zahl der Kinder viel zu klein sein, um alles Spielbedürfnis befriedigen zu können. Im Turnunterrichte werden in den Chemnitzer Schulen alle Kinder mit einer Anzahl passender Spiele bekannt gemacht. Sehr oft kann man auch deren Wiederholung auf den Straßen und Plätzen der Stadt beobachten. Daß aber die hiesigen Kinder den öffentlichen Spielplatz hierzu so wenig aufsuchen, spricht laut dafür, daß dieselben noch nicht daran gewöhnt sind, einen besondern Weg zu machen, um alsdann in gesunder Luft, in voller Freiheit, auf schönerem Platze ungestört ihre Spiele treiben zu können. Sie ziehen vielmehr vor, in der Nähe ihrer Wohnungen oft auf staubiger, verkehrsreicher und daher gefahrvoller Straße ihren Belustigungen nachzugehen. Dies gilt selbst von den Kindern, deren Wohnungen nicht allzfern von dem öffentlichen Spielplatze liegen. Wiederholt habe ich in diesen Vierteln die Straßen voll spielender Kinder gefunden, während gleichzeitig der Besuch des mehrfach genannten Platzes sehr zu wünschen übrig ließ. Ich habe guten Grund, annehmen zu können, daß anderwärts ganz ähnliche Verhältnisse obwalten, und habe mich deshalb über die hiesigen etwas weiter ausgelassen. Ich bin überzeugt, daß in solchen Verhältnissen zunächst ein verständnisvolles Einschreiten der Eltern einigen Wandel schaffen kann. Es wird sich dies wohl einige Zeit nehmen. Es ist ja ohnehin noch nicht lange her, da man im fröhlichen Jugendspiel nur zu oft etwas Unnötiges und Ungehöriges sah und man ein in seiner freien Zeit ruhig dahingehendes oder stillsitzendes Kind für viel artiger fand, als eines, das hüpfend, springend, laufend sich vergnügte. Andere und bessere Anschauungen der Eltern über Kindererziehung werden künftig auch andere und günstigere Wirkungen für's Jugendspiel zeitigen.

Die Schule der Neuzeit hat dem Elternhause einen Teil der Erziehung der Kinder abgenommen. Deshalb wurde der Turnunterricht als Lehrfach dem Schulganzen eingefügt, und mit ihm trat auch das Jugendspiel in ein naheß Verhältnis zur Schule. Infolgedessen kann und darf es der Schule nicht gleichgiltig sein, wie die Schüler außerhalb der Schule ihre Freizeit im Spiele verbringen, ob und wie sie die gegebenen Gelegenheiten zum Spielen benutzen. Die Spielbewegung der Gegenwart zu Gunsten der Jugendspiele ist daher auch für die Schule von Interesse. Wie schwer sich Gesellschaften bei gegenseitigem Fremdsein der Kinder auf öffentlichem Spielplatze bilden lassen, ist schon berührt worden; dagegen kann gar nicht geleugnet werden, daß der Schule vielfach Mittel zu Gebote stehen, hierbei fördernd einzugreifen. So wird es schon von Erfolg sein, wenn der Lehrer die Schüler seiner Klasse von Zeit zu Zeit zum öfteren Besuch des genannten Platzes auffordert, sich alsdann darnach erkundigt, wie sie die Zeit auf demselben verbracht, welche Spiele sie gespielt haben, wer im

Spiele Sieger geblieben, was ihnen etwa störend gewesen sei u. dgl. m. Von ganz besonderer Wirkung wird jedoch das Bestreben sein, eigene Gespielschaften für den öffentlichen Spielplatz zu begründen. Dies läßt sich dadurch bewerkstelligen, daß der Lehrer die Schüler einer Klasse, namentlich die, die sich im Schulspiel besonders eifrig und spiellustig zeigen, sich einer besonderen Beliebtheit bei ihren Mitschülern erfreuen, dahin zu bringen sucht, daß sie sich gegenseitig das feste Versprechen geben, regelmäßig zu bestimmten Zeiten sich auf dem erwähnten Plage zu gemeinschaftlichem Spiele zusammenzufinden. Für solche Fälle wird es für alle sehr anregend sein, wenn gleichzeitig der Lehrer die Schüler veranlaßt, einen der übrigen zu ihrem Spielwart oder Spielkönig zu erküren, der die Wahl des Spiels zu treffen, den Beginn desselben zu sichern und den geregelten Verlauf zu überwachen, auch auf das Herbeischaffen des etwaigen Spielgerätes Bedacht zu nehmen hat. Eine solche Selbstleitung beim Spiele sagt den Schülern sehr zu, und sie entspricht auch völlig den sonstigen Verhältnissen der Kinder beim geselligen Spiele auf der Straße. Hierbei ist immer ein oder das andere Kind bestimmend und tonangebend, allerdings ohne Wahl und besonderen Auftrag. Die übrigen Gespielen lassen sich aber gern solche Herrschaft gefallen, wenn ihnen nur dabei reiche Gelegenheit zum Austummeln wird. Es ist daher wohl anzunehmen, daß auch eine bewußte Selbstleitung beim Jugendspiel nicht anders als förderlich sein kann. Schon Klumpp tritt für eine solche mit folgenden Worten ein: „Der Erzieher wisse seine Knaben selbst ins Interesse zu ziehen, übertrage ihnen selbst, teils direkt, teils indirekt, wie es die Umstände rätlich machen, einen Teil der Aufsicht und er wird bald finden, wie gut er beraten ist. Vertrauen erweckt Vertrauen . . . Er wähle sich die sittlich tüchtigsten Knaben selbst aus, oder noch besser, er lasse sie von der ganzen Schar durch Abstimmung wählen und übertrage einer solchen Jury nicht bloß die Aufsicht, sondern auch das Recht und die Pflicht, selbst für Ordnung und Sittlichkeit zu sorgen und nur in den wichtigsten Fällen an ihn zu appelliren und er wird finden, wie eifrig und ehrenhaft sie seinem Vertrauen entsprechen und wie bereitwillig und gehorsam die Knabenrepublik sich den Aussprüchen eines solchen selbstgewählten Schiedsgerichtes fügen wird.“ In dieser Beziehung geben uns die Engländer ein sehr nachahmungswertes Beispiel: „Der erfahrenste und umsichtigste, gewöhnlich auch der praktisch beste Spieler wird von seiner Partei für die ganze Saison zum „Capitain“ (Hauptmann) gewählt und gilt dies für eine große, allerdings recht verantwortungsvolle Ehre. Ihm und seinen Anordnungen muß unbedingt von jedem und in jedem während des Spiels Folge gegeben werden. Wenn die Partei, deren Haupt er ist, „out“ ist, so weist er den einzelnen fielders ihre Plätze an und bestimmt die Reihenfolge der Schläger, wenn die Partei die Burg hat. Auf ihn und seine umsichtige Thätigkeit kommt für den Erfolg viel an. Er besitzt auch große Autorität und darf sich gerne erlauben, während des Spiels Verweise zu geben, die die jungen Leute sich sonst von dem Gleichalterigen nicht gefallen lassen würden. Aber wenn sie sich einmal freiwillig untergeordnet haben, wie hier beim Spiel der Fall ist, so ziehen

sie auch in musterhafter Weise die Konsequenzen davon und gehorchen so unfehlbar, wie der bestgedrillte Soldat seinem Unteroffizier, trotzdem den jungen Engländern sonst alles derartige gegen die Natur geht.“ (H. Ravidt, Englische Schulbilder S. 92.)

Ist es gelungen, einige solcher Gespielschaften zu bilden, die regelmäßig den großen öffentlichen Spielplatz aufsuchen, um daselbst ihr fröhliches Wesen zu treiben, dann wird dieses Beispiel von selbst zur weiteren Nachahmung anregen und beleben. Es ist gar nicht zu bezweifeln, daß mit der Zeit die einzelnen Gespielschaften durch das öftere Begegnen sich kennen lernen müssen, auch wird das Streben nach gleichen Zwecken sie näher zusammenführen. Dann wird sicher ganz von selbst kommen, daß sie sich von Zeit zu Zeit auch zum fröhlichen Wettspiele herausfordern werden. Nichts aber fördert mehr den Spieleifer und erhöht die Spiellust als solches gegenseitige Abwägen der Kräfte und Geschicklichkeit ganzer Parteien, die sich sonst wenig berühren. In England hat das gegenseitige Herausfordern ganzer Spielgesellschaften zum gemeinsamen Wettspiel die besten Früchte zur Verallgemeinerung der Spiele getragen. „Überhaupt,“ schreibt Ravidt a. a. O. S. 172: „tragen die Wettkämpfe der einzelnen Schulhäuser viel dazu bei, um den Eifer für die Erwerbung einer größtmöglichen Spielgeschicklichkeit zu erhöhen.“ Daß solche Wettspiele auch dem deutschen Wesen zusagen, beweisen schon die auf Turnplätzen bald so beliebt gewordenen volkstümlichen Wettkämpfe, mehr noch aber die aus alter Zeit bis auf die Gegenwart erhaltenen Wettspiele ganzer Dorfschaften miteinander. Bei sonst nicht allzu ungünstigen Verhältnissen wird sicher auf den neugeschaffenen großen Spielplätzen auch fröhliches Kampfleben erwachsen. Zur schnelleren Herbeiführung solcher erfreulichen Verhältnisse würde ganz dienlich sein, wenn von Zeit zu Zeit, wie in England, die verschiedenen Schulen ihre Gespielschaften zum Wettspiel einander gegenüberstellten, um sich dabei gegenseitig zu erproben. In Braunschweig hat man hiermit schon sehr günstige Erfolge erzielt. Wenn dann oft diese Plätze vom lauten allgemeinen Jubel der Wettkämpfer erfüllt sein werden, dann erst ist die Saat, die ein idealer Zug der Gegenwart ausstreute und deren Aufkeimen zur Zeit vielerorts mit Schwierigkeiten verbunden zu sein scheint, ins kräftige erfreuliche Schoßsen geraten.

Wenn es schon, wie dargethan wurde, seitens des Lehrers keine Bedenken hat, sich in den Verlauf des Schulspiels ohne triftigen Grund hineinzuweisen, so kann es geradezu als eine Störung und Verleibung des Spieles gelten, wenn der anwesende Spielleiter eines öffentlichen Spielplatzes vorschreiben wollte, welches Spiel von den freiwillig erschienenen Spielern zu treiben sei, wenn dieselben zu einem andern übergehen, nach welchen Regeln sie zu spielen, welche andere Spielgenossen sie aufzunehmen hätten. Solcher Zwang erweckt Widerstand, aber keine Spielfreude, die am besten in voller Freiheit gedeiht. Die Spielleiter auf solchen Plätzen haben sich lediglich darauf zu beschränken, die Spielgeräte nach kundgegebenem Wunsche an die Spieler zu verabfolgen, darüber zu wachen, daß nicht eine Spielabteilung

die andere stört, daß nicht Roheiten und Ungehörigkeiten aufkommen. Selbstverständlich ist es dagegen, daß diese Leiter, wenn sie um ihr Urtheil, um ihre Erfahrung angegangen werden, alsdann auch gern mit Rath und That beizustehen haben.

In allen Schulen, in denen der Turnunterricht eingeführt worden ist, wird es wohl auch einen Platz geben, auf welchem Spiele vorgenommen werden können. Dies dürfte bei allen Groß-, Mittel- und selbst schon vielen kleineren Städten des deutschen Vaterlandes der Fall sein. Dem ersten und dringendsten Bedürfnisse ist damit Abhilfe geschehen. Sehr oft wird man den Spiel- und Turnplatz unmittelbar neben dem Schulhause vorfinden. Wie schon erwähnt, geht es beim Jugendspiel nicht immer so still zu, daß die Nachbarschaft hiervon nichts merke. Daß dieser Umstand auch zu Störungen des Unterrichts Veranlassung gegeben hat, ist nicht zu leugnen. Man sollte daher bei Neuanlagen darauf bedacht sein, den Spielplatz in einer gewissen Entfernung von den Unterrichtszimmern anzulegen. In Chemnitz hat man diese Frage bei dem Neubau einer Schule sehr glücklich gelöst. Das Hauptgebäude hat 2 Seitenflügel. Durch Anschluß der Turnhalle an diese beiden Flügel, ist es möglich, daß sowohl die Knaben als auch die Mädchen von ihren Parterre-Corridoren aus direkt in die Halle eintreten können. Hinter der Turnhalle erst befindet sich der Turn- und Spielplatz. Es ist hiermit ein genügend großer Zwischenraum geschaffen, der den Lärm beim Spiel nicht in die Schulzimmer dringen läßt.

In Dörfern, wo die Erwerbung von Grund und Boden nicht mit allzu großen Kosten verknüpft ist, sollte sich überall in der Nähe der Schule ein hinlänglich großer Spielplatz vorfinden, der jederzeit der Dorfjugend zu ihrem Spiele freistünde. Daß in den meisten, besonders größeren Städten die Schulturnplätze nur von beschränkter Größe sein werden, liegt in den gegebenen Verhältnissen. Daher können auch auf ihnen nur Spiele vorgenommen werden, die eine mäßige Ausdehnung erheischen. Die großen Lauf- und Wurfspele können hier nur Vorübung finden. Schon dieser Umstand sollte überall dahin geführt haben, daß in solchen Orten auch große öffentliche Spielplätze sich vorfinden. Glücklicher Weise scheint, wie schon berührt, nunmehr die Zeit erstanden zu sein, in der man bedacht ist, dieses Versäumnis nachzuholen. Für alle Verhältnisse passende Maße der Größe eines solchen Platzes lassen sich allerdings nicht aufstellen, da die Menge der Besucher und die Art der zu betreibenden größeren Lauf- und Ballspiele von ausschlaggebender Bedeutung sind. Jedoch soviel dürfte feststehen, daß im kleinsten Orte bei den geringsten Ansprüchen immerhin dieser Platz nicht unter 100 m Länge und 50 m Breite betragen möchte. Es ist selbstverständlich, daß ein Spielplatz völlig eben zu sein hat, namentlich ist sorgfältig darauf zu achten, daß sich nicht hier und da kleine Vertiefungen vorfinden, in welchen man nur zu leicht den Fuß vertreten kann. Auch muß die Anlage so getroffen werden, daß nach Regengüssen sich das Wasser bald verlaufen kann und daß die sich feucht haltenden Stellen durch Drainiren trocken gelegt werden. Dichter Rasen, der von Zeit zu Zeit zu mähen ist, ist für einen Spielplatz der beste

Boden, weil dieser einzig und allein die Spieler vor Staubbelaſtigung ſchützt. Deſhalb ſind die engliſchen Spielplätze mit ihrem ſammetweichen, ſorgfältig gepflegten und kurzgeſchorenen Raſen, der bei dem herrſchenden Seeklima ſo herrlich gedeiht, ſo berühmt. Leider hält es in Deutſchland ſchwer, auf gut beſuchten Spielplätzen den vorhandenen Raſen zu erhalten. Es iſt dies nur möglich, wenn der Spielplatz gegenüber dem vorhandenen Bedürfnis verhältnismäßig ſehr groß iſt, ſo daß immer ein Teil deſſelben außer Spiel gelassen werden kann. Es iſt wohl wahr, daß die Beſchaffung ſolcher Plätze große Koſten verurſachen müſſen, aber es handelt ſich auch hierbei um das größte Gut der ſpielenden Menſchen, um die Geſundheit.

