Dr. Eitner,

Die

Jugendspiele.

Die Jugendspiele.

Ein Leitfaden

bei der

Einführung und Übung von Turn- und Jugendspielen,

verfaßt

von

Dr. Eitner,
Gymnasialdirektor in Görlitz.

Achte, völlig umgearbeitete und verbesserte Auflage.

Mit 57 Abbildungen

und

einem Anhange:

Spiele für Mädchen.

Leipzig,
R. Voigtländer's Verlag.
1893.

Vorrede.

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

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

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

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

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

Görlitz, im Januar 1890.

Dr. Eitner.

Vorrede zur sechsten Auflage.

Infolge des Aufschwunges, welchen die Sache der Jugendspiele in Deutschland, Österreich, Ungarn und Italien im Laufe des vorigen Jahres genommen, wurden die ersten fünf Auflagen dieses Buches schnell vergriffen. Tiefer eindringende Beschäftigung mit der Sache selbst, wie mannigfaltige in der Praxis gemachte Erfahrungen bestimmten daher den Verfasser im Einverständnis mit dem Herrn Verleger zu einer gänzlichen Umarbeitung des Leitfadens. Die bisher mehr zufällig erfolgte Aufzählung und Beschreibung der Spiele sollte nach einem einheitlichen Plane erfolgen, der nach der Verwandtschaft und dem inneren Zusammenhange der einzelnen Spiele, wie nach den Geräten, mit welchen sie ausgeführt werden, aufgestellt war. Aber auch die beschreibende Darstellung hat mannigfaltige Abänderungen und, wie ich glaube, Verbesserungen erfahren, namentlich, wo es auf größere Deutlichkeit, Klarheit und Anschaulichkeit der Beschreibung ankam. — Endlich wurde, um mehrfach an mich gerichteten Aufforderungen zu genügen, in einem Anhang eine sorgfältig getroffene Auswahl für Mädchen geeigneter Spiele aufgenommen.

Von Schriften, welche ich durchgearbeitet und benützt habe, erwähne ich als die hauptsächlichsten: Georgens: Das Spiel und die Spiele der Jugend. Guts-Muts: Gymnastik für die

Jugend. Desselben: Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes (herausgegeben von Klumpp, 7. Aufl. von Schettler). Raydt: Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper. Raydt: Das Jugendspiel. Schmidt: Encyklopädie des gesunden Erziehungs- und Unterrichtswesens, s. v. Spiel und Bewegungsspiele. Kohlrausch und Marten: Turnspiele. Kupfermann: Turnunterricht und Jugendspiel. Mittenzwey: Das Spiel im Freien. Jahns Werke, herausgegeben von Euler. Jacob: Deutschlands spielende Jugend. Lausch: 137 Spiele im Freien. Krause: Hinaus zum Spiel! Zwick: Körperpflege und Jugenderziehung. Lazarus: Über die Reize des Spiels. Wagner: Illustriertes Spielbuch für Knaben. F. E. Klasen: Bewegungsspiele im Freien. Wilh. Meyer: Nationale Wettspiele. Dr. Koch: Fußball. Dr. Koch: Wodurch sichern wir das Bestehen der Schulspiele auf die Dauer?

Schließlich ergreife ich die Gelegenheit, denjenigen freundlichen Förderern des Jugendspiels, welche mich durch wohlwollende Zuschriften erfreut und beehrt haben, auch an dieser Stelle meinen aufrichtigsten Dank auszusprechen.

Görlitz, im März 1891.

Dr. Eitner.

Inhalts-Übersicht.

Erster Teil.

Zweiter Teil.

Die Spiele.

A. Die Ballspiele.

I. Spiele mit dem kleinen Ball.

a. mit der Hand geworfen.

b. mit dem Ballscheit geschleudert.

c. mit dem Raket geschleudert.

II. Spiele mit dem großen Ball.

a. mit der Hand geschleudert.

b. mit Stäben getrieben.

c. mit dem Fuße geschleudert.

B. Andere Bewegungsspiele.

I. Spiele im Kreise.

II. Spiele im Viereck.

III. Spiele in die Weite.

Dritter Teil.

Anhang I.

Reigen.

Vierter Teil.

Anhang II.

Spiele für Mädchen.

A. Ballspiele.

B. Andere Bewegungsspiele.

Erster Teil.

1. Die Ursachen der bisherigen Vernachlässigung der Spiele.

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

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

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

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

tung für das spätere Leben, sondern in der beklagenswerten Sucht nach vorzeitigem Genuß, durch welchen sie ihren sittlichen Halt wie die Gesundheit ihres Körpers untergrub, zu einer unnatürlichen Frühreife und zu jener Blasiertheit gelangte, welche von dem anmutigen Bilde der Jugend oft nur ein widerwärtiges Zerrbild übrig ließ. Verschuldet wurde dasselbe zum Teil auch durch eine schwächliche und verweichlichende Erziehung, welche in dem Banne der krankhaften Humanität unsrer Zeit die strenge, unbedingten Gehorsam fordernde Zucht aufgab und, statt den sich geltend machenden Eigenwillen des Kindes zu brechen, ihm vielmehr die Entfaltung schrankenloser Willkür als ein natürliches Recht einräumte.

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

Hierzu traten aber noch andere Ursachen, welche der Jugend das Recht, sich im Spiel zu erholen und zu erfreuen, verkümmerte. Seit einer Reihe von Jahrzehnten geht durch unser Volk ein bemerkenswertes Streben nach höherer geistiger Ausbildung, nicht um dieser selbst willen, sondern lediglich als Mittel, einst zu einer angeseheneren Lebensstellung zu gelangen. Der Zudrang zu den höheren Lehranstalten wuchs daher von Jahr zu Jahr und hat bereits jetzt zu einer das Gleichgewicht der Stände störenden Überfüllung der sogenannten gelehrten Fächer und der höheren Berufsarten geführt. An sich wäre einem solchen Bildungsdrange eine innere Berechtigung nicht abzusprechen, falls er immer durch ein ausreichendes Maß natürlicher Begabung unterstützt würde; ja er liegt wohl schon in der menschlichen Natur begründet, insofern fast allen Menschen der Trieb nach höherer Erkenntnis und umfassenderem Wissen als Keim in die Seele gepflanzt ist,

der nur des Sonnenscheins günstiger Bedingungen harrt, um ihn zur Entwickelung zu bringen; allein hier war er in so vielen Fällen lediglich durch die Eigenart unserer gesellschaftlichen und staatlichen Verhältnisse hervorgerufen oder doch beeinflußt. Der heute als unbezweifelt dastehende Satz: es könne sich niemand zu den Gebildeten unseres Volkes zählen, der sich nicht wenigstens die wissenschaftliche Befähigung zur Ableistung des einjährigen Militärdienstes erworben hat; ferner die an sich verzeihliche Eitelkeit jedes Vaters, seinem Sohne die Möglichkeit zu gewähren, eine angesehenere und vielleicht auch weniger mühevolle Lebensstellung zu erreichen, als er selbst errungen: sie haben im wesentlichen dazu beigetragen, die Zahl unserer höheren Lehranstalten binnen wenigen Jahrzehnten zu verdoppeln und mit Schülern zu überfüllen. Als eine Folge der gesteigerten Ansprüche, welche das Leben an alle Berufskreise stellt, sind aber auch die wissenschaftlichen Anforderungen an die Leistungen der höheren Lehranstalten und damit auch an die ihrer Zöglinge erhöht worden. Mit der Masse der Zuströmenden steht jedoch die Fähigkeit derselben, jenen erhöhten Ansprüchen zu genügen, erfahrungsmäßig nicht im Einklang; vielmehr wird den höheren Schulen ein nicht unbedeutender Prozentsatz von solchen Elementen zugeführt, welche besser für ihre geistige Entwickelung, wie für ihre Zukunft sich mit dem bescheidneren Lehrziel der Volksschule begnügen sollten, statt daß sie als ein beschwerlicher Ballast die höheren Lehranstalten bevölkern. Daß gerade auf diesen Umstand die in den letzten Jahren im Übermaß laut gewordenen Klagen über die sogenannte Überbürdung der Schüler höherer Lehranstalten zurückzuführen sind, ist bereits oft ausgesprochen, aber noch wenig beherzigt worden.

Aber ganz abgesehen von demjenigen Schülermaterial, welchem die für den Besuch einer höheren Bildungsanstalt erforderliche Durchschnittsbegabung abgeht, läßt sich nicht leugnen, daß bei den gegenwärtig der Jugenderziehung gestellten Aufgaben der Schwer-

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

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

Wenn wir daher der Frage näher treten, durch welche Mittel wir am einfachsten dazu gelangen, dieses Ziel zu erreichen und ein Gegengewicht gegen die lediglich geistige Ausbildung unsrer Jugend zu schaffen, so wollen wir zunächst mit Genugthuung darauf

hinweisen, daß sich innerhalb der letzten Jahre ein auffallender, aber erfreulicher Bruch mit den Anschauungen und Überlieferungen der Vergangenheit zu vollziehen beginnt. Noch während der dreißiger oder vierziger Jahre unsers Jahrhunderts war sich die Schule keiner andern Aufgabe bewußt, als der, die geistigen Kräfte und Anlagen ihrer Zöglinge in der damals üblichen, wenig anregenden Methode mit der vorgeschriebenen Summe von Kenntnissen und Fertigkeiten auszustatten, ohne auch nur im entferntesten auf eine zweckmäßige Ausbildung des Körpers und der ihm innewohnenden Anlagen Bedacht zu nehmen, oder diese Ausbildung als eine ihr zustehende, nicht minder wichtige Aufgabe zu betrachten; und wenn damals im Ernst jemand eine derartige Zumutung an sie gestellt hätte, so würde sie sicherlich eine solche Pflicht nicht anerkannt, dieselbe vielmehr lediglich dem Elternhause zugewiesen haben. Während also noch vor 40 bis 50 Jahren in den Schulen Preußens thatsächlich nichts geschah, um auch dem Körper ein gewisses Recht der Beachtung und Rücksichtnahme zuzuerkennen, — denn nicht einmal die schwachen Versuche, die mit dem Turnunterricht gemacht wurden, waren für alle Schüler verbindlich, — ist man sich doch in den letzten Jahrzehnten immer mehr bewußt geworden, daß die Erfolge des Unterrichts im wesentlichen von dem leiblichen Wohlbefinden, also von der Gesundheit des Körpers abhängig sind. Ja, heute wird es wohl niemand mehr in Abrede stellen wollen, daß die einseitige Ausbildung des Geistes, zumal bei der Mannigfaltigkeit der gegenwärtig auf allen Gebieten des Lebens an den einzelnen gestellten Ansprüche, nicht von geringeren Nachteilen begleitet ist, als eine Vernachlässigung desselben aus übergroßer Rücksichtnahme auf den Körper. Welche Früchte diese Vernachlässigung des Körpers gezeitigt hat, davon sind uns allen wohl hinreichende Beispiele von jungen Leuten in der Erinnerung geblieben, die entweder als bleiche, hohlwangige Gestalten ohne Lebensfreude und Lebensmut abgespannt und mißmutig dreinschauten, oder die als blasierte

Gecken ohne idealen Sinn, denen nichts mehr imponierte, weil sie mit allem fertig waren, für andere, welche sich noch einen Rest von Gefühl und Empfindung bewahrt hatten, nichts als ein mitleidiges Lächeln hatten und in wid erwärtiger Frühreife alles wußten, alles verstanden und über alles ihr absprechendes Urteil fällten: kurz, jene Gesellen der Unnatur, welche aus dem anmutigen und wohlthuenden Bilde frischer, gesunder, lebensfroher Jünglinge Zerrbilder ihrer selbst gemacht hatten. In dieser Hinsicht darf die englische Jugend der deutschen zum Vorbilde dienen, da dieselbe infolge einer naturgemäßen, gesunden Körperpflege sich vor mancher Entartung, welcher die letztere anheimgefallen ist, bewahrt hat. Schon L. Wiese macht in seinen „Briefen über englische Erziehung" auf den auffallenden Gegensatz, durch welchen sich die englische Jugend in Bezug auf Charakterbildung und körperliche Gewandtheit so vorteilhaft vor der unsrigen auszeichnet, aufmerksam und findet die erklärende Ursache in der frühen Gewöhnung derselben an kräftigende Bewegung im Freien, ganz besonders aber in der, oft leidenschaftlichen Hingabe an Spiel und Sport. Ihnen verdanke sie im wesentlichen jenen mannhaften Sinn, der sich von früh an in Besonnenheit und Entschlossenheit, Mut und Geistesgegenwart, Geradheit und Zuverlässigkeit, kurz in Selbständigkeit und Festigkeit des Charakters offenbare. Warum sollte daher, was bei der englischen Jugend sich so vortrefflich bewährt, nicht auch bei der unsrigen gute Früchte tragen? Warum sollte nicht der Versuch gemacht werden, das gleiche Heilmittel anzuwenden, um sie von den Irrwegen der Unnatur, auf die sie geraten war, wieder auf die Bahn naturgemäßer Entwickelung zurückzuführen und sie wieder frisch und fröhlich, geistig und körperlich gesund zu machen? Galt es doch nur, den Weg einzuschlagen, welchen die Gesetzgeber aller Kulturvölker in weiser Einsicht vorgezeichnet hatten, indem sie die Jugend im harmlosen Spiel sich tummeln ließen, um sie kräftig, selbstbewußt und zu berechtigtem Stolz auf ihre Nation zu erziehen.

Denn gleich hier sei es bemerkt, daß die Sache des Jugendspiels zugleich eine hervorragend patriotische ist. Unsrer Jugend fällt dereinst die hohe und heilige Erbschaft zu, die Größe und Machtstellung unsers deutschen Vaterlandes, die ihre Väter in schweren Kämpfen errungen haben, zu wahren und zu schützen. Die hohen Aufgaben, die auch ihrer dereinst warten, verlangen ein starkes, kühnes und gesundes Geschlecht; darum wollen wir sie kräftig und geschickt machen, damit sie befähigt sind, jene Aufgaben zum Ruhme unsers Vaterlandes zu lösen.