Das praktiſche engliſche Volk kann uns hier als leuchtendes Muſter gelten, daher möge hier folgen, was Raidt a. a. O. S. 22 über die engliſchen Spielplätze ſagt: „Das für uns Deutſche Überraschendſte ſind die prachtvollen, in kurzem Raſen gehaltenen Spielplätze, welche nach unſeren Begriffen, rieſig groß ſind und die einen köſtlichen Schatz für die ſich auf ihnen von der geiſtigen Arbeit erholenden Jugend darbieten. Dieſelben werden mit größter Sorgfalt behandelt, ſehr oft mit Mähmaſchinen geſchnitten und mit ſchweren Walzen geglättet, ſo daß ſie eine annähernd vollkommen ebene Fläche darbieten, auf denen ein Stolpern nicht ſo leicht möglich iſt. Auch werden die Raſenplätze an heißen Sommertagen, wenn ſie deſſelben bedürfen, tüchtig bewäſſert, ſo daß ſie auch bei dörrendſter Sonne in friſcheſtem Grün prangen. Wahrlich ein ſolcher Spielplatz iſt ein großes Gut für die Erziehung der Jugend. Hat man einmal einen ſolchen geſehen und die jungen Leute beobachtet, wie ſie in Jugendfriſche und ſchwelender Kraft auf demſelben hin- und herlaufen, ſpringen und mit größtem Eifer ihre wundervollen nationalen Spiele betreiben und hört dann, daß dies jeden Tag eine oder mehrere Stunden geſchieht, ſo verſteht man, wie der greiſe Wellington, als er den Spielplatz der Schule von Eton beſuchte, ſagen konnte: „It was here, that Waterloo was won.“ (Hier wurde Waterloo gewonnen.) Faſt alle engliſchen Public-Schools und auch die größeren Privatschulen haben einen ſchönen eigenen Spielplatz oder auch mehrere, welche ſo viel wie möglich in unmittelbarer Nähe des Schulhauſes liegen.“

Einiger Schatten muß wenigſtens in der Nähe des öffentlichen Spielplatzes ſein, daher iſt deſſelbe mit Bäumen zu umpflanzen. Almen, Linden, Ahorne, Eichen ſind je nach Maßgabe des Bodens hierbei zu empfehlen. Hören wir auch hier, was Raidt a. a. O. S. 24 weiter ſagt: „Die ſchönen engliſchen Spielplätze werden noch wohlthuernder dadurch, daß ſie von Gebüſch und prächtigen alten Bäumen umgeben und, ſoweit ſie das Spiel nicht ſtören, von einzelnen Baumreihen auch durchzogen ſind. Auf dieſe Weiſe bieten dieſelben auch erfriſchende Promenaden für Schüler und Beamte der Schule dar; die Damen und andere Angehörige der Lehrer ergehen ſich gerne auf den gut gehaltenen, ſhattigen Wegen, welche die Spielplätze umgeben und ſehen von den unter den ſchönen Bäumen angebrachten Ruheplätzen dem munteren Treiben der fröhlichen Jugend zu. Auf der Seite

des Platzes steht oft ein kleines Gebäude, Pavillon genannt, welches einmal zum Aufbewahren der Bälle und der anderen zu den Spielen gehörigen Geräte dient und andererseits auch Plätze für die Preisrichter und geladenes Publikum bei den „Matches“ enthält. Nicht selten sind diese Pavillons noch mit einer mehr oder minder großen Tribüne versehen, von welcher aus man den ganzen Spielplatz gut übersehen kann und die bei feierlichen Wettkämpfen von einem Flor schöner Damen besetzt ist.“ Ein großer Spielplatz ist wieder in kleinere abzugrenzen, was ebenfalls durch schattengebende Bäume zum Ausdruck gebracht werden kann. Ist dies nicht möglich, so müssen farbige Markspfähle zur Hand sein, mit denen die Grenzen und die Male für das einzelne Spiel weithin sichtbar angegeben werden können. Jedoch genügen unter Umständen schon in den unbewachsenen Boden eingeritzte Furchen oder auf Grasboden mit Kalkwasser gezogene Linien, ja selbst hingelegte Steine oder Kleidungsstücke als Male und Marklinien. Auf dem ungefähr 30.000 qm großen öffentlichen Spielplatz in Chemnitz finden sich 1. 8 kleinere Plätze für Spiele an Ort; 2. 2 viereckige Barrlaufspielfläche, einer 24 zu 25 m, der andere 20 zu 32 m; 3. 2 Plätze für Laufspiele wie Fuchs aus dem Loch, Tag und Nacht u. dgl., der eine 25 zu 30 und der andere 25 zu 40 m; 4. 2 Ballspielfläche für kleinere Knaben je 20 zu 80 m und 5. 2 große Ballspielfläche je 30 zu 100 m abgegrenzt. Da keine Bäume die letzten 2 Plätze nach innen zu trennen, so lassen sich beide nach Bedürfnis bis auf 60 m verbreitern.

In Chemnitz ist der Spielplatz überdem noch mit 2 Schwebebäumen versehen, und sodann steht ein Schuppen an der Grenze des Platzes, der die reichgemessene Zahl der Spielgeräte birgt, als Bälle von den verschiedensten Größen zum Werfen, zum Schleudern und für das Fußballspiel, Reifen zum Treiben und zum Auffangen, Stangen zum Ziehen und zum Stemmen, Seile zum Ziehen, große Schwungseile, Geräte für das Diebeslaufen und für den ringenden Kreis u. s. w. Rund um den Platz befinden sich in Abständen eine Anzahl Bänke zum Ausruhen. „Auf einer anderen Seite des Spielplatzes,“ teilt Raidt a. a. O. S. 24 mit, „sind bei Fettes Colleg verschiedene Vorrichtungen zum Weit- und Hochspringen gemacht, sowie auch Gräben, Hürden und andere Hindernisse, deren Überspringen mehr oder minder große Übung erfordert. Auch ist hier ein flacher Teich ausgegraben, welcher leicht bei geringer Kälte zufriert und den Schülern Gelegenheit zum Schlittschuhlaufen bietet.“

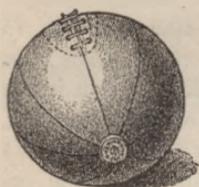
Der öffentliche Spielplatz in Chemnitz wird in den ersten Tagen des Mai eröffnet und Ende September geschlossen. An jedem Tage haben von 5—7 Uhr je 2 Lehrer die Aufsicht über die Spiele, an den schulfreien Nachmittagen, Mittwochs und Sonnabends, schon von 4 Uhr an, während der Sommerferien ist dies täglich von 9—12 vormittags und 4—7 nachmittags der Fall.

Im Frühjahr 1894 soll hier ein zweiter, ebenfalls im Walde, aber am entgegengesetzten Ende der Stadt liegender öffentlicher Spielplatz eingerichtet und dem Gebrauche übergeben werden; denn solche Spielplätze dürfen

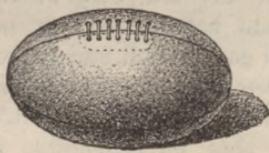
auch nicht allzuweit von einem Stadtteile entfernt sein, daher empfiehlt sich bei großen Städten die Anlage von mehreren entsprechend liegenden Plätzen.

Beim Spiel sei die Kleidung leicht. Die Oberkleider lege man ab, es genügen Hemd und Beinkleid. Ist ersteres von Wolle, dann ist man auch beim schweißtreibendsten Spiel vor Erkältung sicher. Ein besonderer Spielanzug, wie er in England beliebt ist, ist nicht nötig. Dort zeigen verschiedenfarbige streifige Hemden die Partei an, der der Spieler angehört. Allerdings verlangen eine Anzahl Spiele, wie z. B. Tag und Nacht, das Fußballspiel eine besondere, sichtliche Kennzeichnung der sich bekämpfenden Parteien. Es läßt sich dies jedoch schon durch Anlegen von Armbinden oder Schleifen, durch Umbinden der Taschentücher seitens einer Partei hinreichend kundgeben. In der Abbildung des Ballspiels im Trostspiegel Petrarche's tragen die 3 Mitglieder der einen Partei Stirnbänder. Als eine Geschmacksverirrung muß das Tragen buntstreifiger Hemden, nach Art der Harlekine, gelten. Das echte Spiel macht schon an und für sich lustig, hierzu bedarf es keines besondern Aufputzes. Wer beim Spiel bequemerer Schuhwerk als das gewöhnliche tragen will, der vertausche es mit Turnschuhen von Leder oder Segeltuch.

Das hauptsächlichste Gerät eines Spielplatzes ist der Ball. In den verschiedensten Größen findet er Verwendung. Man unterscheidet zunächst Hohl- und Vollbälle. Erstere sind von Gummi und neuerdings auch von Cellulose. Die kleinen Hohlbälle, am besten 6—7 cm im Durchmesser, eignen



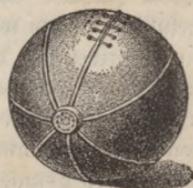
Nr. 1.



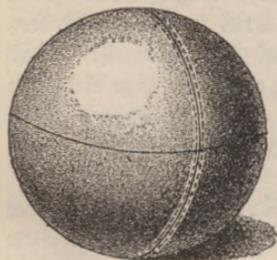
Nr. 2.



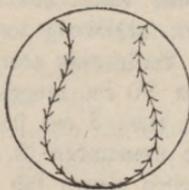
Nr. 4.



Nr. 3.

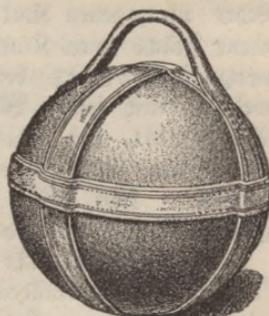


Nr. 5.



Nr. 6.

Abb. 51.



Nr. 7.

sich besonders für Fangspiele. Die großen Hohlbälle (Abb. 51, Nr. 1—3), insbesondere für das Fußballspiel, 20—30 cm im Durchmesser haltend, bestehen aus einem ganz runden oder auch ovalen Gummiballon, welcher ein Mundstück zum Aufblasen mit dem Munde oder mit einer kleinen Luftpumpe

hat und mit einem schützenden Lederüberzug versehen wird. Im Altertume wurde eine aufgeblasene Schweinsblase verwendet, unter Umständen geschieht dies auch jetzt noch. Die kleinen Vollbälle, auch Handbälle genannt, haben in der Regel 6—7 cm Durchmesser, bestehen aus Kalbshaarfällung mit Lederüberzug oder auch aus massivem Gummi. Man kann sich dieselben selbst herstellen, indem man einen Korkpfropfen kugelförmig schneidet, denselben mit Wolle oder Berg recht fest bis zur erforderlichen Größe umwickelt, und dann mit Garn oder dünnem Bindfaden von lebhafter Farbe überstrickt. Als Kern für solche Zubereitung ist auch ein kleiner massiver Gummiball sehr empfehlenswert. Wie man seinerzeit für die Ballhäuser die Bälle aus Tuch bereitete, wurde oben (S. 105) schon berührt. Die großen Vollbälle, von 10—30 cm im Durchmesser, werden entweder als Stoß- oder als Schleuderbälle benutzt. Sie werden aus 4—8 Lederstücken (s. Abb. 51, Nr. 1 u. 3) oder auch aus 2 gepreßten und zusammengenähten Lederchalen (s. Abb. 51, Nr. 2 u. 5) hergestellt und mit Kalbshaaren oder Filzwolle gefüllt. Neuerdings hat man auch Filzbälle, bestehend aus einer gewalkten Filzhülle, die innen mit Filzwolle ausgefüllt ist, in Anwendung gebracht. Die Erfahrungen, die in Chemnitz mit dieser Art von Bällen bezüglich ihrer Dauerhaftigkeit gemacht wurden, waren keine günstigen. Seitdem diese Bälle aber mit einem Lederüberzug versehen werden, genügen sie allen Ansprüchen. Plagt beim Spiel bei solchen Bällen die Naht, dann ist man sicher, daß von ihrem Inhalte nichts verloren geht, wie dies in der Regel bei mit Haaren gefüllten Bällen wahrzunehmen ist. Der Schleuderball (Abb. 51, Nr. 7) unterscheidet sich vom Stoßball nur dadurch, daß er mit einem Griff zum Schleudern versehen ist. Ein den ganzen Ball umfassender Riemen von festem Leder, der außerdem durch 2 andere kreuzende Riemen noch besonders befestigt wird, ist hierzu am geeignetsten. Über die Bälle zum Cricket (Abb. 51, Nr. 6) und Lawn-Tennis wurde schon oben an betreffender Stelle Mitteilung gemacht. Der Federball (Abb. 51, Nr. 4) ist aus einem mit Zeug oder Leder überzogenen Kork von 4—5 cm Durchmesser hergestellt, dessen obere, ebene Fläche einen Kranz von 6—9 cm langen Federn trägt. Das hierzu nötige Schlagnetz besteht aus einem mit einem Stiel versehenen Reifen, welcher durch festen Bindfaden netzförmig und straff überzogen ist. Das Ballschiet, auch Schlagholz, Ballpritsche oder Raket genannt, zum Schlagen des kleinen Balles ist ein etwa 80 cm langes und 4—6 cm breites plattgehobeltes Holz, dessen Griff, etwa 3 cm stark, des sicheren Haltens wegen gewöhnlich mit Bindfaden eng umwunden ist.

Schon gewöhnliche Fasreifen eignen sich zum Reifentreiben, jedoch sind in Spielwarenläden für wenig Geld für dieses Spiel sauber gearbeitete Geräte zu haben. Ein Gleiches gilt von den Reifen zum Werfen mit den hierzu erforderlichen Fangstäben und von den kleinen Schwungseilen. In Turnhallen sind die Klettertaue und eisernen Stäbe leicht für Kämpfe im Ziehen und Stemmen zu gebrauchen, jedoch ist es besser, wenn hierfür ein besonderes 3 cm dickes und etwa 10 m langes Seil und einige 3—4 m lange und gegen 4 cm dicke Stangen vorhanden sind. Der Klumpsaß

ist ein Taschentuch, in den ein einfacher Knoten geknüpft wird. Man soll nicht mit ihm Schmerzen bereiten, sondern ihn nur im Scherz gebrauchen.

Die sächsische Turnlehrerverversammlung vom 23. September 1877 in Dresden beschäftigte sich an der Hand eines entsprechenden Vortrages von D. Schettler mit der Frage über „die Verteilung der Spiele im Turnunterrichte der Volksschulen.“ Der Vortragende gab am Schlusse seiner Rede eine Spielauswahl für Kinder, nach aufsteigenden Lebensjahren geordnet, die der Hauptsache nach von der Versammlung gutgeheißen wurde. Ich nehme keinen Anstand, diese Auswahl hier bei der nachfolgenden Beschreibung einer Anzahl der brauchbarsten Bewegungsspiele für die Schule mit wenigen Kürzungen und einigen Umstellungen zu Grunde zu legen, weil ich dieser Auswahl seinerzeit zugestimmt habe. Sodann handelt es sich ja um eine Spielouswahl, die schon vor dem Forum der Kritik Sachverständiger der Hauptsache nach ihre Probe bestanden hat, und ich andererseits auch der Meinung bin, daß eine alle bis ins einzelinste befriedigende Auswahl bei den verschiedenen, oft auch widersprechenden Ansichten nicht gefunden werden kann. Selbstverständlich werden die Spiele, die früher eine Beschreibung gefunden haben, hier einfach nur genannt. Die mit einem \* versehenen Spiele sind nur für Mädchen, die mit einem + versehenen nur für Knaben, alle andern aber für Knaben und Mädchen geeignet.

#### A. Spiele für Kinder unter dem 10. Lebensjahre.

1. **Ringel, Ringel Reihe.** Die spielenden Kinder stehen im Kreise, fassen gegenseitig die Hände, schreiten seitwärts links oder rechts und singen dazu nach bekannter Melodie:

Ringel, Ringel, Reihe,  
's sind der Kinder dreie,  
sitzen auf dem Holderbusch,  
schreien alle husch, husch, husch.

Bei den letzten Worten kauern alle nieder, stehen aber alsbald wieder auf und beginnen ihren Reihentanz von neuem. Denselben Ringelreihen führen auch kleine Kinder gern beim Gesange des Liedchens aus:

„Bauer, baue Kessel!  
Morgen wird's besser  
Übermorgen trag'n wir Wasser 'nein,  
Paug! fällt der ganze Kessel ein!

2. \* **Der Herr von Ninive.** Vor mehreren, etwa 3—6, in Reihe stehenden Gespielen, die sich gegenseitig mit den Händen gefaßt halten, steht ein Kind, das 3 Schritt vor und 3 zurück geht und dabei singt oder spricht: „Es kommt der Herr von Ninive, juchheisa, vivilade!“ Hierauf gehen jene ebenfalls 3 Schritt vor und 3 zurück, indem sie singend fragen: „Was will der Herr von Ninive? Juchheisa, vivilade!“ Es folgt die Antwort: „Er will die jüngste Tochter haben. Juchheisa zc.“ Weiter wird nun gefragt und geantwortet: „Was will er mit der Tochter machen? Juchheisa zc.“ — Ant-

wort: „Er will ihr einen Namen geben. Zuchheisa z.“ Frage: „Was soll das für ein Name sein? Zuchheisa z.“ — Antwort: „Jda N. (es wird der Name einer Spielerin genannt) soll der Name sein. Zuchheisa z.“ Das genannte Mädchen geht nun hinüber zum Manne aus Ninive, reicht ihm die Hand und setzt mit ihm das Spiel fort; indem beide nun singen: Es kommen 2 Männer aus Ninive u. s. w. Alle Fragen und Antworten folgen weiter, bis nur noch ein Kind übrig ist, das von den übrigen umkreist, wohl auch geneckt wird. Im neuen Spiele ist es aber der Herr von Ninive. Bei allen Fragen oder Antworten geht die betreffende Partei 3 Schritt vor- und 3 Schritt rückwärts, während die andere am Plage bleibt.

3. **Nix in der Grube.** Der im Straßengraben oder durch gezogene Linien im Erdboden ange deutete Graben kauernde Nix sucht einen der den Graben überspringenden Spieler, welche neckend singen:

„Nix in der Grube  
bist ein böser Bube!  
wasch dir deine Beinchen  
mit ziegelroten Steinchen!  
Nix, greif zu!“

zu erfassen, welcher alsbald der Nix ist, oder aber jeder Betroffene wird mit Nix, bis es alle sind. Der letzte so gewordene Nix beginnt das neue Spiel.

4. **Der Gänse dieb.** Einer von der ungeraden Zahl der Spieler steht in der Mitte und ist der Gänse dieb, alle andern haben im Kreise die Hände gefaßt, schreiten seitwärts, indem sie singen:

„Wer mir die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb.  
Wer mir sie aber wieder gibt, den hab ich lieb.“

Beim letzten Worten lassen alle plötzlich los, und alle suchen sich 2 und 2 zu fassen. Wer hierbei übrig bleibt, ist für das neue Spiel der Gänse dieb. Muntere Mädchen versuchen auch oft nach dem Paaren tanzend herumzu springen, bevor sie das neue Spiel beginnen.

5. \* **Königs Töchterlein.** Ein Mädchen, die „Königstochter,“ kauert nieder, während die andern, etwa 6, den emporgehaltenen Saum des Oberkleides derselben mit beiden Händen halten und so einen Turm andeuten. Eine weitere Gespielin geht um den Kreis der haltenden herum, dabei singend:

„Kling, Klang Gloria,  
wer sitzt in diesem Turme da?“

und schlägt auf die Hand einer Gespielin, zum Zeichen, daß dieselbe loslassen soll. Diese legt den Teil des Kleides, den sie hielt über den Kopf der Königstochter hinweg und zieht mit singend der schlagenden nach. Hat dies auch die letzte gethan, so schlägt die Königstochter ihr Kleid zurück, springt auf und läuft den nunmehr fliehenden Gespielinnen nach, um eine zu erfassen, die alsdann im neuen Spiele die Königstochter ist.

6. **Adam hatte 7 Söhne.** Die einen Kreis bildenden, an den Händen sich fassenden Gespielen schreiten um einen in der Mitte stehenden und singen dabei:

„Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.

Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich ins Angesicht

Und machten's alle so.“

Beim letzten Wort bleiben alle stehen und schweigen mit ihrem Gesange, während der Gespielen in der Mitte etwas vornimmt, z. B. Kniebeugen, Aufhüpfen, lange Nase, Niesen, Husten, Gesichterschneiden u. s. f., was alle nachzumachen haben, bis das Spiel von neuem anhebt.

7. **Häschen**, auch Zeden, d. h. leise berühren, genannt. Der Häscher oder Zedmann, der durch Abzählen, Los oder Wahl bestimmt worden ist, sucht einen der vor ihm fliehenden Spieler mit einem leichten Schläge mit der Hand zu treffen. Der Getroffene, dessen Name laut auszurufen ist, wird sofort Häscher und hat das Spiel in gleicher Weise fortzusetzen, jedoch darf derselbe seinen Vorgänger nicht wieder schlagen. Ist ein Dreimal ausgemacht, so können sich die Verfolgten dahin retten. Wird dieses Mal aber mißbraucht, so steht es dem Häscher frei, durch den Ausspruch: „Dreimal drei ist neun; wer nicht läuft, ist mein!“ die Spieler zu zwingen, dasselbe zu verlassen. Kann plötzliches Kauern oder das Erfassen eines eisernen Gegenstandes vor dem Schläge des Häschers sichern, so heißt dieses Spiel im ersten Falle **Kauerhäschen** (Kauermännchen oder Hudezeck), im andern **Eisenmännchen** (Eisenzeck). Beim **Schneidezack** (Kreuzhäschen, Kreuzjagen) hat der Häscher sofort sein Ziel aufzugeben und dem nachzulaufen, der den Weg zwischen ihm und dem Verfolgten durchquert.

8. **Komm mit!** s. S. 277.

9. **Wer ist schneller?** s. S. 277.

10. **Kaße und Maus.** Die Gespielschaft bildet mit Handeffassen das Gesicht nach innen einen Ring, ein Spieler, die Kaße, steht außerhalb und ein anderer, die Maus, innerhalb desselben. Die Kaße sagt: „Mäuschen, Mäuschen, komm heraus!“ Die Maus antwortet: „Werde mich hüten.“ Erstere sagt weiter: „Kraß' ich dir die Augen aus.“ Letztere antwortet hierauf: „Kriech' ich zu meinem Löchlein 'naus.“ Sofort flieht das Mäuschen, bald nach außen, bald nach innen unter den Armen durchschlüpfend, von der Kaße unentwegt verfolgt. Hat letztere das Mäuschen gefangen, d. h. mit einer Hand berührt, so treten diese in die Reihe ein und zwei andere sind Kaße und Maus. Damit alle Spieler in gleicher Weise in Thätigkeit kommen, so ist die Reihenfolge festzustellen, wie die einzelnen als Kaße und Maus aufzutreten haben. Weiter kann, um der Kaße das Geschäft zu erschweren, bestimmt werden, daß die Arme zu senken sind, sobald dieselbe aus dem Kreise oder in denselben hinein will. Ferner können der Kaße nur 1 oder 2 Aus- und Eingänge zugewiesen werden, während die Maus überall hin ihre Zuflucht nehmen kann. Auch kann der Kreis während des Häschens unter dem Gesange eines Liebes seitwärts schreiten. Noch verwickelter wird die

Lage, wenn es einen innern und äußern Kreis gibt, von denen etwa einer oder beide seitwärts nach einer oder verschiedener Richtung schreiten, oder wenn bei solchen Verhältnissen eine Kage zwei Mäuschen oder auch zwei Kagen ein Mäuschen zu haschen haben.

11. **Das letzte Paar herbei!** Eine Anzahl Paare, etwa 4—6, stehen hintereinander und vor ihnen stellt sich der Häscher auf. Dieser sagt: „Das letzte Paar herbei! Eins, zwei, drei.“ Beim letzten Worte laufen die einzelnen des letzten Paares nach beiden Seiten im großen Bogen vorwärts, um sich später wieder durch Händefassen zu vereinigen. Während sie dies erstreben, sucht der Häscher hiervon einen durch einen leichten Schlag zu fangen. Gelingt ihm dies, so stellt er sich mit dem Gefangenen als erstes Paar vorn an und der nicht getroffene ist der neue Häscher. Fangt jedoch der Häscher vor der Wiedervereinigung keinen, so stellt sich das Paar vorn an, und der Häscher hat weiter zu haschen, bis er sich Ablösung verschafft hat. Dieses Spiel heißt auch „Fang schon,“ „Böckchen schiele nicht,“ „Wittmann,“ „Nadel und Zwirn,“ „Kapitän.“

12. **Schafe aus, der Wolf ist da.** Ein Spieler ist der Wolf, der sich hinter irgend einen Gegenstand zu verstecken hat und zum Zeichen, daß er in seiner Höhle ist, „Rugh!“ schreit. Die übrigen machen sich nun auf, den Wolf mit Vorsicht zu suchen und sobald einer von ihnen denselben bemerkt hat, ruft er: „Der Wolf ist da!“ und eilt wie alle übrigen zum vorher bestimmten Freimal. Der Wolf bricht bei diesem Rufe aus seinem Versteck hervor, um eines der Schäfchen zu fangen, das ihn für das fernere Spiel abzulösen hat.

13. **„Das Knötel geht 'rum, seht euch nicht um!“** Die Gespielschaft steht im Kreise Schulter an Schulter, das Gesicht nach innen und beide Hände hinten auf dem Rücken. Einer geht außen herum mit einem Plumpsack und sagt: „Das Knötel geht 'rum, seht euch nicht um! Und wer sich umsieht, bekommt einen Hieb.“ Hierbei teilt er Klaps an die aus, die sich umbdrehen, sodann drückt er ganz heimlich den Plumpsack einem Spieler in die Hände und setzt, ehe er in den Kreis eintritt, seinen Rundgang so lange fort, bis dieser seinem Nachbar zur linken oder rechten den Plumpsack fühlen läßt. Letzterer flieht schleunigst um den Kreis herum, bis er in die entstandene Lücke einschlüpfen kann; denn so lange hat er die Schläge des Plumpsacks zu fürchten.