3. Geschichtliche Rückblicke.

Wie schon erwähnt, ist es durchaus nichts Neues, was die Gegenwart mit der Wiederbelebung der Jugendspiele beabsichtigt. Die hervorragendsten Staatsmänner aller Zeiten haben den hohen Wert derselben für die Heranbildung der Jugend erkannt und durch Gesetze und Vorschriften die Pflege derselben angeordnet. Die gebildetsten Völker der alten Welt, Spartaner und Athener, haben nicht zum wenigsten ihre staatliche Größe der durch Leibesübungen mannigfaltiger Art erlangten körperlichen Gewandtheit, Ausdauer und Geschicklichkeit, welche sie ihren Gegnern trotz ihres Zahlen-Übergewichts überlegen machte, zu verdanken gehabt. Oder können wir uns einen Olympiasieger, dem bei seiner Heimkehr von seinen Mitbürgern fast göttliche Ehren erwiesen wurden, anders vorstellen, als daß er von Jugend auf den Körper auf dem Ringplatz gestählt und in Zucht genommen, bis ihm auch das Schwerste in Kraft, Geschicklichkeit und Ausdauer gelang? Für den Griechen gab es noch keinen Gegensatz zwischen geistiger und körperlicher Erziehung, die eine Bevorzugung des einen Gebiets auf Kosten des andern geduldet hätte; ihr Ziel war in der gleichberechtigten Pflege beider auf die Darstellung der schönen Individualität gerichtet, und zwar nicht um ihrer selbst willen, sondern im Dienste einer höheren

Idee, des Staates. Es ist daher einleuchtend, daß mit dem Sinken der staatlichen Macht und Bedeutung auch der Verfall der edlen Gymnastik eintreten mußte. Während in der Blütezeit Griechenlands der Endzweck aller Leibesübungen Darstellung vollendeter Kraft und Schönheit im menschlichen Körper gewesen war, arteten bald nach dem Peloponnesischen Kriege, wie in allen übrigen, ehedem so herrlichen Entfaltungen des hellenischen Geistes, auch die Leibesübungen in Künstelei und Virtuosentum aus.

Den Römer erfüllte Charakteranlage und geschichtlicher Beruf bereits in den ältesten Zeiten mit jenem kriegerischen Geiste, welcher seine Abstammung von dem Kriegsgott selber zu bezeugen schien, und dem er seine hervorragendsten Tugenden und später seine Weltmachtstellung verdankte; daß dieser kriegerische Geist seine natürlichste Nahrung und Übung in den auf den Krieg vorbereitenden Kampfspielen seiner Knaben und Jünglinge empfing, braucht kaum erwähnt zu werden. Doch nicht bloß Kampfspiele wurden in den zahlreichen Ringschulen oder auf dem Marsfelde geübt, auch bestanden die Spieler nicht lediglich aus Jünglingen und Knaben; vielmehr waren die Bewegungsspiele so sehr für alle Altersklassen ein unentbehrlicher Teil ihrer Tagesbeschäftigung geworden, welcher ebensowohl der Erholung von den ernsten Geschäften des Staates wie gesundheitlichen Zwecken diente, daß auch noch Greise diese Übungen nicht missen mochten. Selbst hochangesehene Staatsmänner, wie Scipio und Lälius, tummeln sich vor der Mahlzeit wacker beim Ballspiel[1]), und Mäcenas, der hochangesehene Freund und Minister des Kaisers Augustus, der Gönner des Horaz, kann dasselbe nicht einmal auf einer in Staatsangelegenheiten nach Brundusium unternommenen Reise entbehren: kaum in Capua angekommen, begiebt er sich in das Sphäristerium zum Ballspiel[2]). Allerdings haben

---

[1]) Horaz, Sat. II, 1 v. 71 ff.

[2]) Horaz, Sat. I, 5 v. 48.

es die Römer nicht zur Entwickelung einer volkstümlichen Gymnastik wie die Griechen gebracht; ebensowenig sind ihre Spiele zu einem Bestandteil ihrer Volksbildung geworden; vielmehr wurden auch diese lediglich von dem Gesichtspunkt des Nützlichen betrachtet und geübt, als eine Vorschule der Kriegstüchtigkeit und als Mittel zur Förderung und Erhaltung der Gesundheit; ja in der letztgenannten Hinsicht wurde, wie es auch bei den Griechen in den späteren Jahrhunderten ihrer politischen Selbständigkeit geschehen war, bereits ein ausgebildetes System heilkundiger Gymnastik aufgestellt.

Mit der Einführung des Christentums in der abendländischen Welt trat eine völlig veränderte Richtung und Anschauung ein, die nicht zum wenigsten das Verhältnis der Wertschätzung von Geist und Körper berührte. War den Kulturvölkern des Altertums die Ausbildung beider als eine gleichberechtigte und gleichwertige erschienen, so trat jetzt die Bedeutung des Leibes, als der vergänglichen, also minderwertigen Hülle der unsterblichen Seele, bedeutend zurück; ja die Sorge für seine Pflege und Ausbildung konnte wohl für heidnisch, oder doch wenigstens eines rechtgläubigen Christen nicht für würdig angesehen werden. Gleichwohl erfahren wir, daß Kaiser Justinian durch Gesetz die Hazardspiele aufhob, um an ihrer Stelle die Bewegungsspiele anzuordnen, die im Frei- und Stabspringen, Speerwerfen, Ringen und Wettrennen bestanden; in gleicher Weise empfahlen später Karl d. Gr., Ludwig der Heilige und Karl V. von Frankreich ihren Völkern die Übung von Bewegungsspielen, um die Kriegstüchtigkeit, Gesundheit und Gewandtheit derselben zu erhöhen; selbst Peter der Große gab sich besondere Mühe mit der Einführung von Volksbelustigungen, um sein Volk geselliger zu machen. Und wenn alle diese Anordnungen ursprünglich auch nur für die Erwachsenen bestimmt waren, so ist es doch selbstverständlich, daß die spielende Jugend sie nachahmte und aus ihnen ihre Vorbilder entlehnte.

Was nun Deutschland im besonderen anlangt, so haben sich grade in den Kinderspielen nicht wenige Überreste aus der ältesten Zeit seiner Geschichte, also der Kindheit unsers Volkes selber, erhalten; so weist Georgens[1]) aus der Ähnlichkeit von Liedern, Sprüchen und Kinderreimen, die sich in England, Schottland und Skandinavien bis zum heutigen Tage erhalten haben, nach, daß dieselben unzweifelhaft auf altgermanischem Boden entstanden und in der Völkerwanderung mit den deutschen Stämmen in die Fremde gewandert sind. Auch das Nibelungenlied erwähnt unter den Kampfspielen, welche zwischen Brunhild von Isenland und Gunther den Sieg entscheiden sollen, neben dem Lanzenwurf den Weitsprung und den Steinwurf (letzterer hat sich bis heute als öffentliches Wettspiel im Kanton Appenzell erhalten); auch des Wettlaufs wird gedacht; fordert doch Hagen den ihm verhaßten Siegfried zu einem Wettlauf nach der Quelle auf, um ihn dort hinterlistig zu ermorden. — Durch die Kreuzzüge war das Rittertum, welches die Pflege neuer Kampfspiele und Leibesübungen als ein ihm allein zustehendes Recht betrachtete, zu hohem Ansehen gelangt. Schon im Heere Cäsars waren die Germanen als unerschrockene und kühne Reiter bekannt gewesen, namentlich zeigten sie selbst im Kampfe eine bewundernswürdige Vertrautheit mit ihren Rossen, indem sie von ihnen im schärfsten Laufe herabsprangen und sich wieder auf den Rücken schwangen. Ähnliches berichtet Tacitus[2]) von den Deutschen: „Ihre Stärke beruht auf ihrem Fußvolk, das so schnell ist, um unter der Reiterei mitzufechten.“ Daher dürfte die Nachricht, welche Florus[3]) von Teutobach, dem König der Teutonen, berichtet, daß er über 4—6 nebeneinander stehende Pferde hinwegzuspringen imstande gewesen sei, nicht zu

[1]) Georgens, Das Spiel und die Spiele der Jugend, p. 38 ff.

[2]) Germ. cap. 6.

[3]) Florus, Hist. Rom. III, 3 (cf. L. Jahns Werke, herausgeg. von Euler. Bd. I, p. 267).

bezweifeln sein. In der Blütezeit des Ritterwesens trat nun der Kampf zu Pferde, das Turnier, als ausschließliche Leibesübung in den Vordergrund, und zwar nicht bloß von dem Gesichtspunkt einer für den Krieg berechneten Waffenübung, sondern als Kennzeichen edler ritterlicher Bildung. Wie sehr gerade diese mehr ästhetische Seite ritterlicher Erziehung mit der Übung in Waffen verbunden war und als Blume des Rittertums gefeiert wurde, das ist uns noch in der sinnigen Darstellung Wolframs von Eschenbach erhalten, der den jungen, in der Wildnis aufgewachsenen Parcival von dem Ritter Gurnemanz „im Schildesamt" unterweisen läßt, eine Unterweisung, die sicherlich ein getreues Abbild der damaligen, zwischen Lied, Minne und Waffenübungen geteilten ritterlichen Erziehung ist.

Gehörte das Turnier lediglich den Ritterkreisen an, so besaßen Bürger und Bauer in dem Ballspiel ein durch Jahrhunderte mit gleicher Liebe gepflegtes, den Körper kräftigendes Vergnügen. Dasselbe war, offenbar als eine noch von den Römern abstammende Erbschaft aus Italien nach Deutschland gekommen und bis in das spätere Mittelalter in besonders dazu eingerichteten Häusern, den Ballhäusern, die offenbar an die Sphäristerien der Alten erinnern, leidenschaftlich gespielt worden. Noch heute wird dasselbe in manchen italienischen Städten auch von Erwachsenen auf öffentlichen Plätzen geübt, und Goethe, der es auf seiner Reise nach Italien in Verona sah, berichtet von ihm: „Die schönsten Stellungen, wert in Marmor nachgebildet zu werden, kommen dabei zum Vorschein!" [1])

Auch Luther, welcher für alle die Wohlfahrt unseres Volks fördernden Einrichtungen und Sitten einen klaren Blick und ein treffendes, unbefangenes Urteil besaß, legt der Jugend die maßvolle Pflege körperlicher Übungen ans Herz; „darum ist es sehr wohlbedacht und geordnet," schreibt er, „daß sich junge Leute

---

[1]) Goethe, Italienische Reise, p. 40.

üben und etwas Ehrliches und Nützliches vorhaben. Derhalben gefallen diese zwei Übungen und Kurzweile am allerbesten, nämlich die Musika und Ritterspiel oder Leibesübungen mit fechten, ringen, laufen u. s. w., unter welchen das erste die Sorgen des Herzens und die traurigen Gedanken vertreibt; das andere macht freie, geschickte, starke Gliedmaßen am Leibe und erhält ihn sonderlich bei Gesundheit." —

Doch nicht bloß die Vergangenheit, die längst hinter uns abgeschlossen liegt, hat den wohlthätigen Einfluß der im Freien geübten Bewegungsspiele — denn um diese handelt es sich vornehmlich — gekannt und erfahren: auch die neuere Zeit bietet genug Beispiele dafür, daß einsichtsvolle Lehrer und Erzieher sich des hohen Werts derselben stets bewußt gewesen sind. Schon Meierotto, der verdienstvolle Rektor am Grauen Kloster in Berlin, wiederholte bei König Friedrich Wilhelm II. seine Bitten um einen Spielplatz für seine Schüler so lange, bis dieser ihm einen Platz kaufte, der damals 30 000 Rthlr. kostete. Aber ganz besonders bahnbrechend wirkte in dieser Hinsicht, nachdem Männer wie Joh. Locke, Jean Jacques Rousseau, Basedow u. a. die wichtige Frage wissenschaftlich erörtert und auf die Notwendigkeit ihrer Beachtung vom Standpunkt der Jugenderziehung hingewiesen hatten, vor allen Guts-Muts, Lehrer an der Salzmannschen Erziehungsanstalt in Schnepfenthal, der nicht bloß durch wissenschaftliche Begründung in seiner „Gymnastik für die Jugend" (1793—1804) Leibesübungen und Jugendspiele als ein notwendiges und gleichberechtigtes Mittel zur allseitigen Ausbildung des Menschen hinstellte, sondern auch in seinem trefflichen Buche: „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes, für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden"[1]) für ihre thatsächliche Durchführung eintrat. Nach gleichen Grundsätzen und mit demselben Eifer wirkte Pestalozzi

---

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

in Yverdun für die Einführung körperlicher Übungen, welche die Schule neben der Pflege des jugendlichen Geistes zu übernehmen habe; allein weder seine, noch Guts-Muts Bemühungen fanden in weiteren Kreisen Beachtung. Erst das tiefe Elend, welches die Zeit der französischen Knechtschaft über ganz Deutschland gebracht und gerade die Besten unsers Volks nach den Mitteln zu sinnen veranlaßte, durch welche die Nation aus der demütigenden Erniedrigung sich wieder sammeln und aufrichten könnte, führte zu der Überzeugung, daß dies nur durch eine sittliche Wiedergeburt des Volks, namentlich der Jugend, geschehen könne, welche durch eine volkstümlich gestaltete körperliche Zucht ihre Kräfte gestählt, ihren Charakter gefestet und, von glühender Vaterlandsliebe erfüllt, sich fähig und würdig gemacht hätte, das Joch der Knechtschaft abzuschütteln. Hatte schon vorher Friedrich Schiller in seinen „Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen" die Darstellung der schönen Individualität als eine Erneuerung des Menschenideals durch die Erziehung zur Kunst zu erreichen versucht, so darf neben Gottlieb Fichte, welcher in seinen „Reden an die deutsche Nation" furchtlos und frei den ersten Weckruf in trüber Zeit an sein Volk richtete und zur Wiedergeburt desselben das freiwillige Aufgeben so vieler auf Äußerlichkeiten gerichteter Bedürfnisse, die Kraft stolzen, freudigen Entsagens forderte, vor allen Ludwig Jahn in Berlin das unsterbliche Verdienst in Anspruch nehmen, nachdem er in seiner Schrift „Deutschlands Volkstum" (Lübeck 1810) die Nation für seine Idee begeistert hatte, die Erneuerung des deutschen Volksgeistes, die Wiederbelebung des fast verloren gegangenen Nationalgefühls auf praktischem Wege vorbereitet zu haben. Die von ihm auf der Berliner Hasenheide eingeführten Leibesübungen, zu denen sich Tausende von Jünglingen und Männern aller Stände drängten, „sollten die verloren gegangene Gleichmäßigkeit der menschlichen Bildung wiederherstellen, der bloß einseitigen Vergeistigung die wahre Leibhaftigkeit zuordnen, der Überfeinerung

in der wiedergewonnenen Männlichkeit das notwendige Gegengewicht geben und im jugendlichen Zusammenleben den ganzen Menschen umfassen und ergreifen". Jede Turnanstalt sollte „ein Tummelplatz leiblicher Kraft sein, eine Erwerbschule männlicher Ringfertigkeit, ein Wettplan der Ritterlichkeit, Erziehungsnachhilfe, Gesundheitspflege und öffentlichen Wohlthat, Lehr- und Lernanstalt zugleich in stetem Wechselgetriebe". Und so sind diese turnenden Deutschtummler, wie es bei Georgens[1]) heißt, die eine urtümliche Einfachheit der Lebensart und Sitte anstrebten, beredte Zeugen für die große Sehnsucht unsrer Zeit, welche hinaustreibt aus dem Elend der Zivilisation, „die bei aller Überfülle dennoch arm bleibt, die Güter auf Güter häuft und uns gleichwohl darben läßt, in der die Einzelnen trotz der allgemeinen hastigen Arbeit und ihres großartigen Gewinnes geistig und leiblich ungesättigt bleiben und niemals zur Harmonie des Lebens und Strebens, zum ruhigen und freudigen Selbstbesitz, zur Versöhnung des Geistes und Leibes gelangen."

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

---

[1]) p. 22.

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

Auch unsere Jugend soll also wieder spielen lernen, um körperlich und geistig gesund zu werden, um der Unnatur und Unwahrheit ihres Wesens, dem sie in Blasiertheit und krankhafter Frühreife anheimgefallen war, entrissen und zu wahrer naturgemäßer Entwickelung zurückgeführt zu werden. „Unsere Jungen haben das Spielen verlernt", wurde in der 3. Generalversammlung des Schulvereins der Rheinlande und Westfalens bei Erörterung der Überbürdungsfrage ausgerufen; „wenn sie wieder spielen können, dann werden wir auch keine Überbürdungsfrage mehr haben." „Spielen ist die erste und einzige Beschäftigung unsrer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser ganzes Leben hindurch", sagt Wieland, und Jean Paul: „das Spiel ist die erste Poesie des Menschen". Im Spiel wird ein wunderbares Gleichmaß zwischen geistiger und körperlicher Arbeit hergestellt; Geschicklichkeit, Gewandtheit, Schnelligkeit und Sicherheit der Bewegung, ein geübtes Auge, Kraft und Ausdauer des Fußes: sie sind gleichwertig mit kluger Berechnung, listigem Anschlag und sinnreichem Plan; ja vielleicht ist das Gelingen des letzteren viel mehr von dem geschickten Eingreifen körperlicher Thätigkeit, als von seiner eignen Vortrefflichkeit abhängig. Wird daher durch die Wiederbelebung des Spielsinnes nichts Geringeres beabsichtigt, als die auf dem schönen Ebenmaß geistiger und körperlicher Entwickelung beruhende Erziehung des ganzen Menschen zu unterstützen, so dürfte damit schon die volle Berechtigung dieser Bestrebungen nachgewiesen sein. Denn es klingt zwar überraschend, enthält aber doch viel Wahres, was ein englischer Lehrer in einem Buche über Reformen des öffentlichen Unterrichts ausspricht[1]): „Wer nur Athlet ist, ist halb Mensch,

[1]) Raydt, Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper, p. 11.

halb Tier; wer nur Gelehrter ist, ist halb Mensch, halb Geist. Jeder von ihnen ist nur ein halber Mensch." Um so mehr muß es auffallen, daß nicht bloß einzelne, sonst ganz verständige Erzieher, sondern auch ganze Lehrerkollegien die Pflicht, neben der geistigen auch die körperliche Ausbildung der ihnen anvertrauten Zöglinge in Obhut zu nehmen, entschieden von sich abweisen und sie lediglich dem Hause, der Familie überlassen zu müssen glauben. Hat doch auch die schleswig-holsteinische Direktorenkonferenz in ihrer Sitzung vom 20. Mai 1880 ausgesprochen: „Die Beaufsichtigung des Lebens der Schüler außer der Schule ist nicht Aufgabe der Schule oder Pflicht der Lehrer"; sie erkennt nur insofern eine Verpflichtung und Berechtigung an, Maßregeln gegen Ungebührlichkeiten von Schülern außerhalb der Schule zu treffen, als die Rücksicht auf die Ehre der Anstalt und die Verhütung eines schlimmen Einflusses auf andre Schüler es erfordern. — Das dürfte doch wohl zu wenig sein, da die erziehliche Aufgabe der Schule, von der sie sich doch schon im eigenen Interesse nicht wird lossagen wollen, nicht in genügender Schärfe betont wird, wenn auch andrerseits die Schwierigkeiten nicht verkannt werden, welche die Geltendmachung eines solchen Einflusses auf das Leben der Schüler außerhalb der Schule namentlich in großen Städten mit sich bringt. Aber es heißt doch thatsächlich eine höhere Pflicht, und zwar in letzter Stufe, eine Pflicht gegen das Vaterland verkennen und versäumen, sorglos dem Haus und der Familie etwas zu überlassen, was dieselben in den meisten Fällen nicht zu erfüllen vermögen; dazu ist aber in erster Linie die Fürsorge für das körperliche Wohl der Schüler zu rechnen, und das führt uns nun dazu, die pädagogische Bedeutung des Spiels in einigen Worten zu berühren.

Schon in dem Begriff des Spiels, als einer Äußerung der Selbstthätigkeit, die weder Arbeit noch Ruhe ist, wie in seinem Inhalt, als dem Ziel, worauf es gerichtet ist, wie endlich in dem Gesetz, als der Regel, nach welcher es durchgeführt und dadurch

der Willkür des einzelnen entzogen wird, sind eine Fülle pädagogischer Momente enthalten, welche der Erzieher nur richtig erfassen darf, um sie seinen Absichten dienstbar zu machen. Ist doch die heutige, auf psychologischer Grundlage beruhende Erziehungskunst Gott sei Dank! über die unnatürlich-strenge Auffassung der ehemaligen Klosterschulen hinaus, nach welcher der in dem Kinde liegende Spieltrieb als ein Erziehungshindernis angesehen wurde, als eine fehlerhafte, ja sündhafte Neigung, welche von nützlicher Arbeit abhalte, zum Nichtsthun verführe, zu Zerstreuungen verleite, ja möglicherweise Gefahren für Seele und Leib herbeiführe. Einsichtige Erzieher sehen vielmehr in der Bethätigung des Spieltriebes eine nicht bloß zulässige, sondern sogar notwendige Ergänzung ihrer ernsten Aufgabe.

Das gesamte geistige und leibliche Leben des Menschen bewegt sich um die beiden Punkte: Spiel und Ernst. Im früheren Kindesalter fallen beide noch in eins zusammen; denn „dem Kinde ist der Ernst noch Spiel, und sein Spielen ist ihm Ernst“ [1]; es ist die einzige Thätigkeit, welche seine Seelenkräfte in Bewegung setzt, die es fröhlich und glücklich macht, und es würde eine mehr als verkehrte Erziehung sein, ihm die Lust am Spielen zu stören und zu verleiden. Und sollte es wirklich Kinder geben, denen die Neigung und das Verständnis zum Spielen abgeht, so würden sie doch nur eine bemitleidenswerte, nicht Bewunderung verdienende Ausnahme bilden, da man ihnen die Befähigung zu selbstthätiger Beschäftigung, die wesentlich im Dienst der Phantasie steht, absprechen müßte. Bei fortschreitender Entwickelung des jungen, heranwachsenden Menschen tritt der Gegensatz zwischen Ernst und Spiel immer bestimmter hervor; denn zu hohen und wichtigen Aufgaben ist der Mensch bestimmt, welche den Inhalt seines irdischen Lebens ausmachen, und diese

---

[1]) cf. Schmidt, Encyklopädie des ges. Erziehungs- und Unterrichtswesens, s. v. Spiel.

Aufgaben lassen sich nicht im leichten, tändelnden Spiel lösen. Daher tritt frühzeitig genug an Eltern und Erzieher die ernste Pflicht heran, zur rechten Zeit, wenn der Körper des Kindes eine gewisse Kräftigung erlangt hat, und die geistigen Anlagen zur Beschäftigung, zur Ausbildung und Entwickelung drängen, mit dem Spiel, welches bisher allein Verstand und Phantasie in Anspruch genommen hat, die Arbeit abwechseln zu lassen, die als der erste Ernst in das Leben des Kindes tritt und von ihm meistens als etwas seiner Natur Fremdartiges, seine Spiele Störendes empfunden wird, weil es in dem Entsagen und Aufgeben dessen, was bisher seine Freude und sein Behagen ausgemacht hat, die erste Selbstverleugnung üben soll. Von nun an sind Ernst und Spiel nicht mehr, wie bisher, sich deckende Kreise; sie liegen vielmehr nun nebeneinander, müssen sich aber in angemessenen Zeiträumen abwechseln. Denn wie beständiges Spielen die geistigen Kräfte und Anlagen des Kindes nicht zur Entwickelung und Ausbildung gelangen lassen würde, so müßte beständige Arbeit seine geistige Spannkraft lähmen, es frühzeitig erschöpfen und stumpf machen. Besteht doch, nach Rousseau, das größte Geheimnis der Erziehung darin, daß die Übungen des Geistes und Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen. Es bedarf daher die Erziehung des Spiels als Mittel der Erholung von der Anstrengung der Arbeit. „Kinder ohne das Salz ernster Arbeit bleiben kindisch; Kinder ohne entsprechende Spiele werden alt vor der Zeit.“ [1])

Doch nicht allein als Mittel der Erholung von der Arbeit dient dem Kinde das Spiel; es soll ihm auch einen angemessenen Lebensgenuß und beglückende Lebensfreude bieten. Wie die Quellen, aus denen bei gesunden Kindern der Trieb zum Spielen entspringt, Frohsinn und Heiterkeit sind, so nährt und erneut in beständiger Wechselwirkung das Spiel wiederum jene Quellen

---

[1]) Schmidt, Encyklopädie des gesamten Unterrichtswesens I, p. 606.

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

Muß schon nach diesen Andeutungen dem einsichtigen und sorgsamen Erzieher die hohe Bedeutung des Spiels für die Jugend einleuchtend sein, so wird sie es in noch höherem Grade sein, wenn wir erwägen, daß nichts im Leben des heranwachsenden Menschen so geeignet ist, seinen Charakter zu bilden und die Züge desselben erkennen zu lassen, als das Spiel; hat man es doch geradezu das unverfälschte Spiegelbild des Charakters genannt, was auch die Beobachtungsgabe des Römers bereits wahrgenommen und in dem Satze wiedergegeben hat: inter ludendum puerorum mores optime deteguntur. Es ist oben schon angedeutet worden, daß das Spiel auf die Entwickelung des als Keim in der Seele des Kindes schlummernden Thätigkeitstriebes um so mehr von besonderem Einfluß ist, als es sich hier um eine selbstbestimmende, von der Freiheit der Entschließung und des Willens abhängige That handelt, die, psychologisch betrachtet, von größerem Wert ist, als die von der Pflicht des Ge-

horsams diktierte. Keime aber entwickeln sich nicht aus bloßem Ungefähr; sie müssen gepflegt, ihr Wachstum genährt und unterstützt werden, und so muß auch dieser Trieb freier Selbstbestimmung, dieser Ausdruck des Willens gepflegt, unterstützt und geübt werden, soll später im Leben des Mannes die höchste Stufe sittlicher Freiheit, in welcher die völlige Harmonie, die Übereinstimmung von Menschenwille und Sittengesetz eintritt, erreicht werden. Darin nun besteht ein nicht geringer Segen des Spiels, daß es jenen Trieb zu entfalten und zu üben, die beste Gelegenheit und immer wieder neue Anregung und Aufmunterung bietet, und wir müssen hier noch einmal wiederholen, was schon vorhin angedeutet worden, daß gerade solchen Kindern, welchen Talent und Neigung, so recht von Herzen zu spielen, abgeht, meist auch im spätern Leben die Kraft und Energie selbstthätigen Schaffens fehlt, wie ja denn auch die tägliche Erfahrung bestätigt, daß nicht die langsamen, trägen und mutlosen Kinder es sind, die am liebsten spielen, sondern vielmehr die lebhaften, regsamen und mutigen. Und so offenbaren sich Charakteranlage und Eigenart, die bei dem Ernst der Arbeit, bei der Wirksamkeit der Autorität, bei der Pflicht des Gehorsams sich nicht in gleicher Weise geltend zu machen vermögen, im Spiele am bestimmtesten und am wenigsten verhüllt. Wie mancher Schüler, der dem Lehrer beim Unterricht teilnahmlos, unaufmerksam, denkträg und unbegabt, ja sogar stumpfsinnig erscheint, zeigt sich, wenn der Lehrer ihn beim Spiel zu beobachten sich die Mühe nimmt, in ganz anderem Lichte! Da ist derselbe Knabe lebendig und mutig, anschlägig und erfindungsreich, gewandt, umsichtig und gefügig und steht wegen all dieser vortrefflichen Spieleigenschaften bei seinen Kameraden in hohem Ansehen. Der Zwang der Schule, der Ernst pflichtmäßigen Gehorsams, die Abneigung gegen einen Unterrichtsgegenstand, vielleicht infolge mangelhafter Begabung für denselben, haben seine Teilnahme nicht anzuregen und darum seinen Thätigkeitstrieb nicht in Bewegung zu setzen vermocht; kommt nun hinzu,

daß er infolge seines Verhaltens zurückgesetzt, getadelt und gestraft wird, so kann schließlich in Trotz und bewußten Widerwillen ausarten, was ursprünglich nur eines Einlenkens in den richtigen Weg bedurft hätte. Wird nun aber der Lehrer, nachdem er seinen Irrtum wahrgenommen und eingesehen hat, daß in dem bisher sehr ungünstig beurteilten Schüler eine Fülle herrlicher Anlagen vorhanden sind, die bei geschickter Benützung auch reiche Früchte tragen könnten, nicht aufs neue Vertrauen zu demselben zu gewinnen und umgekehrt auch ihm wieder Vertrauen zur Schule einzuflößen Bedacht nehmen? Aus diesem der täglichen Erfahrung entlehnten Beispiel glauben wir den Schluß ziehen zu dürfen, daß in den bei weitem häufigsten Fällen die Grundlage zu einem tüchtigen Charakter in sich trägt, wer mit Hingebung und so recht von Herzen zu spielen versteht; eine tüchtige Charakteranlage aber verspricht dem, welcher sie besitzt, eine glückliche Zukunft, soweit er selbst seines Glückes Schmied ist.