14. **Kämmerchenvermieten.** Jeder Spieler wählt sich einen Standort, etwa einen Baum, eine Hausecke, ein Turngerät und dergl. außer einem, der von Platz zu Platz geht und anfragt: „Ist kein Kämmerchen zu vermieten?“ Indes wechseln die Spieler ganz nach Belieben gegenseitig ihre Plätze. Der Platzsucher ist bestrebt, bei dieser Gelegenheit ein Kämmerchen zu erhaschen und, wer hierbei leer ausgeht, ist der neue Platzsucher. Findet ein solcher nach langem vergeblichen Bemühen keinen Platz, so hat er das Recht, zu rufen: „Alle Kämmerchen sind zu vermieten!“ wobei alle sofort ihre Plätze zu wechseln haben und, wer nun leer ausgeht, ist der neue Sucher.

15. **Der Abt ist nicht zu Hause.** Die Spieler setzen sich mit Ausnahme eines, der den Abt vorstellt, in 2 Reihen auf mit den Lehnen zusammengestellte Stühle, oder im Turnsaale Rücken gegen Rücken auf 2 nebeneinander gestellte Schwebestangen. Der Abt trägt in der Hand einen Stab und eine Klingel, geht der Reihe entlang und singt:

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

Beim letzten Worte hält er an und klopft mit dem Stabe vor einem Gespielen auf dem Boden, worauf dieser mitsingend ihm zu folgen hat. Dies wird fortgesetzt, bis alle dem Abte folgen. Dieser führt sie nunmehr weit von den Plätzen weg. Klingelt er alsdann, so läuft die ganze Gefolgschaft auseinander und eilt mit dem Abte zugleich nach den Sitzen; denn wer keinen bekommt, erhält Klingel und Stab und ist nunmehr Abt.

16. **Schwarzer Mann.** Den Spielern auf der einen Seite des Platzes steht auf der andern ein Genosse, „der schwarze Mann,“ gegenüber. Dieser ruft: „Fürcht' ihr euch vor dem schwarzen Mann?“ Worauf der Chor antwortet: „Nein!“ und dabei hinüber auf die andere Seite läuft. Bei dieser Gelegenheit sucht der entgegenseitende schwarze Mann mit einem leichten Schlag Gefangene zu machen. Jedoch darf er hierbei nicht wieder zurücklaufen. Wer gefangen wurde, ist nunmehr Gehilfe des schwarzen Mannes und fängt mit. Beide Teile laufen jetzt aber von der entgegengesetzten Seite aus. Dieses Hinüber- und Herüberlaufen wird so lange fortgesetzt, bis alle gefangen sind. Bei welchem dies zuletzt eintritt, der ist für das nächste Spiel der „schwarze Mann.“

17. **Fangball.** Werfen des Balles entweder senkrecht in die Höhe oder im Bogen an eine Wand und Fangen desselben mit der linken oder rechten oder mit beiden Händen. Beim Doppelball werden zwei Bälle nacheinander oder gleichzeitig zum Auffangen in die Höhe geworfen.

18. **Zuwerfen des Balles,** s. S. 278, Nr. 1 und 2.

19. **Königsball,** s. S. 278, Nr. 3.

20. **Werfen im Kreise mit mehreren Bällen,** s. S. 278, Nr. 4.

B. **Spiele für Kinder von 10—12 Jahren.**

21. **Guten Morgen, Herr Fischer,** s. S. 277.

22. **Ab schlagen des Zweiten,** s. S. 277.

23. **Jakob, wo bist du?** (Die beiden Blinden.) Zwei Spielern werden die Augen verbunden, der eine ist der Herr und hat einen Plumpsack in der Hand, der andere ist der Diener Jakob, die übrigen bilden einen weiten Kreis oder, wenn der Spielraum nicht groß ist, nehmen die Plätze ein, wo einer der beiden Blinden sich stoßen könnte. Nachdem diese beiden hin- und hergeführt worden sind, werden sie losgelassen und der Herr fragt: „Jakob, wo bist du?“ Dieser antwortet: „Hier!“ Ersterer eilt der Stelle zu, woher der Ruf ertönte um den Diener zu fangen und zu züchtigen. Dieser verläßt jedoch

schleunigt leise seinen Platz, was den Herrn nötigt, wieder von neuem zu fragen. Trifft dieser seinen Jakob durchaus nicht, so kann er die Binde abnehmen, den Diener ergreifen und abstrafen. Um die beiden Blinden vor Schaden zu bewahren, wird ihnen, sobald sie in Gefahr sind, sich zu stoßen, zugerufen: „Es brennt!“ Nachdem der Diener gefangen oder bestraft ist, treten zwei neue Spieler in den Kreis.

**24. Die goldene und die faule Brücke.** Zwei Spieler reichen sich die Hände und heben sie, um damit eine Brücke anzudeuten, verständigen sich auch insgeheim, wie sie heißen wollen, z. B. der eine Feuer, der andere Wasser oder Himmel und Erde oder Wurst und Schinken zc. Die übrige Gespielschaft kommt im Gänsemarsch, sich an den Hüften fassend, heran und begehrt Durchlaß, wobei folgendes Zwiegespräch gesungen oder gesprochen wird:

Wir soll'n die goldne Brücke bauen.

Wer hat sie denn zerbrochen?

Der Goldschmied mit seinem jüngsten Döchterlein.

Kriecht alle durch! Kriecht alle durch!

Der letzte wird gefangen

Mit Spießen und mit Stangen.

Nunmehr zieht die Reihe unter der Brücke weg und der letzte wird durch Niederlassen derselben abgetrennt und heimlich gefragt, ob er zum Feuer oder zum Wasser wolle. Je nach seiner Entscheidung stellt er sich hinter den rechten oder linken Brückenthalter. Wird bemerkt, daß die Lösung bekannt ist, so verständigen sich letztere sofort wieder über eine neue. Ist schließlich der letzte gefangen, so umfaßt jeder hintenstehende die Hüfte seines vordern und die beiden Brückenthalter fassen sich fest mit den Händen, worauf ein Ziehkampf der Parteien beginnt. Verloren hat die Partei, die über einen auf der Erde gemachten Strich hinübergezogen wird. In manchen Gegenden muß alsdann die unterlegene Partei noch Spiebruten laufen.

**25. Glucke und Geier.** 6 bis 10 Spieler stehen hintereinander und haben sich an den Hüften gefaßt, der vorderste ist die Glucke und alle nachfolgenden die Röchlein. Erstere ist bemüht, dieselben vor dem Geier zu schützen, der alle Mittel anwendet, um ein solches zu erfassen. Je nachdem nun die Glucke dem Geier entgegentritt, haben die Röchlein bald links, bald rechts zu schwenken, um sich nicht erwischen zu lassen; denn sobald es dem Geier gelingt, eines zu ergreifen, so ist's demselben verfallen und hat sofort auszutreten.

**26. Wolf im Garten.** In einem großen, auf dem Erdboden gezogenen Kreis, dem Garten, steht der Wolf, der denselben nicht mit einem Schritt überschreiten darf, wenn er nicht zurückgeschlagen sein will. Die übrigen Spieler befinden sich außerhalb des Kreises. Hier darf ihnen der Wolf nichts anhaben. Sie sprechen oder singen:

Ich wollt' gern in den Garten geh'n,

wo schöne große Kohlköpf' steh'n,

wenn nur der böse Wolf nicht käm'

und mich an seine Stelle nähm'.

Schneid' Kohl ab! Schneid' Kohl ab!

Hierbei ahmen sie die Bewegungen des Kohlabschneidens nach und suchen auch in den Garten, also in das Bereich des Wolfs, zu huschen. Wer hierbei ergriffen wird, löst den Wolf ab.

27. **Der Vogelhändler.** Ein Spieler ist der Vogelhändler, ein zweiter der Käufer, alle übrigen sind Vögel, welche auf der Erde sitzen und denen der Händler einen Vogelnamen gegeben hat. Der Käufer begehrt einen bestimmten Vogel z. B. einen Fink. Ist derselbe vorhanden, so wird auch ein Preis hierfür ausgemacht und indem der Käufer die verlangte Summe zahlen will, ruft der Händler: „Fink, flieg aus, komm aber wieder nach Haus!“ Der Vogel entflieht nun, und der Händler jagt ihm nach, um ihn einzufangen. Gelingt ihm dies, so ist er sein Eigentum und führt ihn an einen bestimmten Ort des Spielplatzes in sein „Vogelhaus“. Gelingt ihm dies nicht und kann der Vogel wieder zurück auf seinen Platz kommen, so ist er frei. Sind alle Vögel verkauft, so ist das Spiel zu Ende.

28. **Fuchs aus dem Loch.** Der Fuchs bekommt einen besondern Raum als seine Höhle, sein Freimal angewiesen. Alle übrigen Spieler bewegen sich ganz zwanglos auf dem Platze und haben in der Hand einen Plumpsack. Verläßt der Fuchs seine Höhle, so hat er zu rufen: „Fuchs aus dem Loch!“ Ferner hat er stets auf einem Beine zu hüpfen. Unterläßt er das eine oder das andere, so wird er mit dem Plumpsack wieder zurückgetrieben. Gelingt es ihm, einen Genossen bei seinem Umherhüpfen mit seinem Plumpsack zu treffen, so ist dieser sofort Fuchs und wird von den übrigen in die Fuchshöhle getrieben. Auch wird derjenige Fuchs, der sich in die Höhle treiben läßt. Jedoch hat dieser zuvor erst Spießruten zu laufen. Die Gespielschaft stellt sich hierbei in 2 Reihen einander gegenüber auf, die der betreffende zu durchlaufen hat, wobei jeder versucht, ihm mit dem Plumpsack einen Schlag auf den Hintern oder in die Waden zu geben. Verboten ist das Schlagen auf den Rücken und ganz besonders auf den Kopf. Auch gilt hier oder da, daß der Fuchs, nachdem er dreimal erfolglos die Höhle verlassen, dann Spießruten zu laufen hat.

29. **Plumpsackverstecken.** Die Spieler stehen im enggeschlossenen Kreise, das Gesicht nach außen, die Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft den herumgeschickten Plumpsack zu fassen und weiter zu geben. Ein durchs Los bestimmter Außenstehender ist der Sucher des Plumpsacks. Dieser wirft denselben einem Spieler zu und damit nimmt das Spiel seinen Anfang. Der Plumpsack wandert nun schnell von Hand zu Hand hin und her, je nachdem sich der Sucher bewegt. In wessen Händen derselbe gefunden wird, der ist Sucher. Wer den Plumpsack in der Hand hat, während der Sucher in der Nachbarschaft darnach sucht, der kann ihm einen Schlag geben, nur muß er dies sehr schnell thun und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen; denn wenn es der Sucher erhascht, so hat der Schläger denselben abzulösen.

30. **Verstecken.** Der Sucher, der vielleicht durch Los oder durch einen Auszahlreim gewonnen worden ist, stellt sich mit dem Gesicht gegen das bestimmte Mal, etwa einen Baum, eine Hausecke, hält die Augen zu und zählt laut bis 20, 30 u., je nachdem es vorher bestimmt wurde, und schließ-

sich ruft er noch: „Eins, zwei, drei, ich komm!“ In dieser Zeit suchen alle übrigen ein Versteck auf. Ist dies geschehen, so ruft man: „Gut!“ Im andern Falle: „Noch nicht!“ und der Sucher hat weiter zu „blinzeln“. Haben sich alle versteckt, so geht er auf die Suche und wen er hierbei erblickt, den ruft er laut aus, läuft dann zum Mal zurück und sagt: „N. N. angeschlagen!“ wenn ihm nicht der Gesehene zuvorgekommen ist und das Mal unter dem Rufe: „Eins, zwei, drei, erlöst!“ berührt hat. Jener sucht weiter, bis er alle gefunden hat, oder sich dieselben durch freiwilliges Verlassen des Versteckes und durch Berühren des Mals selbst erlöst haben. Erlösen sich alle selbst, so hat der Sucher nochmals zu blinzeln, während im andern Falle der zuletzt Angeschlagene der Sucher wird.

31. **Tag und Nacht**, s. S. 41.

32. **Das Zuwerfen mehrerer Bälle als Parteespiel**, s. S. 278, Nr. 5.

33. **Das Zuwerfen als Reiterspiel**, s. S. 278, Nr. 6.

34. **Balljagd**, s. S. 279, Nr. 7.

35. **Das Bärenspiel**, auch die Geiz oder die Wachtel genannt. Die Spieler, mit Bällen (oder auch mit kurzen Wurfstöcken, Steinen) versehen, stehen im Halbkreis und jeder bezeichnet seinen Standpunkt durch einen Stein, eine kleine Grube u. dgl. Im Mittelpunkte des Kreises ist die Hütte, bestehend aus einem Stein, worauf ein Holz, der Bär (Ziege, Wachtel) genannt, so liegt, daß es leicht heruntergeworfen werden kann. Ein durch Abzählen oder durch das Los gewonnener Hüter steht neben der Hütte und hat den Bär aufzulegen, wenn er von einem der im Halbkreise Stehenden, die der Reihe nach von ihrem Plage aus zu werfen haben, heruntergeworfen wird. Trifft keiner, so ruft der Hüter: „Lauft alle!“ und alle Werfer haben nach einem vorher festgestellten, etwa 20 Schritt entfernten Mal zu laufen, dasselbe mit den Händen zu berühren, ihre Bälle aufzuheben und zurück nach einem ihrer Plätze zu eilen, von welchen mittlerweile der Hüter schon einen besetzt hat; wer daher übrig bleibt, ist nunmehr Hüter. Wirft jedoch einer den Bär herunter, so ruft der Hüter: „Der Bär kommt!“ und alle Werfer verlassen ihre Plätze, holen ihre geworfenen Bälle, schlagen damit einmal auf die Hütte und eilen zurück. Da jedoch auch jetzt der Hüter einen Platz in Beschlag genommen hat, so wird ebenfalls der übrigbleibende Hüter. Bewirkt jedoch der Wurf nur, daß der Bär, ohne herunterzufallen, auf der Hütte aufhüpft, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ legt das Holz wieder zurecht und das Werfen wird weiter fortgesetzt.

36. **Prellball**. Mitten auf dem Spielplatze wird in eine Vertiefung ein gegen 45 cm langes und genügend breites Holz (ein Stein thut's auch) gelegt, so daß die Hälfte darüber hervorragte. Auf das ausliegende Ende wird der Ball gelegt und auf das freie Ende schlägt der Schläger kräftig mit einem starken passenden Stock, so daß der Ball hoch in die Luft geprellt wird. Die übrigen Spieler stehen zuvörderst im Kreise etwa 10 Schritte vom Loch entfernt und sind nach dem Prellen bestrebt, den Ball aufzufangen. In dieser Zeit muß der Schläger seinen Platz verlassen, mit seinem Stocke auf die Plätze aller derjenigen klopfen, die nach dem Balle gelaufen sind, hierauf

aber schnell zurückkehren und seinen Stab hurtig in die Grube stellen. Wird er, bevor dies geschehen ist, mit dem Ball geworfen oder wird der Ball eher ins Loch zurückgebracht, so verliert er den Schlag, der auf den übergeht, der den Ball aus der Luft fängt, oder der mit dem aufgehobenen Balle den Schläger damit wirft, oder der den Ball ins Loch zurückbringt, bevor der Schläger es besetzt hat.

37. **Steht alle!** Für jeden Spieler wird ein Loch in der Größe einer Faust, entweder in einer Reihe oder in ungeordneter Weise vor- und nebeneinander gegraben. Dieselben sind etwa eine Handbreite voneinander entfernt. Jeder macht das seine durch eine besondere Einlage kenntlich. Ein Spieler rollt nun in einer Entfernung von 2 oder 3 Schritten den Ball nach den Löchern, die die übrigen in einem Dreiviertelkreis umstehen. Fällt der Ball in ein Loch, so laufen alle von den Löchern weg, nur derjenige nicht, in dessen Grube der Ball liegt. Dieser, den wir A nennen wollen, läuft schnell hinzu, ergreift den Ball und ruft: „Steht alle!“ Auf diesen Ruf haben alle augenblicklich zu stehen, und er hat das Recht nach dem ersten besten, der B heiße, zu werfen. Trifft er ihn nicht, so ist der erste Gang des Spieles vorüber. Alle kehren zu ihren Löchern zurück und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in die Grube gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell als möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: „Steht alle!“ denn jeder hat das Recht, sich von dem, der Werfer ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in seinen Händen ist. Alle stehen und B wirft wieder nach irgend einem, nach C. Trifft er ihn nicht, so endigt der Gang und B bekommt ein Steinchen ins Loch. Trifft er ihn aber, so macht es C wie sein Vorgänger, er ergreift den Ball und ruft den laufenden zu: „Steht alle!“ In gleicher Weise wird weiter gespielt. — Oft kommt es vor, das einer werfen soll, der es nicht gern wagen mag, weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, deshalb ist es ihm erlaubt, jemanden, vielleicht D, durch Zuwinken aufzufordern, statt seiner zu werfen. Stimmt dieser zu, so wirft er demselben den Ball zu, in dieser Zeit fliehen alle D, bis er ruft: „Steht alle!“ Dieser hat das Recht einen zu werfen. Fehlt D, so geht ein neuer Gang an, jedoch bekommt er einen Stein in die Grube. Fehlt D nicht, so kann der Getroffene selbst werfen oder übertragen. Wer 6 Steinchen im Loche hat, wird damit gestraft, daß sich seine Mitspieler in 2 Reihen, 24 Schritt voneinander aufstellen und den strafbaren in die Mitte nehmen und einer nach dem andern mit dem Balle einen Wurf nach ihm thut. Gesetze: 1. Das Rollen des Balles geschieht von den Spielern nach ihrer Größe. Jeder hat das Recht, dreimal zu rollen, ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein anderer an die Reihe. Es geschieht, wenn die Löcher nicht in einer Reihe gemacht sind, abwechselnd von den 4 Seiten her, und jeder Spieler muß von einer andern Seite her den Ball nach den Löchern rollen. 2. Kein Spieler darf eher rufen „steht alle!“ bis der Ball in seinen Händen ist, und keiner von den übrigen darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Thut er es dennoch, so muß er auf Verlangen des ersten, die Schritte zurück gehen. 3. Derjenige Spieler, in dessen Loch der Ball gerollt wurde, stellt sich beim Wurf neben die Löcher, alle

in der Folge getroffenen dahin, wo der von ihnen abgeprallte Ball liegt. Alle diese Spieler haben dann noch das Recht, von dem genannten Standpunkte einen Sprung nach der Person hinzuthun, nach welcher sie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen steht es jedem, nach welchem der Wurf geschieht, frei, ihm durch alle möglichen Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

**C. Spiele für Kinder über 12 Jahre.**

38. **Drittenab schlagen**, s. S. 277, Nr. 5. — 8.

39. **Holland, Seeland**. Ein Ort des Spielplatzes wird als das feste Land bezeichnet. Wer von den Spielern dasselbe betritt, gilt als gefangen. Vor demselben stehen 2 Schiffer, die sich mit den Händen halten, in See, um einen Fisch, einen der umherlaufenden Spieler, zu fangen und aufs Land zu bringen. Da sich derselbe loszappeln darf, so ist er schlimmsten Falles ans Land zu tragen. Sind 2 Gefangene gemacht, so bilden diese ein weiteres Schiff für den Fischfang, und dies setzt sich in gleicher Weise fort, bis der ganze See ausgefischt ist. Kann ein Paar ihren Gefangenen nicht bewältigen, so lassen sie den Notruf: „Holland, Seeland!“ erschallen und die übrigen Schiffe haben dann zu Hilfe zu kommen.

40. **Der Fischzug**. Nachdem sich die Spieler in 2 Parteien geteilt haben, stellen sie sich auf den äußern Malen des Spielplatzes einander gegenüber, und die eine Reihe, die das Netz darstellt, faßt mit den Händen zusammen. Auf den Zuruf eines Spielers: „Wir fischen!“ wechseln beide Abteilungen laufend ihre Plätze. Wer hierbei von der geschlossenen Reihe festgehalten wird, sich in den Maschen des Netzes verfangt, gilt als gefangen und tritt für die Dauer des Spiels beiseite. Beim nächsten Durchzuge bilden die früheren Fische das Netz. Bei solcher Abwechslung wird so lange gespielt, bis schließlich die eine Reihe alle Spieler eingebüßt hat. Beim Rückschleppen der im Netz hängen gebliebenen Fische darf das Netz die Hände lösen, die übrigen Fische dürfen jedoch den gefangenen nicht helfen.

41. + **Bärenschlagen**. (Freiwolf, Urbär.) Alle Spieler sind mit einem Plumpsack versehen, und einer derselben ist der Urbär, dem ein Freimal (eine Höhle) angewiesen ist. Verläßt er dasselbe, so hat er zu rufen: „Der Bär kommt!“ Zunächst hat er auf einem Beine zu hüpfen, bis er mit seinem Plumpsack, den er auch werfen darf, einen getroffen und damit zum 2. Bär gemacht hat. Dieser wird nun unter Plumpsackschlägen in die Höhle getrieben. Der Bär begibt sich auch in dieselbe. Beide Bären fassen mit den innern Händen einen Plumpsack, brechen aus der Höhle vor, wobei der Urbär sagt: „Es kommt der Bär mit einem Jungen!“ Alle sind bestrebt, das letztere zu schlagen, während der Urbär dasselbe zu schützen sucht. Wer jedoch hierbei von ihm geschlagen wird, wird dadurch ebenfalls Bär. Die beiden andern Bären lassen los, eilen mit dem neuen zur Höhle, um den Plumpsackschlägen zu entgehen. Beim weiteren Verlassen der Höhle sagt nunmehr der Urbär: „Es kommt der Bär mit zwei Jungen.“ Je nachdem es ausgemacht wird, kann es der Urbär bis zu 4, 5 Jungen bringen. Wer dann zuletzt Bär wird, ist für das folgende Spiel der Urbär. Regel ist, daß

der Urbär nicht zu schlagen ist, sondern nur die Jungen. Außerhalb der Höhle haben jederzeit die Bären sich gegenseitig mit den Plumpsäcken zu halten, sobald irgendwie diese Verbindung aufhört, werden sie in die Höhle geplumpsackt. Ein müder Bär kann „mit Gunst“ während eines Fanges in der Höhle bleiben. Der Urbär hat nur so lange zu hüpfen, als er noch keinen jungen hat.

42. + **Bärentreiber.** Ein Spieler ist der Bärenführer, der an einer kurzen Leine einen Genossen, den Bären, führt. Dieser läuft auf allen vieren und gebärdet sich wie ein Bär. Alle Mitspieler sind bestrebt, ihn zu necken und mit dem Plumpsack zu schlagen, was der Führer durch Plumpsackschläge zu verhüten sucht. Wer hierbei getroffen wird, wird nunmehr Bär und der frühere Bär Bärentreiber.

43. **Schlaglaufen.** Die Spieler stellen sich in 2 Reihen A und B in einer Entfernung von 30—50 Schritte einander gegenüber. Der erste von A geht nach B hinüber, wo alle die Arme vorgestreckt halten, um hier durch 3 leichte Schläge auf die Hand einen zur Verfolgung herauszufordern. Hat er den letzten Schlag erteilt, so muß er schnell sich drehen und zu seiner Reihe zurücklaufen; denn der geforderte läuft hinter ihm her, um ihn zu fangen. Gelingt dies, so hat der erstere zur Reihe B zu gehen und ist deren Gefangener. Im andern Falle ist der Verfolger der Gefangene von A. Nunmehr kommt der erste von B herüber zu A und fordert in gleicher Weise heraus. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle gefangen sind. Die Abtheilung hat gewonnen, welche zuerst alle Gegner gefangen hat. Es ist noch zu bemerken, daß die 3 Schläge beim Fordern ganz verschiedenen gegeben werden können; nur wer den dritten Schlag erhält, hat zu verfolgen.

44. **Diebsschlagen.** Die Spieler stehen in 2 Parteien etwa 80 Schritt einander gegenüber; die einen sind die Diebe, die andern die Häfcher. Zwischen ihnen, 30 Schritt von den Dieben, also 50 Schritt von den Häfchern wird ein Stab in die Erde gesteckt und darauf ein leicht wegzunehmender Gegenstand (Mütze, Tuch u. dgl.) gehängt. Auf ein gegebenes Zeichen z. B. Zusammenschlagen der Hände oder Ruf, laufen je ein Dieb und ein Häfcher gleichzeitig aus. Der Dieb erfaßt die Mütze, macht kehrt und läuft zu seiner Partei zurück. Der Häfcher dagegen bemüht sich, ihn einzuholen und zu schlagen, wodurch dieser sein Gefangener wird. Holt er ihn aber nicht ein, so ist der Häfcher der Gefangene des Diebes. Haben alle gelaufen, so werden die Rollen gewechselt. Die Partei, die in beiden Gängen die meisten Gefangenen gemacht hat, hat das Spiel gewonnen.

45. **Barrenlaufen.** Hierzu ist ein viereckiger Platz von 20—40 Schritt Breite und 30—50 Schritt Länge nötig. Die Größe desselben ist nicht blos von der Anzahl der Spieler, sondern auch von ihrem Alter abhängig. Die Grenzen sind sichtbar durch eingerichtete Linien in den Boden oder durch Maßstangen anzuzeigen. Durch Wahl scheidet sich die Gespielschaft, die nicht unter 16 und nicht über 30 betragen möchte, in 2 Parteien, die sich auf die Schmalseiten des Platzes einander gegenüberstellen. Diese Seiten bilden also die feindlichen Lager A und B. Jeder hat das Recht durch einen

leichten Schlag mit der Hand aus der Schar der Gegner Gefangene zu machen. Er ist hierzu jedoch nur dann berechtigt, wenn er sein Lager später verließ als sein Gegner; denn die Hauptregel des Spiels ist: jeder darf von seiner Gegenpartei jeden schlagen, der früher als er ausgelaufen ist. Um dies immer genau feststellen zu können, ist für beide Parteien je ein Schiedsrichter sehr erwünscht. Wenn es Streit über das zeitigere oder spätere Auslaufen gibt und derselbe nicht durch Zeugen entschieden werden kann, hebt sich derselbe. Bei Beginn des Spiels geht ein Spieler aus einem Lager bis in die Mitte des Platzes, es möge dies N aus A sein und fordert einen seiner Gegner, den O aus B heraus. Dieser hat ihm bis auf 2 Armlängen Abstand gegenüber zu treten und eine Hand vorzustrecken, auf welche der Forderer, also N aus A, drei Schläge so rasch oder so langsam, wie er will, gibt. Beim letzten Schlage hat dieser aber schleunigst zu seinem Lager zurückzueilen; denn der Geforderte, O aus B, ist scharf hinterdrein, um ihn zum Gefangenen zu machen. Dem N aus A kommt jedoch aus seinem Lager Hilfe, was den O aus B nötigt, die Verfolgung aufzugeben und in sein Lager zurückzueilen; seinen Verfolgern werfen sich aus seinem Lager, also aus B, ebenfalls Spieler entgegen und treiben jene zurück. Auf solche Weise entsteht ein lebendiger Laufkampf von Hin- und Herteilenden, bei welchem jedoch niemals die angegebene Hauptregel außer acht zu lassen ist. Da ein Genosse den andern in gleichem Lager durch späteres Hervorbrechen aus dem Lager zu sichern, zu decken hat, so ist es sehr von Nutzen, wenn immer nur einer oder verhältnismäßig wenige zur Deckung eines Bedrohten hervoreilen, damit im Lager für alle Fälle Deckung bleibt. Wird bei solchem Kampfe ein Gegner geschlagen, vielleicht aus A, so geht derselbe hinüber auf die rechte Seite der Grenze des feindlichen Lagers, nimmt einen Anlauf und springt von der Mallinie ab und so weit vor, als es ihm möglich ist; denn wo er niederspringt, ist der Ort seines Gefängnisses. Dasselbe ist also für beide Parteien auf der rechten Grenzlinie. Der Gefangene streckt nach seiner Partei den rechten Arm aus, um seine Befreiung zu erleichtern. Dieselbe tritt ein, wenn ein Parteigenosse ihn berühren kann, ohne daß ihn seine Gegner daran hinderten. Wird ein zweiter Gefangener gemacht, so reißt sich dieser dem ersten an die rechte Seite und beide reichen sich die Hände; denn geschieht dies nicht, so können nicht beide auf einmal befreit werden, sondern lediglich nur der, welcher berührt wurde. Hat eine Partei drei Gefangene, so hat sie das Spiel gewonnen. Beim folgenden Spiele wechseln die Parteien ihre Plätze. Sobald ein Gefangener gemacht worden ist, so ruft der Schläger: „Halt!“ und das Spiel kommt so lange zum Stehen, bis ersterer sein Gefängnis ersprungen hat. In dieser Zeit ist alles weitere Schlagen und Erlösen ungiltig, vielmehr gehen alle Spieler in ihr Mal zurück. Geschieht jedoch eine Gefangennahme auf beiden Seiten zugleich, so gilt beides. Dies ist auch der Fall, wenn gleichzeitig eine Befreiung und eine Gefangennahme stattfindet. Die Befreiung der Gefangenen bringt das Spiel nicht zum Stehen, wohl aber, wenn der Befreier gleichzeitig einen Gegner schlagen, also eine Gefangennahme ausführen

konnte. Der Befreier kann die Befreiten unbehelligt ins Mal zurückbringen. Die Verfolgung kann selbst bis ins feindliche Lager fortgesetzt werden, sobald dem Verfolgten von seiner Partei keine Hilfe kommt. Herrschen bei der Gefangennahme Meinungsverschiedenheiten, so entscheidet der Schläger, ob er getroffen oder fehlgeschlagen hat. Das Auslaufen geschieht nach keiner bestimmten Ordnung, sondern nach freiem Ermessen.