Allein die Beobachtung der Jugend beim Spiel enthüllt uns nicht nur ein getreues Spiegelbild ihres Charakters, durch dasselbe wird auch die Bildung und Festigung desselben gefördert. Wie lehrreich ist gerade in dieser Hinsicht für den aufmerksamen Zuschauer der Spielplatz! Man sehe nur, — und auch hierin haben die Bewegungsspiele vor allen andern den Vorzug — wie sich hier der Eigenwillige und Eigensinnige, wenn er von den andern nicht ausgeschlossen werden will (denn die Jugend übt rasch ihre Strafgewalt), von der Geltendmachung seines Willens abstehen und sich fügen lernt; wie dort der Ungebärdige und Anspruchsvolle gleich den übrigen sich den Regeln des Spieles unterordnen muß; wie der Zänkische verträglich, der Hochmütige bescheiden, der Trotzige nachgiebig, der Schmollende versöhnlich wird. Gerade durch das Spiel wird die widerwärtige Selbstsucht, welche bei so vielen Kindern durch eine schwache und allzu nachgiebige häusliche Erziehung besonders stark ausgebildet ist, auf das kräftigste unterdrückt, dafür aber das Gefühl

des Gemeinsinns, des Wirkens und Schaffens für gemeinschaftliche Zwecke, geweckt und gekräftigt und namentlich durch die Kampfspiele, in denen sich zwei Parteien gegenüberstehen, das Bewußtsein der Zusammengehörigkeit unter denen, die zu derselben Partei gehören, ausgebildet, der Entschluß, für gemeinsame Interessen zu kämpfen, zu ringen und zu leiden, befestigt! Wie wird das schöne, unvergängliche Erbteil unsers Volkes, deutsche Treue, von der schon in altersgrauer Zeit das hohe Lied der Nibelungen gesungen und gesagt, wieder lebendig in der spielenden Jugend, die auch beim Spiel den Verrat mit Entrüstung und Verachtung strafen würde! Und sind das alles nicht gerade diejenigen Tugenden und Eigenschaften, die im Gemeinde-, im Staatsleben dereinst den Bürger mit dem Bürger verbinden sollen, welche die Grundlagen „des teuersten der Bande", der Vaterlandsliebe, bilden? — Trefflich sagt hierüber Schreber[1]): „Wenn der gesellige Umgang mit seinesgleichen dem Menschen im allgemeinen die ergiebigste Quelle geistiger Nahrung, das naturgemäßeste Mittel geistiger Belehrung, Läuterung, Verjüngung und Veredelung, daher ein wesentliches Lebensbedürfnis ist, so gilt dies im höchsten Grade von der Jugend. Unter seinesgleichen fühlt sich der Knabe erst heimisch und behaglich. Durch diesen Wechselverkehr und Wetteifer wird jeder noch so verborgene Funke der geistigen Individualität geweckt; Leben entzündet sich am Leben, wie Flamme an Flamme."

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

---

[1]) Siehe Gartenlaube v. J. 1861 Nr. 26.

Bedürfnis des öffentlichen Lebens dienende Beschäftigung bezeichnete.

Fügen wir noch hinzu den wohlthätigen Einfluß, welchen das Spiel durch die mit ihm verbundene Bewegung im Freien auf die Kräftigung der Atmungsorgane, auf geregelten, energischen Blutumlauf, auf die Förderung des Stoffwechsels, auf eine erstrebenswerte Abhärtung gegen Witterungseinflüsse, auf die Stärkung der Muskeln, auf die Anspannung der Sehnen, mit einem Wort auf die Förderung der leiblichen Gesundheit und als eine Folge davon auf die geistige Frische, auf die Erhöhung des Auffassungsvermögens, auf die Schulung der Beobachtung ausübt; erinnern wir noch daran, was jeder an sich selbst schon erfahren, daß die Gewandtheit des Körpers, die Geschmeidigkeit und Beweglichkeit der Glieder, die Anmut der Bewegungen, die Sicherheit des Auges und aller übrigen Sinne, die Geschicklichkeit der Hand, die Beweglichkeit des Fußes gefördert werden, ja endlich, daß auch die Pflege des Gemüts und der ästhetischen Bildung an dem Gewinn teil nimmt: dann dürfte wohl niemandem mehr zweifelhaft sein, welch reicher Segen aus einer verständigen Behandlung der Jugendspiele sich ergiebt.

Doch wie in allen Dingen Maß und Ordnung herrschen muß, soll anders der Zweck erfüllt, die beabsichtigte Wirkung erreicht werden, so darf man auch beim Spiel die Jugend nicht ohne Anweisung sich selbst überlassen; auch der Spieltrieb muß geleitet, in richtige Bahnen gelenkt und namentlich durch eine zweckmäßige Auswahl in den Spielen geregelt werden. Je mehr die Thätigkeit der Spielenden angeregt, ihre Energie in Anspruch genommen, ihre Kraft entwickelt, ihr Scharfsinn angestrengt, Hand und Auge geübt wird, desto mehr erfüllt das Spiel seinen Zweck; es bedarf also auch diese Seite des jugendlichen Lebens sorgsamer Pflege und voller Hingebung, damit die Früchte, welche der Jugendfreund zu erwarten berechtigt ist, in lohnender Fülle

zur Reife kommen. Erst wenn unsre Jugend wieder Freude und Lust am Spiel gewonnen hat, wird sie aus der Unnatur, welcher sie so oft frühzeitig anheimfällt, wieder zu anmutiger Natürlichkeit, aus der Ungesundheit der beständig eingeatmeten Stubenluft zu der kräftigen Gesundheit, welche die frische Luft des Spielplatzes erzeugt, zurückkehren, und jene widerwärtigen Erscheinungen von jungen Leuten, welche schon mit 14 Jahren Kneifer von Fensterglas angelegt und Sprache und Manieren dem Stutzer abgelauscht haben, welche für ihre Erholung nichts Besseres kennen, als das entsittlichende Kartenspiel und wüste Zechgelage, sie werden wieder verschwinden und an ihre Stelle frische, gesunde, arbeitsfähige und natürliche Jungen treten, welche sich den Aufgaben, die Beruf, Gemeinde und Staat dereinst an sie stellen, gewachsen zeigen werden.

5. Die Bewegungsspiele.

Gehen wir nun nach diesen allgemeinen Erörterungen auf diejenige Gattung von Spielen ein, mit denen wir es hier im besonderen zu thun haben, auf die Bewegungsspiele, so ist ersichtlich, daß sie alle geistigen und körperlichen Kräfte am vollkommensten in Anspruch nehmen. Es ist durchaus unzutreffend, wie bereits Strebel[1]) richtig bemerkt, sie lediglich als körperliche Spiele aufzufassen; vielmehr ist die Anwendung geistiger Kräfte bei ihnen in höherem Grade beteiligt, als der Körper, der nur das ausführende Werkzeug ist; hier spielt also der ganze Mensch. Zwar werden auch hier die Muskeln der Arme gekräftigt, durch die Behendigkeit der Bewegung den Beinen und Schenkeln Kraft und Ausdauer verliehen, der Blick des Auges geschärft, die Gewandtheit des Körpers erhöht, das Blut schneller

[1]) In Schmidt's Encyklopädie des gesamten Erziehungs- und Unterrichtswesens, Bd. I, p. 610.

in den Adern bewegt; aber mit der geschickten und gewandten Bewegung des Körpers und seiner Gliedmaßen verbindet sich der kühn ersonnene Plan, Schnelligkeit des Entschlusses, Besonnenheit bei der Ausführung desselben, Geistesgegenwart bei unvorhergesehenen Zwischenfällen, Unermüdlichkeit und Ausdauer bei der Durchführung des Planes zur Erreichung des durch das Spiel beabsichtigten Zweckes; da wird die Aufmerksamkeit gespannt, das Denk- und Urteilsvermögen geschärft und zu Vergleichen herausgefordert. Es ist selbstverständlich, daß nicht alle Bewegungsspiele, von diesem Gesichtspunkt betrachtet, gleichwertig sind, daß das eine mehr, das andere weniger die Übung und Anwendung der genannten körperlichen und geistigen Eigenschaften verlangt; aber immerhin nehmen alle die ausschließliche und ungeteilte Aufmerksamkeit in Anspruch, weil von dem empfangenen sinnlichen Eindruck in rascher Entschlossenheit die Beurteilung der in jedem Falle zu ergreifenden Maßregel abhängt. Da sind Höhen mit dem Blick abzuschätzen, Richtungen zu verfolgen, Entfernungen mit dem Auge zu messen, da ist der Bogen einer Flugbahn zu beurteilen, die Kraft eines Schlages oder Stoßes nach der Weite der Bahn einzurichten, die Absicht des Gegners aus seinen Maßnahmen zu erkennen oder durch kluge Schlußfolgerungen zu erraten und geeignete Gegenmaßregeln zu treffen. Es ist daher sehr natürlich, daß gerade um dieser Mannigfaltigkeit willen die Bewegungsspiele bei der Jugend am beliebtesten sind. Die hervorragendste Stelle unter ihnen nehmen

die Ballspiele ein, deren Ursprung bis auf die ältesten Zeiten der Geschichte hinaufreicht. In Guts-Muts „Spielen zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes" findet sich ein geschichtlicher Rückblick, dem wir die nachstehenden Bemerkungen zum Teil entnehmen[1]). Daß das Ballspiel bei den Griechen

[1]) Ich selbst habe meine Dissertationsschrift „Über das Ballspiel bei den Alten" verfaßt unter dem Titel: De sphaeristica apud Graecos et Romanos. Breslau 1861.

ganz besonders beliebt war, wird uns durch zahlreiche Schriftsteller bezeugt. Schon Homer schildert uns, wie die liebliche Tochter des Phäakenkönigs, Nausikaa, mit ihren Gespielinnen sich am Strande des Meeres unter Gesang und Tanz am Ballspiel ergötzt, wobei ein Fehlwurf den dem Schiffbruch mit Mühe entronnenen und im Gebüsch des Ufers eingeschlafenen Ulysses weckt[1]). Bei einer andern Gelegenheit[2]) führt des Königs Sohn Laodamas mit einem seiner Genossen vor Antinoos und Odysseus unter dem Beifall aller Zuschauer ein Kampfballspiel auf.

„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 behend in der Luft, eh der Fuß ihm den Boden berührte.
Jetzo, nachdem sie den Ball geradauf zu schwingen versuchet,
Tanzten sie leicht umher an der nahrungsprossenden Erde."

Den Kindern vornehmer Athener wurden zur Zeit des Aristophanes von Dienern der Ball und ein kostbarer Kamm nachgetragen, mit welchem das während des Spiels aufgelöste Haar geschmückt wurde[3]). — Dem Karier Aristonikos, dem Ballspieler Alexanders des Großen, verliehen die Athener nicht nur das Bürgerrecht, sondern errichteten ihm sogar eine Bildsäule. Auch der Menschenhasser Dionys von Syrakus liebte das Ballspiel, während dessen er trotz seiner Furcht und seines Mißtrauens seinem Lieblingsdiener das Schwert zu halten befahl; allerdings ließ er ihn einst deshalb töten, weil es ihm einfiel, daß er ihm unbedachterweise dadurch die Möglichkeit gegeben, ihn zu ermorden[4]). Griechen und Römer (denn auch diese liebten, wie oben bereits angedeutet worden, das Ballspiel leidenschaftlich) hatten in ihren Gymnasien und Ringschulen für die Übung desselben besondere

---

[1]) Odyss. VI, v. 99 ff.
[2]) Odyss. VIII, v. 370 ff.
[3]) Georgens, S. 35.
[4]) Cicero, Tuscul. l. V, 60.

Plätze und Säle, die Sphäristerien. — Nicht weniger beliebt war bei den Arabern unter dem Kalifen Harun al Raschid der Federball. Auch im Mittelalter wurde allerorten Ball gespielt; so tanzte man in Island zum „Knätschballe (knättleikar)"; so trieb man in der Schweiz beim Bugelschlagen den Ball mit dem Schlagholze durch einen hängenden Eisenring; so schlug man in den Niederlanden in einem ähnlichen Spiele, „die Klospforte (closen)", und in Deutschland begrüßte Walter von der Vogelweide den neuen Frühling, wenn er die Jungfrauen wieder an der Straße den Ball werfen sah, während Nithart von Reuenthal schildert, wie das österreichische Landvolk im 13. Jahrhundert mit Ballspiel und Tanz die Lust des Sommers beging. Selbst den Kreuzrittern ward das Ballspiel, jedoch nur um Ave Maria, d. h. um die Dämmerstunde, gestattet; doch lieber noch fügt das „Buch der Rügen" hinzu, spielen sie bei Tische mit „Wichtlein", d. h. mit Würfeln, um guten Wein: ja im „Wilhelm von Österreich" wird erzählt, daß sich Liebende, um die Aufpasser zu täuschen, zuweilen Brieflein, die in die Bälle eingenäht waren, zuwarfen. — Ganz besonders aber war an den Fürstenhöfen und in Universitätsstädten das Ballspiel, für welches man eigens hohe Gebäude, die Ballhäuser, jedoch ohne Stockwerke und Zimmer errichtete, beliebt. Überraschenderweise fanden die Entdecker von Amerika solche Ballhäuser bereits in Meriko und Central-Amerika vor, wo das Ballspiel mit großem Eifer gepflegt wurde. Auch Könige nahmen teil an demselben, und „bei religiösen Feierlichkeiten durften pantomimische Balletts mit Reigentanz und Ballspiel nicht fehlen. Noch jetzt sind Ballspiel und nächtlicher Ballspieltanz bei Fackelschein unter den Indianern des Westens in Übung"[1]). Manche dieser Ballhäuser, wie das zu Bern, haben sich bis in die neuere Zeit erhalten, und in dem zu Paris schwuren vor 100 Jahren beim Beginn der französischen

[1]) Georgens, S. 36.

Revolution am 20. Juni 1789 die Abgeordneten des dritten Standes, sich nicht eher zu trennen, bis die neue Verfassung des Reiches gegründet und befestigt sei.

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

Von der großen Zahl der übrigen Bewegungsspiele können wir uns nur auf einige Lauf-, Fang-, Kugel- und Kriegsspiele beschränken, da wir nicht beabsichtigen, eine erschöpfende Aufzählung und Beschreibung sämtlicher Gattungen und Arten von Spielen zu geben, uns vielmehr damit begnügen, diejenigen hervorzuheben, welche bei der in neuester Zeit an so vielen Orten angeregten Wiederbelebung und Einführung der Jugendspiele vornehmlich in Betracht kommen.