Der Anfang des Spiels wird auch anders, als hier angegeben, beliebt. Hier begnügt man sich mit gegenseitigem Ausschwärmen bis in die Nähe des gegnerischen Mals, also findet kein Herausfordern statt, dort verlangt man sogar, daß der Herausfordernde bis an die gegnerische Mallinie herankommt. Der Geforberte legt sich dann weit vor, um zum Auslauf bereit zu sein, indes müssen beide Füße hinter der Malgrenze bleiben.

Geübten Barrläufers wird der **Fahnenbarrlauf** großes Vergnügen gewähren. Jede Partei pflanzt vor ihrer Mallinie ungefähr 10—15 Schritte in der Mitte eine Fahne auf (ein Stock mit einem Taschentuch oder einer Mütze thut's auch). Gelingt es einem Spieler, die Fahne der Gegner ungeschlagen in sein Lager zu bringen, so hat seine Partei damit das Spiel gewonnen. Im übrigen gelten die Regeln des Barrlaufens.

46. + **Ringender Kreis**. Eine Gespielschaft von 6—10, die sich gegenseitig fest mit den Händen gefaßt hält, bildet einen Kreis und stellt in die Mitte eine oder mehrere Keulen. Alle versuchen sich nun gegenseitig so an die Keulen heranzubringen, daß einer von ihnen eine Keule umwirft. Dieser hat sofort auszuscheiden, und das Ziehen beginnt in gleicher Weise von neuem, bis endlich nur einer, der Sieger, übrig bleibt. In Ermangelung von Keulen genügt auch ein in den Boden gesteckter Stab.

47. + **Burg- oder Thurnball**. Die Spieler stehen im geöffneten Kreise, und inmitten desselben ist die Burg, eine aus vier Stangen zusammengestellte Pyramide. Neben derselben steht der Wächter. Dieser stößt zunächst den neben der Burg liegenden Ball mit einem Fuße fort. Jeder Spieler im Kreisumfang, in dessen Nähe der Ball zu liegen kommt, sucht denselben so zu stoßen, daß er die Burg umwirft, was der Wächter zu verhüten sucht. Dieser hat sich daher immer in der Nähe der Burg aufzuhalten. Wer dieselbe jedoch umwirft, verläßt den Kreis und wird Wächter. Bei wem der Ball auf der rechten Seite aus dem Kreise hinausrollt, der hat den Ball zu holen und denselben seinem rechten Nachbar vor die Füße zum Stoß hinzulegen, ebenso derjenige, über dessen Kopf hinaus der Ball fliegt; denn fliegt der Ball hoch, so kann er auch mit den Händen zurückgeschlagen werden. — Zu diesem Spiele eignet sich am besten ein nicht zu schwerer Bollball, weniger ein Hohlball.

48. + **Fußball**, s. S. 139—144.

49. **Grenzbball**. Die Gespielschaft theilt sich in 2 Parteien, und setzt für jede ein Angriffs- und ein Endmal fest. Erstere sind bei kleinern Spielern 20, bei größeren 40 Schritte voneinander entfernt, letztere liegen 80—100 Schritte auseinander. Bei Beginn stehen beide Parteien auf

ihrem Angriffsmal und welche Partei den ersten Wurf hat, wird durch das Los entschieden. Bei jedem folgenden Spiele beginnt jedoch die Partei das Werfen, die gewonnen hat. Der Ball wird geworfen und von der Gegenpartei aufgefangen oder, was besser ist, mit flacher Hand zurückgeschlagen; denn von der Linie aus, auf welcher der Ball aufgefangen wird, oder beim Zurückschlagen den Boden zuerst berührt, geschieht der neue Wurf. Das Rollen des Balles gilt nicht. Fiel daher der Ball vor der Partei nieder, so rückt sie beim folgenden Wurf um soviel vor, fiel er hinter derselben nieder, um soviel zurück. Sieger ist die Partei, die zuerst den Ball über das gegnerische Endmal hinausbringt. Die Partei, die einen „verworfenen Ball“ zuerst aufhebt, hat das Wurfrecht. In solchem Falle kann also eine Partei, wenn sie flink ist, sofort ihren Fehler durch einen zweiten besseren Wurf quitt machen. Im übrigen werfen beide Parteien regelmäßig abwechselnd. Klug ist es, wenn der Ball immer dahin geworfen wird, wo die Aufstellung der Gegner am mangelhaftesten ist. — Beim Einüben des Spiels lasse man das Werfen nach einer bestimmten Reihenfolge vornehmen, dagegen geschehe das Aufnehmen des Balles ganz nach Belieben. Ein Bollball für kleinere Spieler im Durchmesser bis zu 15 cm, für größere bis 25 cm sind für dieses Spiel sehr geeignet. Auch kann es mit einem Schleuderballe gespielt werden, nur walte Vorsicht beim Aufhalten des fliegenden Balles, was dann besser mit den Armen oder den Beinen geschieht, als mit den Händen.

Ändert man dieses Grenzballspiel dahin ab, daß ein großer Hohlball zwar mit den Händen und Armen aufgefangen, aber nur mit den Füßen gestossen werden darf, so hat man noch ein sehr unterhaltendes Fußballspiel.

#### 50. + Kreisball, f. S. 279.

51. + Treibball, auch Sauball, Geierspiel genannt. In der Mitte des Spielplatzes wird eine Grube von etwa einem Fuß Durchmesser und  $\frac{1}{2}$  Fuß Tiefe ausgegraben und in einem Abstand von etwa 5–6 Fuß rings im Kreise davon so viel kleine Grübchen als Spieler, deren es bis 20 sein können, vorhanden sind, weniger eins. Die Löcher können 2–3 Schritt voneinander entfernt sein, wodurch sich ja auch die Entfernung des Kreises vom großen Loche bestimmt. Jeder Spieler hat einen  $\frac{3}{4}$  bis 1 m langen Stock, und der hierzu nötige Ball, die Sau, ist faustdicke. In Ermangelung eines Balles ist auch ein Spund angängig. Alle Spieler halten nun ihre Stäbe in das Mittelloch, in dem auch die Sau liegt und zählen 1, 2, 3, werfen dieselbe aus der Grube und suchen mit ihren Stöcken eins der kleinen Löcher zu besetzen. Wer keins bekommt, ist der Treiber. Dieser ist nunmehr bestrebt, die Sau wieder in das Mittelloch zu treiben, woran ihn die andern Spieler durch Zurückschlagen derselben verhindern. Es darf der Ball jedoch nur mit dem Stock geschlagen, nie mit dem Fuße gestossen werden. Durch Vorstellen des Stockes sucht der Treiber die Sau vor den Schlägen der andern zu schützen. Dringt der Treiber mit seiner Sau in den Kreis ein, so darf er nicht herausgestossen werden, wohl aber haben die Spieler alles daran zu setzen, um die Sau wieder aus dem Kreise hinauszuschlagen; denn so wie es

dem Treiber gelingt, sie in das Mittelloch zu bringen, ist das Spiel zu Ende. Ist der Ball außerhalb des Kreises, so darf kein Spieler sein Loch verlassen, wenigstens muß er mit einem Fuße dasselbe berühren, wenn er die Sau fortreibt. Ist aber die Sau im Kreise, so kann er ganz nach Belieben sein Loch verlassen, muß aber auch gewärtig sein, daß der Treiber sein Loch besetzt. Dieser hat nämlich jederzeit das Recht, eine unbesezte Grube der Umstehenden, die mit ihrem Stocke den Ball wegzuschlagen suchen, mit seinem Stabe zu besetzen. Dann ist derjenige sofort Treiber, dessen Loch besetzt wurde. Es darf daher auch keiner seine Grube mit den Füßen bedecken. Ist die Spielgesellschaft groß, so können auch 2 oder 3 als Treiber thätig sein, natürlich muß es dann auch ebenso viele Bälle geben und es sind 2 oder 3 Löcher weniger zu machen, als es Spieler gibt.

Das Spiel wird auch in folgender Weise eröffnet. Alle Spieler halten ihre Stäbe in das Mittelloch und umkreisen dasselbe links oder rechts, wobei von 1—12 gezählt oder ein Vers gesungen wird. Am Schluß desselben wird der Ball aus der Grube geworfen und jeder muß nach einem vorher bestimmten Male laufen, dieses mit dem Stabe berühren und dann eins der kleinern Löcher zu gewinnen suchen. Wer keins bekommt, ist Treiber.

52. **Dreiball**, so genannt, weil nur 3 Spieler nötig sind. Von diesen ist einer (A) der Herr, der Schläger und die andern (B und C) die Diener oder Einschenker, d. h. Zuwerfer des Balles. 2 etwa 30—40 Schritt voneinander entfernte Male (M und N) werden von je einem Diener besetzt. A, im Male M stehend, beginnt das Spiel, indem er den ihm von B zugeworfenen Ball mit dem Ballholze nach dem Male N schlägt. Er hat das Recht zu 3 Schlägen, die er jedoch nicht alle zu thun braucht. Schon nach dem ersten Schläge kann er, wenn derselbe günstig war, nach dem gegenüberliegenden Male laufen, ja er darf dies sogar thun, ohne den Ball geschlagen zu haben, nur hat er dann zu befürchten, daß sein Diener ihn mit dem aufgegriffenen Balle wirft. Hat er glücklich das Mal N erreicht, so hat ihm C den Ball einzuschenken, der nunmehr von N nach M hingeworfen wird. So geht es von einem Male zum andern, daher hat auch A immer sein Ballholz mitzunehmen. Der Herr wird Diener 1., wenn ein Ball im Fluge aufgefangen wird, 2., wenn er während des Laufes getroffen wird, 3., wenn er bei allen drei Schlägen den Ball verfehlt, und 4., wenn er vergißt, das Ballholz in das andere Mal mitzunehmen. An seine Stelle tritt der Diener, welcher den Ball im Fluge auffing, der den Läufer mit dem Balle traf, dessen zugeworfenen 3 Bälle der Schläger fehlte, in dessen Male der Schläger das Ballholz zurückließ.

53. **Vierball**. Dieses Spiel ist dem vorigen ähnlich, jedoch sind hier 4 Spieler (A, B, C, D) nötig. Hier gibt es auch 2 etwa 30—40 Schritt voneinander entfernte und durch Steine bezeichnete Male, M das Schlagmal und N das Laufmal. Durch das Los werden die Rollen der Schläger A und B, des Einschenkers C und des Läufers D verteilt. A und B stellen sich am Schlagmal M auf, wenige Schritte seitwärts davon C und

D begibt sich an das Laufmal N. C hat den Ball einzuschlecken, d. h. emporzuwerfen und A als erster Schläger ihn mit dem Ballholze nach dem Laufmal N zu schleudern. Ihm sind 3 Schläge gestattet, nach dem dritten muß er, gleichviel ob er gut oder schlecht getroffen hat, das Ballholz schnell dem zweiten Schläger, B, geben und so schnell als möglich nach dem Laufmal eilen und wenn möglich, d. h. wenn D den Ball noch nicht aufgehoben hat, auch wieder zurück zum Schlagmal. Hat nämlich D schon den Ball in seiner Hand, so würde sich A beim Zurücklaufen der Gefahr aussetzen, von D getroffen zu werden, deshalb bleibt er in solchem Falle am Laufmal und wartet den nächsten Schlag des B ab, der ihm Gelegenheit zum ungefährdeten Zurücklaufen gibt. Trifft nämlich D den Schläger während des Laufens oder hat er den hinausgeschleuderten Ball mit den Händen aufgefangen, bevor er die Erde berührte, so wird A Käufer, B erster, C zweiter Schläger und D Einschlecker. Nimmt ein Schläger bei seinem Laufe das Ballholz mit, so hat er es zurückzubringen und von neuem auszulassen. Sucht der Einschlecker den Schläger damit zu täuschen, daß er die Bewegung des Einschleckens macht, ohne den Ball zu werfen, der Schläger aber einen Schlag mit dem Ballholz ausführt, so wird dies als gültiger Schlag betrachtet.

54. **Das deutsche Ballspiel.** Hierzu wird auf dem Spielplatze ein Spielfeld von 60—80 Schritt Länge und 40—50 Schritt Breite abgegrenzt (Abb. 52). In der Nähe der einen Seite wird das 10—15 Schritt breite Schlagmal A B abgesteckt, 2 Schritt von seiner linken Seite das Laufmal C, ist die Gespielschaft zahlreich, so ist in gleicher Weise ein solches auch rechts anzubringen. Dem Schlagmale gegenüber ist das ferne Laufmal D E. Die Linie F G und H J sind die Seitengrenzen. Die Zahl

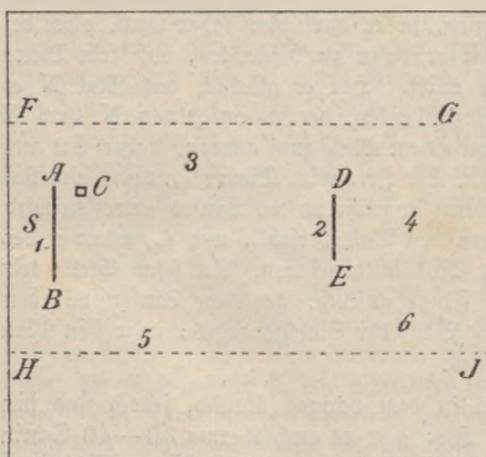


Abb. 52.

der Spieler sei eine gerade und betrage bis 20. Dieselben haben sich in 2 gleiche Parteien zu wählen, davon wird bei Beginn durchs Los die eine die herrschende und die andere die dienende. Erstere hat den Ball mit dem Ballholz fortzuschlagen und die andere darf ihn nur auffangen und ins Schlagmal befördern. Beide Parteien sind unaufhörlich gegeneinander thätig: die herrschende sucht stets herrschend zu bleiben, und die dienende geht immer darauf aus, die herrschende

aus ihrer bevorzugten Stellung zu verdrängen und sich selbst an ihre Stelle zu setzen.

Treten 3. B. 12 Spieler zusammen, so gibt es 6 Herren und 6 Diener. Erstere stellen sich hinter dem Male A B auf, letztere verteilen sich über den Platz, jedoch geschehe dies nach Maßgabe ihrer Geschicklichkeit im Werfen und Auffangen des Balles. Namentlich hat der Einschenter (1 in der Abb.) eine wichtige Rolle. Er hat dem jedesmaligen Schläger, S, den Ball „einzuschenten,“ d. h. ein wenig über Kopfhöhe emporzuwerfen, und der Schläger hat ihn nun mit dem Ballholze nach dem Laufmal D E fortzuschleudern. Der Schläger läßt nach dem Schlage das Schlagholz fallen und tritt sofort in das nahe Laufmal C. Dabei muß er beurteilen, ob er noch soviel Zeit hat, ungefährdet nach dem fernen Laufmale D E zugelangen, bevor der Ball niederfällt, oder bevor er selbst von dem Diener, der ihn aufgenommen, getroffen werden kann. Ist ihm dies gelungen, so hat er im Male D E wiederum zu ermessen, wann er unbehelligt in das Mal A B zurücklaufen kann. Im Anfange des Spiels wird die Ordnung der Schläger vereinbart, aber so wie alle einmal Schläger waren, richtet sich die Reihenfolge nach Maßgabe der früheren oder spätern Zurückkunft vom Male D E. Die Diener haben den geschleuderten Ball aufzufangen oder aufzuheben. Sie haben daher nach dem Augenmaß zu beurteilen, wo er niederfallen wird, und da sie an verschiedenen Punkten aufgestellt sind, so eilt der nächstehende hinzu, um ihn aufzufangen. Gelingt es ihm nicht, so hat er den aufgehobenen Ball so schnell als möglich einem Genossen oder auch dem Einschenter zuzuwerfen. Im andern Falle, wo der Ball aus der Luft, bevor er zur Erde niederfiel, aufgefangen wird, ist damit die dienende Partei zur herrschenden geworden. Ein Gleiches tritt 2., ein, wenn ein Diener, der gerade den Ball hat, einen laufenden Schläger mit dem geworfenen Balle trifft, und 3., wenn der Ball ins Schlagmal gebracht wird in einer Zeit, wo kein zum Schlagen berechtigter Spieler vorhanden ist. Es kann nämlich vorkommen, daß nur noch ein Schläger im Schlagmale ist. Dieser hat die Aufgabe, die übrigen Schläger aus dem Laufmale zu erlösen und deshalb heißt er der Löser. Dieser hat das Recht außer den allen übrigen Schlägern zum voraus gestatteten 2 oder 3 Schlägen, noch 2 besondere zu beanspruchen. Es steht ihm dann frei, bis zum letzten ihm zustehenden Schlage den ihm vom Einschenter aufgeworfenen Ball nicht anzunehmen. Das jedesmalige Aufheben des Balles führt eine Verzögerung herbei, die es den Schlägern vielleicht ermöglichen kann, ins Schlagmal zurückzukehren. Den letzten Schlag muß er aber annehmen und wird der Ball von den Dienern ins Schlagmal gebracht, bevor ein Schläger angekommen ist, so tritt der angegebene Wechsel ein. Die herrschende Partei geht ihres Vorrechts verlustig 1., wenn einer ihrer Partei den Ball angreift, 2., wenn einem Schläger beim Schlagen das Schlagholz aus der Hand fliegt, 3., wenn er das Schlagholz mit fortnimmt, 4., wenn er beim Laufen die Grenzlinien F G und H J überschreitet. Ferner gelten noch folgende Regeln: a) der Einschenter darf sich beim Fangen oder Zuwerfen des Balles von seinem Male entfernen, will er aber einen Schläger werfen, so kann dies nur von seinem Platze aus geschehen, b) die übrigen Diener sind in keiner

Weise auf einen bestimmten Platz gebunden, c) einen schlecht eingeschenkten Ball braucht der Schläger nicht anzunehmen, d) haben die Parteien gewechselt, so kann der, durch welchen der Sieg herbeigeführt wurde, das Recht des ersten Schlägers beanspruchen, falls er es nicht dem bisherigen Einschenker überlassen will. — Der Hinlauf zum Laufmale geschieht am sichersten, wenn einmal der Aufschenker den ihm zugeworfenen Ball nicht fing, der Rücklauf bei einem guten Schlage. — Will man entscheiden, welche Partei am besten gespielt, so zähle man bei jedem Gange die Zahl der Schläge sämtlicher Schläger oder merke die Zeit an, während welcher jede Partei herrschend war.



## Verzeichnis der Spiele.

- Abschlagen des Dritten 277.  
 Abschlagen des Zweiten 277.  
 Abt (der) ist nicht zu Hause 297.  
 Adam hatte 7 Söhne 295.  
 Akinatinda 39.  
 Alle Vögel fliegen 117, 118.  
 Anschlagen 42.  
 Aporraxis-Spiel 45.  
 Association-Fußball 143.  
 Astragalenspiel 41, 46.  
  
**Bärenschlagen** 118, 302.  
 Bärenspiel 300.  
 Bärenanzug 52.  
 Bärenreißer 303.  
 Balancoire 117.  
 Ballbatschen 255.  
 Balle à la crosse 122.  
 Balle au camp 122.  
 Balle au mur 118.  
 Balle au pot 118, 119.  
 Balle au tambourin 122.  
 Balle cavalière 118.  
 Balle en posture 118, 119.  
 Balljagd 279.  
 Ball mit Freistätten 123, 152.  
 Ball mit Handtrommel 122.  
 Ballon français 122, 126.  
 Ballonspiel 47, 126.  
 Ballspiel 30, 44, 54, 55, 59, 64, 65, 67, 68, 69, 73, 74, 75, 83, 90, 95, 98, 184, 215.  
 Ballspiel im Ballhause 104, 245.  
 Balltanz 52.  
 Ballwerfen im Kreise 278.  
 Ballwerfen mit Stellungen 118, 119.  
 Bambuco 73.  
 Barchatlaufen 243.  
 Barrett 122.  
 Barrlaufen 117, 174, 303.  
 Baseball 75.  
 Batonnet 117.  
 Bibafis 39.  
 Bickeln 181.  
 Bienenanzug 84.  
 Bilboquet 117.  
 Billes 117.  
 Blätteln 176.  
  
 Blasrohr 180.  
 Blindfuß 40, 117, 171.  
 Blindenspiel 32.  
 Blindlaufen 272.  
 Boccia 48, 196.  
 Bogenschießen 49, 64, 86, 118, 180.  
 Bowls 148.  
 Brautlauf 216.  
 Brettspiel 33, 42, 66, 178.  
 Brummtreisel 37.  
 Buhurt 228.  
 Burgball 305.  
  
 Cache-tampon 117.  
 Cachonnet 117, 118.  
 Canabischer Schlagball 127.  
 Castagnetten 34.  
 Cerceau 117.  
 Chat et souris 118.  
 Chat-perché 117.  
 Chütrinda 40.  
 Colin maillard 117.  
 Coup ou la queue leu leu 118.  
 Course au fardeau 117.  
 Cricket 134.  
 Croquet 118, 122, 150.  
 Crosse au but 118.  
 Crosse canadienne 127.  
 Curgur-Tanz 58.  
 Curling 159.  
  
**Damespiel** 33.  
 Deutsches Ballspiel 308.  
 Diebschlagen 303.  
 Diebküstinda 39.  
 Diskuswerfen 48.  
 Doppelte Birne 88.  
 Drapeau 129.  
 Dreibaß 307.  
 Dreibeinlaufen 272.  
 Dreifußspiel 88.  
 Drei zu viel 277.  
 Drittenabschlagen 277, 278.  
  
 Echasses 117.  
 Eherne Fliege 40.  
 Eierlaufen 272.  
 Eierlesen 271.

Einfache Birne 88.  
 Einstreichspiel 256.  
 Eisenmännchen 295.  
 Elefantentanz 85.  
 Epeget 58.  
 Epervier 118.  
 Episkuroßspiel 45.  
 Epostratismosspiel 43.  
 Erraten 84.  
 Erwischen 117.  
  
 Fahnenbarlauf 305.  
 Fahnenpiel 129.  
 Falbafentir 98.  
 Fandango 102.  
 Fandball 297.  
 Fandbecher 117.  
 Fahrt vom Eisberge 90.  
 Fächten 35, 50.  
 Federball 114, 118.  
 Feuertanz 94.  
 Fingerhaken 69.  
 Fischerstechen 269.  
 Fischzug 302.  
 Fives 156.  
 Football 128, 139.  
 Foresten 229.  
 Französisches Ballspiel 122, 126.  
 Friedenstanz 70.  
 Fuchs aus dem Loch 117, 299.  
 Furet 117.  
 Fußball 128, 139.  
 Fußscheibenball 118.  
  
 Gänsebieb 294.  
 Gehen mit Balanciren 117.  
 Geierball 306.  
 Geierspiel 171.  
 Gerade und Ungerade 32, 41, 68, 175.  
 Gerwerfen 118.  
 Gleich und Ungleich 32.  
 Glucke und Geier 118, 119, 298.  
 Goldene und faule Brücke 215, 298.  
 Golf 157.  
 Gouret 118.  
 Graces 118.  
 Grande thèque 122.  
 Grenzball 305.  
 Großes Kugelspiel 48.  
 Grübchen graben 169.  
 Guavacan 72.  
 Guten Morgen, Herr Fischer 277.  
  
 Ha 69.  
 Häfelspiel 39.  
 Härlinzupfen 172.

Hahnenkampf 53.  
 Hahnenwerfen 244.  
 Hammerwerfen 161.  
 Handschlitten fahren 90.  
 Harpafton-Spiel 45.  
 Haschen 117, 171, 295.  
 Hefendurchsuchen 40.  
 Heltüstinda 38.  
 Herr von Ninive 293.  
 Hinkspiel 89.  
 Hockey 155.  
 Holland, Seeland 302.  
 Hosenlaufen 272.  
 Hringbrot 97.  
 Hüpfen 39.  
 Hurnuffen 268.  
  
 Jakob, wo bist du? 297.  
 Javelot 118.  
 Jeu de volant 118.  
 Jeux du jongleur 117.  
 Jongleurspiele 117, 118.  
 Jßboffeln 267.  
  
 Kämmerchen vermieten 296.  
 Kampffpiel 60.  
 Kanabischer Schlagball 80.  
 Kartenspiel 198, 275.  
 Karuffel 104, 239.  
 Katzenstebel 174.  
 Kaze und Maus 117, 295.  
 Kauerhaschen 295.  
 Kaufen und Verkaufen 181.  
 Kaulern 176.  
 Regeln 117, 193, 266.  
 Kesselball 118, 119.  
 Kinderraffeln 36.  
 Kischitantz 85.  
 Klappern 36, 165.  
 Klotzfcheten 267.  
 Kludern 177.  
 Knöcheln 178.  
 Knöchelspiel 117.  
 Knötel geht rum 117, 296.  
 Knochlöffellaufen 272.  
 Kolbenpiel 74, 162.  
 Kofspeel 162.  
 Kollabismus 40.  
 Komm mit 277.  
 Königsball 278.  
 Königs Töchterlein 294.  
 Kopffrennen 240.  
 Korrobory 57.  
 Korrobory 57.  
 Kranichtanz 46.  
 Kreisball 279.

Kreisel 34, 37, 117, 170.  
 Kriegstanz 53, 70.  
 Küchenwirtschaftspiel 184.  
 Kugelitrollen 196.  
 Kugelschlagen 122.  
 Kugelspiel 95.  
 Kugelwerfen 148.  
 κυνδαλιζμος 43.

La crosse 80, 127.  
 Lafenspiel 66.  
 Langball 124.  
 Longue paume 122, 124.  
 Lanzen werfen 64, 66, 118.  
 Laufen 33.  
 Lawn tennis 123, 144.  
 Leichtes Paar herbei 296.

Mail 114, 123, 246.  
 Main chaude 117.  
 Marelle 118.  
 Marmeln 176.  
 Marmelspiel 117.  
 Maschspiel 50.  
 Mauerball 118, 122.  
 Mauerbrechen 117.  
 Meggerlen 178.  
 Mère Garuche 118.  
 Messen 171.  
 Messerwerfen 94.  
 Modern Rounders 153.  
 Morraispiel 32, 69.  
 Mwejospiel 86.