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

Die in erfreulichster Weise in allen Gauen unsers Vaterlandes wieder rege gewordene Teilnahme für das Jugendspiel ist in erster Linie dem gegenwärtigen Leiter des Unterrichtswesens in Preußen, Herrn Staatsminister von Goßler Excellenz, und seinem berühmten Erlaß vom 27. Oktober 1882 zu verdanken. Ich habe bereits bei einer anderen Gelegenheit[1]) ausgesprochen, daß der letztere für alle Zeiten in der Geschichte des preußischen, ja vielleicht des deutschen Schulwesens eine hervorragende Stelle einnehmen wird als ein herrliches Denkmal weiser Fürsorge, welche unsere oberste Schulverwaltung für das frische, fröhliche

---

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

Gedeihen des heranwachsenden Geschlechts an den Tag legt[1]). Auch hier kann ich mir nicht versagen, einige wichtige Sätze aus diesem Erlaß anzuführen. Mit Recht wird betont, „daß mit dem Turnplatze eine Stätte gewonnen wird, wo sich die Jugend im Spiele ihrer Freiheit freuen kann, und wo sie dieselbe, nur gehalten durch Gesetz und Regel des Spiels, auch gebrauchen lernt. Es ist von hoher erziehlicher Bedeutung, daß dies Stück jugendlichen Lebens, die Freude früherer Geschlechter, in der Gegenwart wieder aufblühe und der Zukunft erhalten bleibe. Öfter und in freierer Weise, als es beim Schulturnen in geschlossenen Räumen möglich ist, muß der Jugend Gelegenheit gegeben werden, Kraft und Geschicklichkeit zu bethätigen und sich des Kampfes zu freuen, der mit jedem rechten Spiele verbunden ist."

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

„Die Ansprüche an die Erwerbung von Kenntnissen und Fertigkeiten sind für fast alle Berufsarten gewachsen, und je beschränkter damit die Zeit, welche sonst für die Erholung verfügbar war, geworden ist, und je mehr im Hause Sinn oder Sitte und leider oft auch die Möglichkeit schwindet, mit der Jugend zu leben und ihr Zeit und Raum zum Spielen zu geben, um so mehr ist

---

[1]) Georgens nennt den Erlaß „den bedeutsamsten unsers Jahrhunderts" und bezeichnet ihn als „einen Wendepunkt in der Geschichte des modernen Erziehungswesens".

Antrieb und Pflicht vorhanden, daß die Schule thue, was sonst erziehlich nicht gethan wird und oft auch nicht gethan werden kann. Die Schule muß das Spiel als eine für Körper und Geist, für Herz und Gemüt gleich heilsame Lebensäußerung der Jugend mit dem Zuwachse an leiblicher Kraft und Gewandtheit und mit den ethischen Wirkungen, die es in seinem Gefolge hat, in ihre Pflicht nehmen, und zwar nicht bloß gelegentlich, sondern grundsätzlich und in geordneter Weise."

Dieser grundsätzlichen und geordneten Einführung und Pflege des Jugendspiels sollen auch die nachstehenden Ratschläge dienen, die aus der wirklichen Erfahrung heraus während eines fast achtjährigen Betriebes der Jugendspiele geschöpft sind. Dabei bin ich weit entfernt zu glauben, daß, wenn ich auch hier und da auf England hingewiesen und manche seiner Einrichtungen für nachahmenswert erklärt habe, man nur ohne weiteres ein englisches Pfropfreis auf den deutschen Stamm zu setzen brauche, und damit sei alles geschehen. Das würde weder einsichtig, noch nützlich, ja nicht einmal möglich sein. Denn auch auf dem Boden dieser Lebensäußerung offenbart sich der eigenartige Charakter jedes Volkes, der sich nicht ohne weiteres auf ein anderes übertragen läßt, ohne daß eine Mißbildung die Folge wäre. So artet bei dem Engländer häufig das Spiel in Sport aus, d. h. in ein durch Künstelei und Abrichtung erreichtes Virtuosentum; vor solchen Schaustellungen wollen wir unsre deutsche Jugend, die keine Zeit für derartige Kunstleistungen hat, behüten und bewahren und vollkommen zufrieden sein, wenn sie durch das Jugendspiel wieder zu Natürlichkeit und Frohsinn, zu geistiger und leiblicher Gesundheit gelangt; denn von ihm gilt dasselbe, was Jahn von der Turnkunst gesagt hat: „sie soll die verloren gegangene Gleichmäßigkeit der menschlichen Bildung wiederherstellen, der bloß einseitigen Vergeistigung die wahre Leibhaftigkeit zuordnen, der Überfeinerung in der wiedergewonnenen Männlichkeit das notwendige Gegengewicht geben und in jugend-

lichem Zusammenleben den ganzen Menschen umfassen und ergreifen."

7. Der Spielplatz.

Treten wir nun der Ausführung der Spiele selbst näher, so ist natürlich zunächst der Platz, auf welchem gespielt werden soll, ins Auge zu fassen. Wenn sonst die Kinder der Großstädte manches vor denen voraushaben, welche in kleineren Orten oder auf dem Lande aufwachsen, indem schon das, was sie täglich auf der Straße sehen, sie mit einer Fülle von Anschauungen bereichert, ihren Gesichtskreis erweitert und ihnen frühzeitig eine gewisse Sicherheit des Auftretens verleiht, so stehen sie in alle dem, was aus dem sinnigen Verkehr in und mit der Natur an tiefen Eindrücken, an reinen Genüssen gewonnen wird, was auf Anger und Wiese, in Feld und Wald gelernt wird, diesen bedeutend nach. Und um dieses Mangels willen könnte man sie trotz alles Reichtums, der sie umgiebt, arm nennen. Wie selten ist es ihnen vergönnt, und mit wie vielen Umständen ist es meistens verknüpft, wenn sie, einmal dem lärmenden Getriebe und dem schweren Dunstkreise der Hauptstadt entrückt, sich an würzigem Waldesduft und an frischer, reiner Bergesluft erquicken wollen! Ja, nicht einmal genügende oder geeignete Spielplätze, auf denen sie sich nach Herzenslust tummeln könnten, stehen ihnen zur Verfügung. Denn fehlt es auch einer Großstadt heute nicht an freien, mit Bäumen bepflanzten, schattigen Plätzen, so sind diese zwar der öffentlichen Benutzung Erwachsener übergeben, nicht aber spielenden Kindern, deren Treiben sehr bald das Publikum belästigen würde, zum Tummelplatz überlassen; dazu sind ihre Schulgebäude oft in engen Straßen erbaut, wie es die Bevölkerungsdichtigkeit und das daraus entstandene Bedürfnis mit sich brachten, oder weil ein anderer, geeigneterer Bauplatz nicht vorhanden war; einen geräumigen Schulhof oder gar einen Spielplatz anzulegen, das erlauben gewöhnlich die zur Verfügung

stehenden Mittel nicht, — oder man hat vielleicht auch nicht daran gedacht. Um wieviel besser ist es in dieser Beziehung um die Schulen kleinerer Städte oder gar auf dem Lande bestellt, wo vielfach geräumige, zum Spielen geeignete Plätze vorhanden sind, oder der unbenützte Dorfanger von selbst dazu auffordert, ihn zum Tummelplatz auszuersehen! Vielleicht wird, wie es in England längst geschieht, auch in Deutschland die Zeit kommen, wo man einen Spielplatz als selbstverständlichen und unentbehrlichen Bestandteil einer jeden Schule ansieht. Kommt doch, was für die Gesundheit der heranwachsenden Jugend geschieht, der ganzen kommenden Generation und somit dem Vaterlande zu gute.

Auf einen Spielplatz, der allen Anforderungen entsprechen würde, wird man natürlich ebenso verzichten müssen, wie auf ideale Forderungen anderer Art. Derselbe müßte von ansehnlicher Länge und entsprechender Breite, teils Rasenplatz, teils fester, ungepflasterter, nicht zu harter und nicht zu weicher Boden sein, durchschnitten von schattenspendenden Baumreihen, die aber den Gesamtplatz in nicht zu kleine Abschnitte zerteilen und andrerseits wieder die Wirkung der Sonnenstrahlen zu sehr einschränken dürfen; nicht zu nahe an tiefen oder reißenden Flüssen, wegen der leicht eintretenden Gefahr für das Leben, aber ebensowenig in der Nähe von stehenden Gewässern, teils wegen der gleichen Lebensgefahr, teils wegen der durch die aufsteigende Sumpfluft gefährdeten Gesundheit. Auch die Nähe bewohnter Gebäude ist für einen Spielplatz kein Vorzug, da einerseits der beim Spielen unvermeidliche Ausbruch lauter und oft weithin hörbarer Jugendlust leicht unbequeme Störungen veranlassen könnte, andrerseits die zu weit oder zu hoch geschleuderten Bälle den Fensterscheiben gefährlich werden könnten; endlich wird man es auch vermeiden, Spielplätze in die Nähe von Gotteshäusern oder Friedhöfen zu verlegen, um die spielende Jugend nicht in die Lage zu bringen, das Gefühl der Ehrfurcht und Pietät vor diesen ernsten und geheiligten Stätten zu vergessen. Man sieht, daß man in der

Wirklichkeit, welche nur selten alle diese an den vollkommenen Spielplatz gestellten Bedingungen zu erfüllen gestatten wird, den gegebenen Verhältnissen Rechnung tragen und zufrieden sein wird, wenn nur den hauptsächlichsten dieser Anforderungen genügt werden kann. Das aber muß vor allen Dingen gefordert werden, daß die Benutzung des Platzes nicht von der jedesmaligen Erlaubnis oder der Laune eines Besitzers abhängig gemacht wird; vielmehr muß die Jugend ein Recht auf die Benutzung des Spielplatzes haben, welches ihr nicht von der Willkür eines einzelnen verkümmert werden darf. Ist dieser Platz zugleich so beschaffen, daß er im Winter durch Wasser überschwemmt und auf diese Weise zu einer gefahrlosen Eisbahn umgeschaffen werden kann, so dürfte er auch im Winter noch seinen Zweck auf das vortrefflichste erfüllen.

Welch ein Segen das Vorhandensein eines Spielplatzes für die gesamte Jugend eines Ortes werden kann, davon könnten Stadt und Dorf manches erzählen. Solange ein solcher fehlt, hören die Klagen über das müßige, zu allerlei Unfug stets bereite Umhertreiben, über manche Bethätigung von Mutwillen und Bosheit, ja wohl auch von Roheit nicht auf, weil ungebändigter, nicht auf nützliche Beschäftigung hingeleiteter Thatendrang sich leicht zu solchen Verirrungen neigt; mit dem Vorhandensein eines Spielplatzes aber verschwinden, wie aus bestimmter Erfahrung nachgewiesen werden könnte, die angedeuteten, oft höchst bedenklichen Erscheinungen in dem sittlichen Verhalten der Jugend allmählich immer mehr. Und darum ist es auch von diesem Gesichtspunkte aus betrachtet notwendig, Spielplätze für die Jugend einzurichten.

8. Die Spielgeräte.

Während ein großer Teil der im folgenden beschriebenen Spiele keiner Hilfsmittel zu ihrer Ausführung bedarf, erfordern andere, und das sind gerade die beliebtesten und am meisten

fesselnden, gewisse Geräthschaften, deren Beschaffenheit, Preis und Bezugsquellen kurz angegeben werden sollen.

Wie schon aus dem Namen hervorgeht, sind zur Ausführung der Ballspiele Bälle nötig. Man kann dieselben nach ihrer Größe, oder je nachdem sie hohl oder gefüllt sind, in kleine und große, sowie in Hohl- und Vollbälle einteilen.

I. Kleine Bälle.

1. Hohlbälle.

a. Die kleinsten sind die beim Tamburinspiel angewendeten Bälle; sie haben einen Durchmesser von nur 40 mm; es sind hohle Gummibälle mit starken Wandungen, die einen Preis von 25, 40 und 60 Pfg. haben.

b. Etwas größer, mit einem Durchmesser von 62 mm, sind die beim Parkwiesenspiel (Lawn Tennis) gebrauchten Bälle; es sind entweder unbezogene, oder mit rotem oder weißem Filz oder richtiger mit Wollstaub überzogene Gummibälle mit starken Wänden. v. Dolffs & Helle in Braunschweig (Ziegenmarkt 3) liefern sie bei 6½ cm Durchmesser das Dutzend für 8,40 Mk. Söhlke in Berlin (Markgrafenstr. 58) unbezogen das Stück für 50 und 75 Pfg., überzogen für 1 Mk. und 1,25 Mk. L. Bertram in Hannover (Theaterplatz 16a) grau, das Dutzend für 6 Mk., rot für 8 Mk., mit Filz für 10 Mk. Schunke in Görlitz (Demianiplatz) grau, das Dutzend für 6 Mk. E. Wehnke in Harburg a. d. Elbe grau, das Dutzend bei 58 mm Durchmesser für 4,50 Mk., bei 65 mm Durchmesser für 5,75 Mk., mit doppelter Wand das Dutzend für 7,60, bzw. 8,75 Mk., mit rotem oder weißem Filzüberzug, das Dutzend für 10 Mk., rot emailliert für 5,25, bzw. 6,35 Mk.

c. Neuerdings werden auch Hohlbälle aus Cellulose in verschiedenen Größen von 4—10 cm Durchmesser das Stück zum Preise von 0,40 bis 2,00 Mk. (Söhlke) angefertigt; sie sehen

mit ihren bunten, schön gemaserten Farben und ihrem glasartigen Glanze prächtig aus, sind auch sehr elastisch, halten aber starke Schläge mit dem Schlagholz nicht aus.

2. Vollbälle.

a. Der größte Teil der Ballspiele wird durch die sogenannten Handbälle ausgeführt; dieselben haben bei einem Durchmesser von 65—75 mm gewöhnlich ein Gewicht von 100 bis 120 gr und sind bequem in der Hand zu halten. An die Stelle der noch vor 40—50 Jahren gebräuchlichen, aus farbigen Leder- oder Tuchstreifen zusammengenähten und mit Sägespänen oder gepreßten Kälberhaaren gefüllten Bälle sind jetzt wohl überall Gummibälle getreten; doch haben sie manche Mängel: sind sie hohl, so eignen sie sich nicht zu den mit dem Schlagholz ausgeführten Ballspielen, weil sie zu leicht sind, daher nur eine geringe Flugbahn erreichen und in dieser leicht vom Winde abgelenkt werden; sind sie voll, so fliegen sie zwar sehr gut, sind aber sehr hart, daher schmerzen beim Fangen bald die Hände oder verursachen Beulen, wenn sie den Körper treffen. Nach Kohlrausch und Marten[1]) umwinde man sie daher fest mit Werg oder Wolle, bis sie bequem handlich sind, und umstricke sie alsdann mit einem dichten farbigen Wollnetze. „Auch Tuchstückchen, naß in eine Form gepreßt, im Backofen gebacken und dann mit Tuch überzogen, geben prächtige Bälle.“ Die mit Filz überzogenen Bälle können gleichfalls recht wohl empfohlen werden.

Die Preise der massiven Gummibälle steigen mit der Größe derselben. Dolffs & Helle liefern das Dutzend (grau oder rot) bei 65 mm Durchmesser für 6 Mk., bei 58 mm Durchmesser für 5,40 Mk. Schunke in Görlitz bei 40 mm Durchmesser das Stück für 10 Pfg., bei 48 mm für 15 Pfg., bei 55 mm für 20 Pfg. Söhlke Nachf. in Berlin von 25 Pfg.

---

[1]) Turnspiele, p. 4.

bis 2 und 4 Mk. Filzbälle liefert Oswald Faber in Leipzig bei 8 cm Durchmesser zu 75 Pfg. das Stück. L. Bertram in Hannover das Dutzend zu 10 Mk.

b. Härter und schwerer sind die Bälle zum Thorballspiel (Criquet); sie haben bei 7½ cm Durchmesser gewöhnlich 260 gr Gewicht; v. Dolffs & Helle liefern sie das Stück für 3,50 und 4 Mk. Söhlke ganze Criquet-Spiele für 10 und 16 Mk.

c. Die sogenannten Parabälle; es sind aus reinem, nicht vulkanisiertem Paragummi gefertigte Bälle, deren Preis (1—2 Mk. das Stück) zu hoch ist, als daß sie sich allgemeiner einbürgern könnten.

d. Federbälle, mit Werg oder Kälberhaaren gefüllte und mit Leder überzogene Bälle, deren oberer Teil dicht mit 6—7 cm hohen Federn besetzt ist, liefert Söhlke das Stück für 10, 15—75 Pfg., aus Gummi für 1, 1,50 und 2 Mk.

II. Große Bälle.

1. Hohlbälle,

auch Fußbälle genannt, weil sie zum deutschen und englischen Fußballspiel gebraucht werden; sie sind entweder kugel- oder eiförmig (siehe Fig. 1) und haben einen Durchmesser von 15—25 cm; sie bestehen aus einem aufgeblasenen Gummiballon, welcher mit Leder oder Segeltuch überzogen ist. Diese Bälle dürfen nicht an feuchten Orten aufbewahrt werden, weil sie dadurch schlaff und oft unbrauchbar werden. Schlaff gewordene Bälle kann man durch Sonnen- oder Ofenwärme wieder einigermaßen straff machen; reicht das nicht aus, so öffnet man den durch einen Schnürriemen geschlossenen Überzug und bläst mit Hilfe einer kleinen

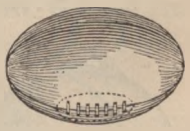


Fig. 1.

Luftpumpe (aus Metall 22 Mk., aus Gummi 3,50 Mk. bei v. Dolffs & Helle) oder mit dem Munde den schlaff gewordenen Gummiballon wieder auf. — Söhlke liefert dieselben für 8, 10, 12, 15 und 20 Mk. — v. Dolffs & Helle rund für 12,50 Mk., eiförmig für 11 Mk. Gummiblasen für 5 und 6 Mk., Lederhülsen für 6,50 Mk. — L. Bertram bei 15, 17½, 20, 22½ und 25 cm Durchmesser zu 7, 8, 9,50, 11 und 12,50 Mk., Gummiblasen für 2,75, 3, 3,25, 3,75 und 4,50 Mk. — A. Schunke bei 22 cm Durchmesser für 10,50 Mk., bei 24 cm für 12,50 Mk. — Wehnke bei 13, 15½ und 18½ cm für 2,50, 3,50 und 4,50 Mk. (ohne Lederbezug); Lederhülsen für 6,50 Mk.

2. Vollbälle.

a. Stoßbälle. Es sind dies 15—30 cm im Durchmesser haltende Vollbälle im Gewicht von ½—3 kg. Sie werden aus 2 gepreßten Lederschalen oder aus 5—6 Streifen dicken Roßleders oder Segeltuchs hergestellt, und bevor der letzte Streifen angesetzt wird, mit Kälberhaaren festgestopft. Am besten läßt man sich dieselben bei einem Beutler für den Preis von 3—4 Mk. anfertigen. Von Söhlke Nachf. sind sie zum Preise von 3,50 und 7,50 Mk., von v. Dolffs & Helle in 3 Größen (zu 21, 22½ und 30 cm im Durchmesser) für 7, 7½ und 13 Mk., bei 22½ cm mit Drillichüberzug für 3,60 Mk. zu beziehen.

b. Schleuderbälle haben die Größe und Beschaffenheit von Stoßbällen; sie werden entweder aus 4 oder 6 Stücken zusammengenäht und sind von einem oder zwei sich kreuzenden Lederriemen umschlossen, an denen ein Ledergriff zum Schleudern befestigt ist (s. Fig. 2). Auch diese Bälle werden jetzt von Filz hergestellt und sind bei O. Faber in Leipzig zu 7½ Mk. bei 15 cm

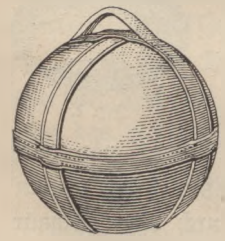


Fig. 2.

Durchmesser und zu 9,50 Mk. bei 20 cm Durchmesser zu haben; v. Dolffs & Helle liefern sie bei 21, 22 und 30 cm Durchmesser zu 8,50, 9 und 15 Mk. Bei 25 cm Durchmesser in Drillich zu 6,50 Mk. Wehnke in Harburg zu 15 Mk. (Kalbsleder mit Roßhaar gepolstert).

Das Ballscheit,

auch Schlagholz oder Schläger genannt, ist ein aus Holz gefertigtes Werkzeug zum Schlagen und Schleudern der Bälle; sie haben nicht bei allen Spielen dieselbe Gestalt und Größe. So besteht das Ballscheit bei dem Schlagball aus einem etwa 80 cm langen, 4—6 cm breiten und 1/2 cm dicken glattgehobelten Holz, dessen abgerundeter Griff zum bequemeren Anfassen zuweilen mit Bindfaden eng umwunden ist. Wer nicht so geschickt ist, sich ein Schlagholz selbst zu verfertigen, kann es in jeder Spielwarenhandlung für wenig Groschen kaufen.

Schwerer und stärker sind die Schläger, welche beim Thorballspiel gebraucht werden. Bei einer Länge von 1 m und einer Breite von etwa 10 cm haben sie einen 30 cm langen, bequem faßlichen, mit gewichstem Bindfaden umwickelten Griff; auch sind die Seiten gewölbt, und zwar die eine etwas mehr als die andere.

In der Handlung von Dolffs & Helle in Braunschweig sind sie zum Preise von 3,50—4 Mk. zu haben. Ganze Thorballspiele in derselben Handlung von 13 Mk. an; bei Söhlke Nachf. in Berlin von 10—16 Mk.

Das Ballscheit zum Gebrauch bei dem Freistättenball ist kleiner, dünner und daher leichter als die bisher beschriebenen Schlaghölzer, auch die Form desselben ist abweichend. Bei einer Länge von etwa 50 cm und einer

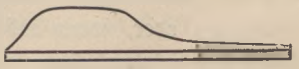


Fig. 3.

Dicke von 2 cm erweitert es sich allmählich bis zu einer Breite von 9 cm, wie die nebenstehende Figur 3 veranschaulicht.

Die Schläger für das Croquet sehen einem langgestielten Hammer ähnlich; der aus Buche oder Weißdorn gedrechselte Stil ist ungefähr 90 cm lang und in der Mitte durch einen Farbenring vor den übrigen zu einem Spiel gehörigen Schlägern ausgezeichnet; der aus Eichenholz walzenförmig gedrechselte Kopf ist etwa 13 cm lang und 6 cm dick. Ganze Croquet-Spiele bei Söhlke im Preise von 12—35 Mk., bei v. Dolffs & Helle im Preise schon von 4,50 bis 20 Mk.

Das Raket.

Während bei den vorhergenannten Ballspielen zum Fortschleudern des Balles ein Schlagholz angewendet wurde, bedient man sich bei gewissen Spielen des Rakets- oder des Schlagnetzes, eines kreisrunden oder länglichen, in der Mitte ungefähr 22 cm breiten Reifens, welcher, wie beim Federball, durch festen Bindfaden netzförmig und straff überzogen ist. Der Reifen läuft in einem etwa 25 cm langen, runden Handgriff oder Stiel aus. (Das Paar liefert Söhlke zu 1, 1,50 und 2 Mk.)


Fig. 4.

Ungleich sorgfältiger gearbeitet und daher auch bedeutend teurer sind die beim Parkwiesenspiel (Lawn-Tennis) gebrauchten Schlagnetze. Die Form ist der vorher beschriebenen im allgemeinen ähnlich; nur ist der Griff länger (37,5 cm) und breiter; auch muß das Netzgeflecht aus starken Darmsaiten oder, wenn möglich, aus Katzensehnen, welche eine größere Elasticität besitzen, hergestellt sein (siehe Fig. 4). Die

Spielwarenhandlung v. Dolffs & Helle liefert das Stück zu 10 Mk.; ganze Lawn-Tennis-Spiele, bestehend aus 4 Schlagnetzen von poliertem Eichenholz, mit hellen, besonders starken Darmsaiten bespannt, aus 6 mit rotem Filz bezogenen Gummibällen und aus einem 12 m langen Netz nebst Zubehör zum Aufspannen, zu 60 Mk. — Söhlke Nachf. liefert Schlagnetze zu 6, 7, 9, 12, 15 bis 60 Mk. das Paar, ganze Spiele zu 30, 35, 45, 55, 65, 85, 100—175 Mk.

Andere Spielgeräte.

Bogen, im äußern Rande aus Eschenholz, im innern aus Weißbuche zusammengesetzt, nebst starken, gut gedrehten Darmsaiten werden am besten von dem Kgl. gymnastischen Central-Institut zu Stockholm bezogen, wo sie allerdings einen Preis von 20 Mk. haben. Wohlfeiler sind die bei Söhlke Nachf. in Berlin zu findenden englischen Bogen und zwar: 1) feine zu 4, 5, 6, 8, 10, 12, 14, 16 und 18 Mk., 2) gewöhnlichere zu 0,50, 0,75, 1 bis 3 Mk.

Pfeile, je nach der Größe des Bogens zwischen 58,4 cm und 65 cm lang mit einer 3—4 cm langen Stahlspitze und, an drei Seiten des Schaftes mit 5 cm langen und 1 cm hohen Federn versehen, kosten in dem schwedischen Central-Institut 1,20 Mk., eine Pfeilspitze 0,45 Mk., bei Söhlke 10, 20, 40 Pfg. bis 1,50 Mk.

Strohscheiben zum Bogenschießen sind bei Söhlke für 3, 4,50, 6 und 7 Mk. zu haben; Eisengestelle für die Strohscheiben für 4,50 Mk.

Speere. Die besten und haltbarsten werden aus Eschenholz gefertigt, bei einer Länge des Schaftes von 2,30 m kosten sie 1,75 Mk. bis 3 Mk.; bei einer Länge von 2,10 m 1,50 Mk.;

eine Speerspitze allein 75 Pfg. Die zum Speerwurf gehörigen Scheiben läßt man am besten auf eigne Bestellung aus starkem Pappelholz anfertigen in einer Breite von 2,35 m und einer Höhe von 2,50 m und mit einer Anzahl concentrischer schwarzer Ringe versehen. Ihr Preis beläuft sich auf 20—22 Mk.

Tamburins, mit Kalbleder straff überspannte, etwa 11 cm im Durchmesser haltende Reifen, liefert Söhlke zu 1, 1,50 bis 3 Mk. das Stück.

Boccia-Spiele, bestehend aus 8 schwarzen und 8 gelben Kugeln mit einem Durchmesser von ungefähr 9 cm und einer roten, etwas kleineren Kugel, zu beziehen von v. Dolffs & Helle für 5,30 und 6,50 Mk., von Söhlke für 5, 7, 9 bis 45 Mk.

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

9. Die Zeit des Spielens.

Wenn Eltern und Erzieher erst die Überzeugung gewonnen haben, daß dem Spielen der Jugend ein hoher erziehlicher Wert beizulegen ist, und daß demselben daher auch die ihm gebührende Beachtung zu teil werden müsse, dann wird sich von selbst auch die Notwendigkeit ergeben, ihm die zu seiner Ausführung erforderliche Zeit einzuräumen und sei es selbst durch eine verständige Einschränkung der häuslichen Schulaufgaben. Daß in Bezug auf diese letzteren früher — vielleicht hie und da auch heut noch — viel gesündigt worden ist, wird wohl nicht mehr bezweifelt werden können, und das hat auch nicht wenig dazu beigetragen, der viel erörterten Überbürdungsfrage einige Berechtigung zuzuerkennen. Doch auch hierin ist es besser geworden.

Verständige Erzieher werden von dem Grundsatze ausgehen, daß der Schwerpunkt der Unterweisung in die Lehrstunde gehört, und daß die häusliche Arbeit entweder nur dem Zwecke zu dienen hat, dem Schüler wie dem Lehrer Überzeugung und Gewißheit zu verschaffen, daß das Wissen zum Können, die Unterweisung zur Anwendung fortgeschritten ist, oder daß durch eine zweckmäßige Vorbereitung der Erfolg einer kommenden Lehrstunde gesichert und gefördert werden soll. Bei der Verbesserung der Methode, der Lehrbücher und der sorgfältigeren Vorbereitung des Lehrers für sein Amt werden die angedeuteten Absichten jetzt bei geringerem Zeitaufwand erreicht; es wird daher auch die für die Übung der Jugendspiele notwendige Zeit sich finden lassen, am sichersten an den beiden freien Nachmittagen. Daß es aber thatsächlich möglich ist, unsrer Forderung gerecht zu werden, dafür verweise ich auf manche Internate, in denen die Spiele längst obligatorisch betrieben werden, ohne daß diesen Anstalten etwa der Vorwurf gemacht werden könnte, sie blieben hinsichtlich der wissenschaftlichen Leistungen hinter andern Schulen zurück.