Netzball 122.  
 Nix in der Grube 294.

Osselets 117.  
 Ostraknda 41.  
 Pääterstoja 172.

Paille-maille 114.  
 Palet 117.  
 Paume au filet 122, 123.  
 Paviantanz 84.  
 Πενταλιθα 43.  
 Pfahlspiel 43.  
 Pfeilschießen 50, 86, 180.  
 Phainindaspiel 45.  
 Pigeon vole 117, 118.  
 Pigeon vole modifié 117, 118.  
 Platten-schießen 197.  
 Platzwechseln 171.  
 Plumpsack geht rum 171.  
 Plumpsackverstecken 46, 299.  
 Polo 50, 155.

Poursuite 117.  
 Poursuite traversée 116.  
 Prellball 300.  
 Prisoners Base 157.  
 Prisonniers 117.  
 Puppe 34, 37, 182.

Quatre coins 117.  
 Quilles 117.  
 Quintanrennen 240.  
 Quoits 147.

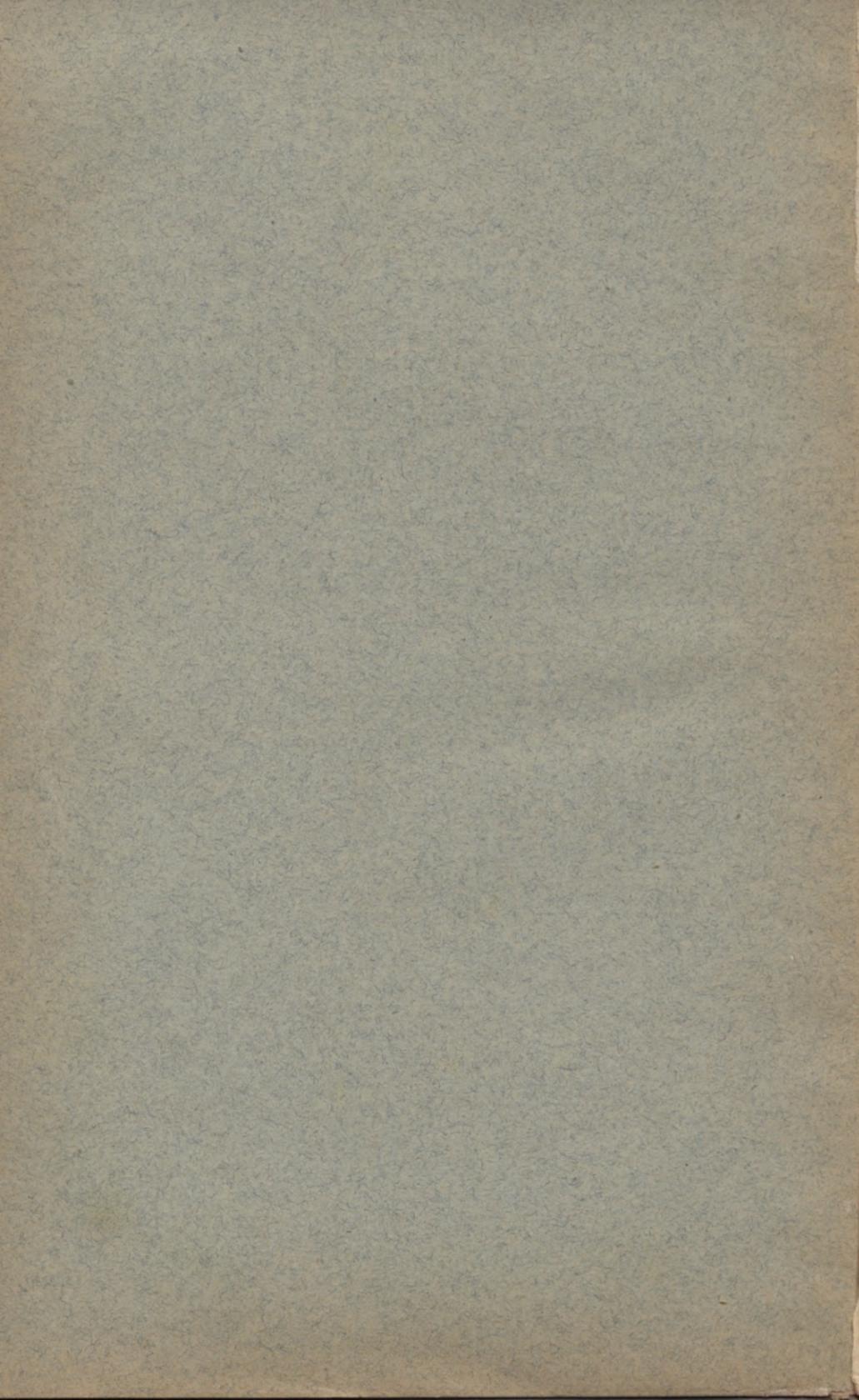
Radschaukel 90.  
 Radtreiben 38, 173.  
 Raffball 45.  
 Rafetspiel 157.  
 Rallye-paper 122, 129.  
 Rate, wer hat dich geschlagen 32, 117.  
 Reifenspiel 31, 38, 117, 118.  
 Reifenspringen 173.  
 Reifentanz 93, 225.  
 Reifentreiben 38, 173.  
 Reifenwerfen 38.  
 Reiterball 31, 46, 118, 278.  
 Ring 88, 245.  
 Ringbrud 96.  
 Ringel, Ringel, Reihe 293.  
 Ringelspiele 117.  
 Ringelstechen 180.  
 Ringen 33, 50, 51, 64, 65, 66, 69,  
 83, 86, 87, 89, 95.  
 Ringender Kreis 305.  
 Ringfahren 267.  
 Ringlaufen 267.  
 Ringreiten 266.  
 Ringrennen 240.  
 Ringschnellen 173.  
 Ringspiele 69.  
 Ringwerfen 90, 147, 173.  
 Ritterspiel 258.  
 Rolandsreiten 267.  
 Rondes 117.  
 Rounders 152.  
 Roßkampf 96.  
 Rugby-Fußball 140.  
 Russische Schaukel 90.

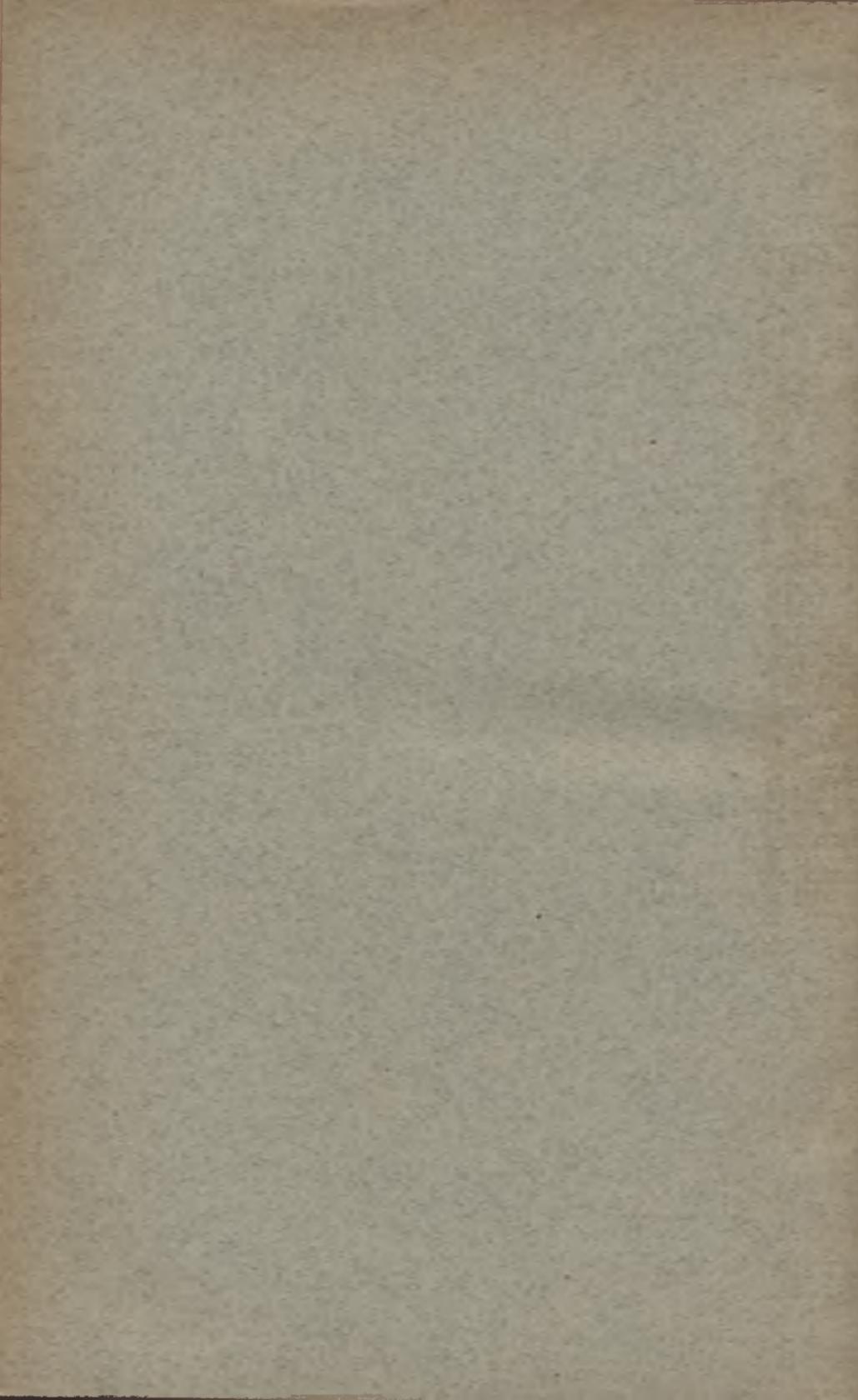
Sabot 117.  
 Sachhüpfen 272.  
 Sauball 118, 121, 192, 306.  
 Saut à la corde 117.  
 Schachspiel 98, 179.  
 Schafe aus, der Wolf ist da 296.  
 Schaggun 192.  
 Schaukel 117.  
 Scheibenball 118, 121.

Scheibenspiel 117.  
 Scheiben werfen 48, 197.  
 Scherbenspiel 41.  
 Schifferstechen 34, 269.  
 Schirten 7.  
 Schlaglaufen 303.  
 Schlauchhüpfen 39.  
 Schlittenfahren 218.  
 Schlittschuhlaufen 90, 92, 219.  
 Schneeschuhe 91.  
 Schneidezack 117, 295.  
 Schnellern 176.  
 Schnitzeljagd 129.  
 Schönophilindaspiel 40.  
 Schottische Mail 157.  
 Schufferspiel 176.  
 Schwarzer Mann 215, 297.  
 Schwertertanz 93, 165, 224.  
 Schwimmen 64, 84, 97.  
 Schwimmen in der Brandung 66.  
 Schwungseil 38.  
 Seilhüpfen 64, 84, 117.  
 Seilziehen 38.  
 Sequidilla 102.  
 Skaperda 38.  
 Spanischer Langball 99.  
 Sperberspiel 118, 119.  
 Spiel der Fliegenden 68.  
 Spiel mit 5 Steinen 43.  
 Spielzeug 34, 37, 166, 169, 184.  
 Springen 33, 83.  
 Stäbchenspiel 69, 117.  
 Stängeln 42, 176.  
 Steckenpferd 37, 167.  
 Stehkampf 39.  
 Steht alle 119, 301.  
 Steinschieben 43.  
 Steinspiel 42.  
 Steinstoßen 242, 258.  
 Steinwerfen 95.  
 Steinwerfen auf dem Eise 159.  
 Stelzgehen 38, 64, 117, 172.  
 Stille Blindfuh 40.  
 Stöckeln 176, 192.  
 Strebfake 174.  
 Streptindaspiel 43.  
 Strichschaukel 38, 90.  
 Strich ziehen 56.  
 Stübchen vermieten 117.  
 Studium 192.  
 Tabakslaufen 272.  
 Tag und Nacht 41, 171.  
 Tanefua 65.

Tanz 46, 54, 59, 60, 63, 64, 65, 69,  
 71, 72, 73, 83, 85, 86, 87, 97, 102,  
 103, 200.  
 Taubentanz 90.  
 Tellerlaufen 272.  
 Thurmball 305.  
 Thurmspiel 88.  
 Tir à l'Arc 118.  
 Tjost 228.  
 Tobeln 178.  
 Totenspiel 182.  
 Toku 56.  
 Topfspiel 40, 46.  
 Topfspiel 55.  
 Torfsodenlaufen 271.  
 Toupie 117.  
 Treibball 306.  
 Triebeln 178.  
 Tschangan 50, 193.  
 Turnier 104, 227.  
 Udzi 69.  
 Uraniaspiel 45.  
 Verstecken 40, 171, 255, 299.  
 Vierball 307.  
 Vike-Vaka 96.  
 Vogelhändler 299.  
 Waffentanz 55.  
 Wandballspiel 156.  
 Wasserlaufen 272.  
 Werfen um die Wette 41.  
 Werfen ins Grübchen 41.  
 Wer ist schneller? 277.  
 Wettlaufen 67, 84, 87, 92, 241, 242.  
 Wettrennen 51, 92.  
 Wettwerfen 95.  
 Wichtelspiel 172.  
 Winter vertreiben 93, 222.  
 Wippen 38.  
 Wolf im Garten 298.  
 Wolf und Schaf 171.  
 Würfel 32.  
 Würfelspiel 33, 42, 69, 84, 165, 178.  
 Wurfspiëßwerfen 49.  
 Wurfbabel 179.  
 Zabelspiel 178.  
 Zeden 295.  
 Ziehkampf 174.  
 Zielfugelspiel 117, 118.  
 Ziellaufen 270.  
 Zielwerfen 102, 244.  
 Zirlin-Mirlin 172.  
 Zwerfen des Balles 278.









KOLEKCJA  
SWF UJ

A.

172

Biblioteka GI AWF w Krakowie



1800052565

W. GOSLAWSKI