Was die Tageszeit anlangt, in welcher der Knabe und Jüngling sich dem Spiele hingeben soll, so ist aus gesundheitlichen Rücksichten nicht die Zeit unmittelbar nach dem Mittagsmahle zu empfehlen, weil angestrengte Bewegung leicht die Verdauung stören kann. Hierzu tritt noch ein andrer innerer Grund. Recht mit Lust und Hingebung wird der Schüler sich nur dann dem Spiele widmen können, wenn er seine Pflicht erfüllt hat, und die vorangegangene geistige Anstrengung ihm nicht nur eine Erholung notwendig macht, sondern ihm dieselbe auch als verdient und gewissermaßen als Belohnung erscheinen läßt, während andrerseits, wenn er vor der Arbeit spielt, ihm nicht nur die völlig sorgenlose Hingabe an das Spiel bei der beunruhigenden Erinnerung an die noch nicht erledigten Aufgaben fehlen, sondern auch die durch das Spiel hervorgerufene Abspannung und Er-

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

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

10. den Leiter des Spiels

hinzuzufügen. Soll die spielende Jugend sich selbst überlassen oder auch hier eine gewisse Aufsicht geübt werden? Bei aller Freiheit und Ungebundenheit, welche man der Jugend beim Spiel einräumen und gönnen muß, will man ihr nicht von vornherein die Lust und Freude daran verderben, wird ja doch gewiß jeder zugeben, daß ein geordnetes Spiel der Autorität eines Leiters, Ratgebers und Beaufsichtigers nicht entbehren kann, nicht zu ge

denken des Umstandes, daß sich die Erziehung ein so wesentliches und wichtiges Bildungsmittel nicht entgehen lassen darf. Wie schon oben angedeutet worden, bedarf auch diese Seite des Jugendlebens der vorsichtigen, umsichtigen und verständnisvollen Pflege, soll der Spieltrieb nicht auf Abwege führen und wilde Sprossen treiben, in Ausschreitungen oder Roheit ausarten. Und daß die Jugend selbst eine solche verständig geübte Überwachung keineswegs unangenehm oder gar als Zwang empfindet, sieht man am deutlichsten aus der Thatsache, daß sie den Lehrer am meisten liebt und verehrt, der ihre Freuden teilt und mit ihr spielt. Aber freilich, ein solcher Lehrer muß ein Jugendfreund sein — und dafür haben Kinder eine unglaublich feine Empfindung —; er muß Herz und Verständnis für kindliche Unbefangenheit und jugendliche Freude besitzen; dafür darf er aber auch der Hingebung und Dankbarkeit seiner Zöglinge gewiß sein.

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

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

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

Nicht minder wird es seine Pflicht sein, für eine angemessene Abwechselung in den Spielen Sorge zu tragen. Die allzulange Dauer ein und desselben Spiels erzeugt Langeweile, ruft Unlust hervor, und die Teilnahme daran erlahmt. Ist also ein Wechsel schon darum geboten, damit die Anregung der Spieler aufs neue rege erhalten wird, so muß es noch aus dem Grunde geschehen, daß bei dem Wechsel auch auf die Art der Spiele Rücksicht genommen wird. Gar oft überschätzt die Jugend in der freudigen Erregung ihre physische Kraft; die Überanstrengung erzeugt Ermattung und Erschöpfung und kann die Gesundheit des nur über ein gewisses Maß von Kräften verfügenden jugendlichen Körpers gefährden. Daher wird an die Stelle des stürmischen, aufregenden Spiels ein ruhigeres, die Kräfte wieder sammelndes treten müssen, wenn nicht gar eine Pause der Erholung geboten erscheint.

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

Soll nun der leitende und beaufsichtigende Lehrer selbst am Spiele teilnehmen? Die Frage ist weder unbedingt zu

bejahen, noch zu verneinen; ich stimme dem, was Guts-Muts treffend über diesen Punkt sagt[1]), durchaus bei. „Das eigene Mitspielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hindernisse. Ist er selbst noch jung genug, ist er gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit und jene jugendlich-geistige Frische und Elasticität, 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, die Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derselben nur um so sicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der schwächliche oder gar kränkliche der ungeübte oder wenigstens minder geübte, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Überhaupt ist es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nötigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangen mitspielenden Genossen seiner Jugend sogleich und richtig zu treffen, was doch unerläßlich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll."

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

---

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

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

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

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

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

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

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

---

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

Zweiter Teil.

A. Die Ballspiele.

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

Ich teile die Ballspiele ein in Spiele mit dem kleinen und dem großen Balle, die ersten wieder insofern sie entweder mit der Hand oder dem Ballscheit oder dem Racket geworfen werden,

die letzten insofern sie entweder mit der Hand oder dem Fuß geschleudert werden.

I. Spiele mit dem kleinen Ball.

a. mit der Hand geworfen.

Das Spielen mit dem kleinen Ball besteht in einem Werfen und Fangen desselben, mag das Werfen an die Wand, in die Luft oder einem Nachbar zu geschehen. Doch ist dieses Werfen und Fangen an sich noch kein Spiel, sondern allenfalls eine Übung im Abschätzen der Flugbahn und in der Geschicklichkeit des Fangens. Zu einem Spiel wird die Übung erst dann, wenn sie unter mindestens zwei Teilnehmern mit einer bestimmten Vorschrift, einer Bedingung, einer Regel zur Herbeiführung und Erreichung eines bestimmten Zweckes verknüpft wird und zwar so, daß der Mitspieler als Gegner aufgefaßt wird. Ein Knabe also, welcher den an eine Wand geworfenen und zurückprallenden, oder den in die Luft geschleuderten oder einem andern zugeworfenen Ball auffängt, übt sich im Fangen; ein Spiel ist dies noch nicht; es wird erst dazu, wenn er mit seinem Kameraden übereinkommt, dieses Fangen nach gewissen Regeln und Bedingungen vorzunehmen, sei es, daß lediglich die Zahl der geglückten Fänge gezählt werde, oder daß der Ball in bestimmter Reihenfolge nur mit der rechten, der linken oder beiden Händen gefangen werden darf, oder endlich, daß in dem eben genannten Falle den einzelnen Fangweisen ein verschiedener Zahlenwert beigelegt wird. Und dieses einfachste aller Ballspiele haben wir thatsächlich in dem

1. Preisball.

Vier bis sechs Spieler treten zu einer Gruppe zusammen, und derjenige, welchen das Los bestimmt hat, beginnt damit, den Ball in die Höhe zu werfen und wieder zu fangen. Die Art des Auffangens wird nach der damit verbundenen Ge-

schicklichkeit höher oder niedriger berechnet; fängt er nämlich den Ball mit beiden Händen, so wird dieser Wurf als 1 gerechnet, das Auffangen mit der rechten Hand allein zählt 3, das mit der linken Hand 6. Hat A z. B. zweimal mit der rechten und einmal mit der linken Hand gefangen, so beträgt die Summe seiner Punkte: $2 \times 3 + 6 = 12$. Nun kommt B an die Reihe, der vielleicht zweimal mit der linken und einmal mit beiden Händen fängt; dann beträgt die Summe seiner Punkte: $2 \times 6 + 1 = 13$, und so fort der Reihe nach. Wer die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger und erhält den vorher ausgesetzten Preis. Ist die höchste Zahl von zwei oder mehreren Spielern erreicht worden, so werfen diese untereinander solange ab, bis einer als Sieger hervorgeht.

In derselben Weise wird das Zuwerfen und Fangen des Balles von einem oder mehreren, im Kreise stehenden Mitspielern von der Übung zum Spiel erhoben in dem

2. Wanderball.

Das Spiel wird mit 2, und ist die Zahl der Mitspieler eine größere, auch mit 4 Bällen zu gleicher Zeit gespielt. Alle Teilnehmer stellen sich in einem nicht zu geringen Abstande voneinander zu einem großen Kreise auf. Die Bälle werden hierauf an 2 oder 4, durch regelmäßige Zwischenräume von einander getrennte Spieler verteilt. Auf ein gegebenes Zeichen werfen diese den einen Ball dem rechten, den andern dem linken Nachbar zu; sind 4 Bälle im Spiele, so gehen immer die beiden gegenüber befindlichen nach rechts bezw. nach links herum. Sind die Bälle im Gange, so hat jeder Mitspieler darauf zu achten, den empfangenen Ball sogleich dem Nachbar zuzuwerfen, nach dem Wurfe sich aber sofort umzuwenden, um den von der andern Seite kommenden Ball aufzunehmen und weiter zu geben. Die Hauptsache bei diesem Spiel liegt nämlich darin, zu vermeiden, daß 2 Bälle in eine Hand kommen; wem das begegnet, der muß

abtreten, ebenso wie derjenige, welcher einen ihm zugeworfenen Ball nicht gefangen hat. Das Spiel wird in immer rascherem Zuwerfen solange fortgesetzt, bis nur noch 2 Spieler übrig sind, worauf es von neuem beginnt.

Bestehen die einfachsten Ballspiele lediglich aus Zuwerfen und Fangen, so ergiebt sich bald eine größere Mannigfaltigkeit der Spielarten durch den Hinzutritt eines dritten Moments, des Werfens nach jemandem, in der Absicht ihn zu treffen, mag derselbe nun stillstehen, oder sich vor dem Werfenden auf der Flucht befinden. Damit diese Flucht nicht zu weit geht und auch dem Ungeübteren die Möglichkeit zu treffen gegeben ist, hat man dafür gesorgt, das Davoneilen durch einen bestimmten Zuruf zu hemmen. Hierher gehört vor allem der

3. Stehball.

Die Zahl der Teilnehmer an diesem Spiel ist unbeschränkt; durch das Los ausgewählt, stellt sich einer von ihnen mit dem Ball in einen Kreis, auf dessen Peripherie die übrigen sich in angemessenen Entfernungen voneinander aufstellen; vor dem Platze eines jeden befindet sich im Boden ein Grübchen. Nun wirft der im Kreise stehende den Ball in die Höhe, während die Umstehenden eiligst die Flucht ergreifen. Sobald der Werfende den Ball wieder in der Hand hat, ruft er laut: „Stehball!“ oder „Steht!“ Auf diesen Ruf müssen alle sofort stehen bleiben, und der Werfende sucht nun einen von ihnen zu treffen. Es liegt daher in seinem Vorteil, den Ball nicht zu hoch zu werfen, damit er ihn bald wieder in seine Hand bekommt, und die Mitspieler unterdessen nicht zu weit entfliehen können. Trifft er nicht, so kehren alle an ihren vorigen Standort auf der Kreislinie zurück, und das Spiel beginnt wieder, nachdem der Werfende zur Strafe ein Steinchen in sein Grübchen gelegt hat. Trifft er dagegen einen der Genossen, so muß dieser so schnell als möglich den Ball zu haschen suchen, während die übrigen sich wieder von ihm in

eiligem Laufe entfernen. Sobald er jedoch den Ball in der Hand hat, darf auch er rufen: „Stehball!“ und nun sucht er seinerseits, einen Mitspieler zu treffen; gelingt ihm dies nicht, so kehren alle zurück, und derjenige, der zuletzt geworfen hat, erhält ebenfalls ein Steinchen; trifft er jedoch, so sucht der Getroffene wiederum schnell den Ball zu erhaschen, ruft dann „Stehball!“ und so fort, so daß oft 6—8 nacheinander zum Wurfe kommen. Jeder Getroffene erhält ein Steinchen.

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

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

Mit dem „Stehball“ sind eine nicht geringe Anzahl andrer Ballspiele mehr oder weniger nahe verwandt, insofern sie alle den die Flucht unterbrechenden und zum Stillstehen nötigenden Zuruf mit einander gemein haben. Am nächsten verwandt ist der

3. α. Grübchenball.

Es werden soviel Grübchen in der Größe einer Faust in den Boden gemacht, als Teilnehmer vorhanden sind. Diese Grübchen können entweder in einer Reihe oder in mehreren Reihen hinter einander liegen, doch so, daß sich die Löcher der zweiten und dritten Reihe zwischen denen der ersten befinden (s. Figur 5). Die Entfernung zwischen den einzelnen Grübchen

O O O
O O O
O O O

Fig. 5.

muß etwa eine Handbreite betragen. Das Los bestimmt denjenigen, welcher beginnt; derselbe stellt sich ungefähr 4 bis 6 Schritte vor den Grübchen auf und sucht den Ball in eins derselben zu rollen. Die übrigen Mitspieler stehen im Halbkreise um die Grübchen und beobachten aufmerksam den Lauf des Balles. Fällt er in eins derselben, so entfliehen alle bis auf denjenigen, in dessen Grübchen der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn sogleich und ruft: „Stehball!" auf diesen Ruf stehen sofort alle still, und der, welcher den Ball hat, sucht nun einen seiner Spielgenossen zu treffen; trifft er nicht, so kehren alle zurück, und er erhält zur Strafe ein Steinchen in seine Grube. Trifft er jedoch, so nimmt der Getroffene schnell den Ball auf und ruft seinerseits: „Stehball!", während die Mitspieler sich von ihm schleunigst zu entfernen suchen. Immer wenn der Werfende nicht getroffen hat, ist ein Gang zu Ende; alle kehren zurück und der, welcher gefehlt hat, erhält ein Steinchen in seine Grube.

Getraut sich der, welcher den Ball hat, nicht, einen Mitspieler zu treffen, weil sie schon zu weit weggelaufen sind, so steht es ihm frei, durch Zuwinken einen andern aufzufordern, statt seiner zu werfen; dieser kann die Aufforderung annehmen oder ablehnen. Lehnt er ab, so bleibt jenem nichts weiter übrig, als selbst zu werfen; nimmt er an, so wird ihm von jenem der Ball zugeworfen, während die übrigen sich schleunigst von ihm entfernen; nun ruft er: „Stehball!", darf aber den Ball keinem dritten weiter übertragen. Wirft er fehl, so erhält er ein Steinchen in die Grube, worauf ein neuer Gang beginnt. Wer zuerst 6 oder 8 Steinchen in seiner Grube hat, wird, wie beim vorhergehenden Spiel, gestraft.

3. β. Königsball.

Alle Mitspielenden stellen sich zusammen, um durch Auszählen den König zu bestimmen. Dieser begiebt sich hierauf in die Mitte eines mit einem Stock gezogenen Kreises, wo in einem Grübchen der Ball liegt; die übrigen stellen sich in angemessenen Zwischenräumen auf der Kreislinie auf. Mit dem Ausruf: „Der König nimmt den Ball", bückt sich derselbe plötzlich, worauf alle übrigen entfliehen; schnell wirft nun der König nach einem der Fliehenden; trifft er ihn, so nimmt der Getroffene rasch den Ball auf und sucht den König zu treffen; glückt ihm das, so wird er König und das Spiel beginnt aufs neue. Hat der König aber den, nach welchem er geworfen, nicht getroffen, so wird der Ball wieder in die Grube zurückgebracht, und der König versucht es zum zweitenmal, einen Mitspieler beim Fliehen zu treffen; ging der Wurf wiederum fehl, so darf er es zum drittenmal versuchen; gelingt es ihm auch jetzt nicht, einen zu treffen, so muß er abtreten und derjenige, nach welchem er zuletzt geworfen, wird König. Trifft der König jedoch einen der Mitspieler, so behält er solange seine Würde, bis er von dem Getroffenen selbst getroffen wird.

3. γ. König von Scholen.

Nachdem durch Auszählen ein König bestimmt worden, begiebt sich derselbe in die Mitte des weiten Kreises, welchen die Mitspieler in gleichen Abständen um ihn bilden. In einer Grube neben ihm liegt der Ball. Hierauf rufen alle: „Herr König von Scholen, wer soll den Ball holen?" Der König ruft jetzt einen aus der Schar, der den Ball aufnimmt und ihn jedem der Reihe nach zum Auffangen zuwirft, und der seinerseits ihn dem Zuwerfer wieder zurückwirft. Wer den Ball nicht auffängt oder fallen läßt, tritt aus. Mußte der Zuwerfer austreten, weil er den Ball nicht gefangen, so beginnt die Frage der übrigen von

neuem; der König ernennt einen andern Zuwerfer und so fort, bis nur noch einer übrig geblieben ist, der nun beim neuen Spiel König ist. — Das Spiel hat den Mangel, daß der König, welchem doch die hervorragendste Rolle zufallen müßte, beinahe zu völliger Unthätigkeit verurteilt ist.

3. δ. Radball.

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

ursprünglichen Standpunkt auf der Kreislinie zurück. Wird der im Kreise Stehende verfehlt, und der Ball fliegt über den Kreis hinaus, so bleibt er auch weiter im Kreise; den folgenden Wurf aber hat derjenige, dem es gelingt, am schnellsten den Ball zu ergreifen.

3. ε. Kreisball.

Die Anzahl der Mitspieler ist unbeschränkt. Alle stellen sich in angemessener Entfernung voneinander so auf, daß sie einen Kreis bilden, der natürlich desto größer wird, je mehr Spieler teilnehmen. Hierauf wird der Ball nicht der Reihe nach, sondern nach Belieben von einem zum andern geworfen. Es müssen daher alle in beständiger Aufmerksamkeit den Ball verfolgen, da niemand weiß, wann er ihm zugeworfen wird. Ist jemand unaufmerksam gewesen, oder gelingt es ihm nicht, den ihm zugeworfenen Ball zu fangen, so daß derselbe zur Erde fällt, so muß dieser Spieler in den Kreis. Jetzt wird er, er mag A genannt werden, das Ziel aller übrigen; denn nun kommt es darauf an, ihn zu treffen. Der Ball wird zunächst unter denen, die auf der Kreislinie stehen, weiter geworfen, bis der im Kreise Befindliche einem Mitspieler gut zum Wurfe kommt. A muß daher in beständiger Bewegung sein und den, dem der Ball zugeworfen wird, schnell verlassen. Endlich wird nach A geworfen. Wird er verfehlt, so muß der Werfende B mit in den Kreis, und nun sind beide das Ziel der weiteren Würfe. Wird A aber getroffen, so laufen alle sogleich hinweg; A sucht den Ball schleunigst zu ergreifen und hat nun das Recht „Halt!“ zu rufen. Sofort müssen die übrigen, wo sie sich gerade befinden, stehen bleiben; A aber eilt, falls er den Ball erst außerhalb des Kreises holen mußte, wieder in denselben zurück (denn nur aus dem Innern des Kreises darf er werfen) und sucht einen der Entflohenen zu treffen. Fehlt er ihn, so war seine Mühe vergebens,

und das Spiel geht weiter; trifft er, so muß der Getroffene gleichfalls in den Kreis. Auf diese Weise kommen allmählich immer mehr Mitspieler in den Kreis. Zwar darf von diesen immer nur derjenige, welcher getroffen worden ist, nach den Entfliehenden werfen; aber seine Mitgenossen sind verpflichtet, ihm so schnell als möglich den Ball in die Hand zu bringen, damit er „Halt!“ rufen und die Laufenden zum Stehen bringen kann.

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

War in den zuletzt beschriebenen Spielen der Flucht der Davoneilenden dadurch eine Schranke gesetzt, daß ihnen „Stehball!“ oder „Halt!“ zugerufen wurde, so fehlt es auch nicht an anderen Ballspielen, bei welchen eine solche Beschränkung nicht eintritt. So beim

4. Mützen- oder Kappenball.

Durch Auszählen oder Auslosen wird zunächst die Reihenfolge der Mitspieler festgesetzt. Der zuerst Ausgezählte oder Ausgeloste legt seine Mütze auf den Spielplatz, die übrigen nach der

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

5. Eckball.

Zu diesem früher sehr beliebten Spiel gehören mindestens fünf, höchstens acht Teilnehmer. Zunächst wird auf das Spielfeld ein Quadrat, dessen Diagonalen 12 Schritte lang sind, gezeichnet; die abgeschnittenen Ecken werden durch Steine markiert. Hierauf werden vier Spieler A, B, C und D ausgelost, welche die Ecken besetzen; die übrigen begeben sich in das Quadrat. Das Spiel beginnt damit, daß A (s. Fig. 6) den Ball nach Be-

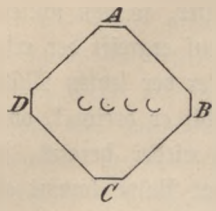


Fig. 6.

lieben entweder über die Köpfe der innerhalb befindlichen Mitspieler dem C oder einem seiner Nachbarn B oder D zuwirft; hat derselbe den Ball gefangen, so wirft er ihn wiederum entweder dem gegenüberstehenden oder einem Nachbar zu, und dieser in gleicher Weise beim dritten Wurf. Die innerhalb Befindlichen können sich frei bewegen und verteilen sich so, daß immer einer, falls ihre Zahl ebenfalls vier beträgt, in der Nähe jedes Zuwerfers steht; sind jedoch weniger als vier innerhalb, so müssen sie beobachten, wem der Ball zugeworfen wird, um in die Nähe desselben zu eilen; denn läßt einer von diesen (A, B, C oder D) den Ball fallen, und rollt derselbe in den inneren Raum, so sucht einer der drinnen Befindlichen schnell den Ball zu ergreifen, um einen der Zuwerfer, welche sofort die Flucht ergriffen haben, zu treffen. Der Getroffene verliert damit das Amt eines Zuwerfers und kommt gleichfalls in das Quadrat; andernfalls kehrt er nach seinem Standpunkt zurück, und das Werfen beginnt von neuem. Sind drei Würfe gethan, so muß derjenige, der beim dritten Wurf den Ball erhalten hat, nach einem der drinnen Befindlichen, die nun natürlich möglichst weit von ihm hinwegeilen, immerhin aber den Binnenraum nicht überschreiten dürfen, werfen. Trifft er ihn, und der Ball bleibt im Quadrat liegen, so ergreift ihn wiederum einer der drinnen Befindlichen so schnell als möglich und sucht einen der schleunigst davoneilenden Zuwerfer zu treffen; der Getroffene kommt darauf ebenfalls in den inneren Raum, wie der Zuwerfer, welcher nicht getroffen hat.

Nun sind nur noch drei Zuwerfer vorhanden, die sich jetzt den Ball wiederum beliebig zuwerfen; aber diesmal schon nach dem zweiten Wurfe genötigt sind, nach einem der drinnen Befindlichen, welche durch möglichst große Beweglichkeit, durch Bücken und Springen, das Treffen zu erschweren suchen, zu

werfen. Geht der Ball fehl, so kommt der Werfer gleichfalls „hinein"; trifft er, so ergreift, wie vorhin, wieder einer der drinnen Befindlichen schleunigst den Ball, die Zuwerfer fliehen, es wird hinter ihnen hergeworfen, und der Getroffene kommt in den inneren Raum, bzw. kehren sie nach dem verfehlten Wurf wieder an ihre Stellen zurück.

Sind nur noch zwei Zuwerfer vorhanden, so stellen sie sich einander gegenüber auf (entweder bei A und C oder bei B und D); sie sind aber nicht genötigt, ihren Standpunkt beständig einzunehmen, sie dürfen sich vielmehr — immer aber einander gegenüber — auf dem ganzen Umfang des Quadrats bewegen; auch sind sie nicht an eine bestimmte Anzahl von Würfen gebunden, sondern können schon nach dem ersten, falls sie sicher sind zu treffen, werfen, andernfalls darf der eine nach Belieben dem andern den Ball wieder zuwerfen, sobald er glaubt, daß jener günstiger zum Wurf kommt. Dieselben möglichen Fälle treten auch hier ein, wie vorher beschrieben, bis endlich einer der beiden Zuwerfer entweder selbst fehl geworfen hat oder von einem der drinnen Befindlichen getroffen worden ist; der allein Übrigbleibende ist Sieger. Damit ist eine Partie zu Ende, und eine neue beginnt in der Weise, daß die ursprünglichen Parteien wechseln, indem diejenigen, welche anfangs Zuwerfer waren, „hinein" kommen, die andern die Ecken besetzen.

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

b. Mit dem Ballscheit geschleudert.

Den Übergang von denjenigen Spielen mit dem kleinen Ball, bei welchen der letztere mit der Hand geworfen wird, zu denjenigen, bei welchen ein Ballscheit oder Schlagholz angewendet wird, bezeichnet das

1. Viereck

genannte Spiel[1]), bei welchem die eine Partei mit dem Ballscheit — aber nur zur Abwehr — ausgerüstet ist. Gewöhnlich besteht jede Partei aus zwei Spielern, von denen zwei im Innern eines 12 m langen und 8 m breiten Rechtecks, die beiden andern außerhalb desselben stehen; von den ersteren hat jeder ein Ballscheit, von den letzteren der eine den Ball. Nachdem sich diese einander gegenüber an den Langseiten des Rechtecks aufgestellt haben, werfen sie sich so oft und schnell als möglich den Ball zu, um die mit dem Schlagholz zur Abwehr bereiten Gegner im Ungewissen zu lassen, von welcher Seite der Ball geworfen werden wird. Wird derselbe endlich nach den im Innern stehenden Mitspielern geworfen, so suchen diese ihn mit dem Ballscheit oder der Hand abzuschlagen, gefangen wird niemals der Ball; ist nun einer von ihnen getroffen worden, so fliehen die Gegner davon; der Getroffene aber oder sein Mitspieler greift so schnell als möglich den Ball auf und ruft: „Stando!", worauf die Fliehenden sofort stehen bleiben, während jener nach einem derselben wirft und ihn zu treffen sucht. Nun wird eine vorher vereinbarte Zahl (vielleicht 5 oder 10) festgesetzt, welche die Äußeren, die das Innere des Vierecks erwerben wollen, allmählich durch Treffen der Gegner, welches 1 zählt, bis zur 0 herunterzuspielen suchen, wobei ihnen, falls sie selbst von einem der Inneren

---

[1]) Mitgeteilt von Herrn Rektor Dr. Weineck in Lübben, von ihm als „ein altes Lübbener Spiel" bezeichnet.

getroffen werden, wieder 1 zugezählt wird, so daß das endliche Erringen des Sieges dadurch wieder verzögert wird. Sind nur drei Teilnehmer vorhanden, so kommt nur einer in das Viereck und die beiden andern bleiben draußen.

Diente in dem eben beschriebenen Spiele das Ballscheit lediglich zur Abwehr des von der Gegenpartei geworfenen Balles, so wird es in den folgenden Spielen zum Schleudern des Balles selbst, also gewissermaßen zum Angriff, gebraucht; und zwar zunächst im

2. Kreisschlagball.

Schon zwei Spieler sind hinreichend für dieses unterhaltende Spiel; doch können auch mehrere daran teilnehmen; nur darf die Zahl vier oder fünf nicht überschritten werden, weil sonst der einzelne zu selten in Thätigkeit tritt.

Auf einem geräumigen Platze wird zunächst mit dem Schlagholz ein Kreis von etwa 6 Schritt Durchmesser auf dem Boden gezogen; hierauf wird gelost, wer zuerst der Schläger ist. Dieser tritt in den Kreis und schleudert mit dem Schlagholze den Ball, so weit er kann, hinaus. Der außerhalb des Kreises stehende Mitspieler hat nun die Aufgabe, den Ball von dem Punkte aus, wo derselbe niedergefallen ist, so zurückzuwerfen, daß er innerhalb des Kreises liegen bleibt. Gelingt dies, so wird er Schläger und tritt in den Kreis, während der bisherige Schläger außerhalb desselben Aufstellung nimmt. Aber auch dann verliert der Schläger sein Recht, wenn er dreimal vergeblich versucht hat, den Ball mit dem Schlagholz aus dem Kreise zu schleudern, oder wenn es dem Draußenstehenden gelingt, den geschleuderten Ball mit der Hand aufzufangen, bevor er den Boden berührt. Bleibt der Ball beim Zurückwerfen auf der Kreislinie selbst liegen, so wird aufs neue gelost, wer jetzt Schläger ist. — Nehmen mehr als zwei am Spiele teil, so ist ebenfalls nur ein Schläger, während die übrigen außerhalb des Kreises

sich in angemessenen Entfernungen aufstellen, und derjenige erwirbt sich den Schlag, welcher entweder den fliegenden Ball fängt, oder ihn nach dem Niederfallen zuerst ergreift und in den Kreis zurückwirft, falls nicht vorher etwa ausgemacht ist, daß das Amt des Schlägers in einer festgesetzten Reihenfolge an den zweiten, dritten u. s. w. übergeht, gleichviel wer den Ball gefangen oder in den Kreis zurückgeworfen hat.

3. Der deutsche Schlagball.

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

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

Zunächst wird auf einem möglichst ebenen Rasen- oder Spielplatz das Spielfeld abgegrenzt, dessen Länge 60—80, dessen Breite 40—50 Schritte betragen muß; der Raum zwischen AB und EF und im Besonderen der Punkt M auf nebenstehender Fig. 7 heißt das Schlagmal, der durch Steine bezeichnete Ort N auf CD das Laufmal. Außerdem befindet sich wenige Schritte seitwärts von M (hier in x) noch ein Laufmal, dessen Be-

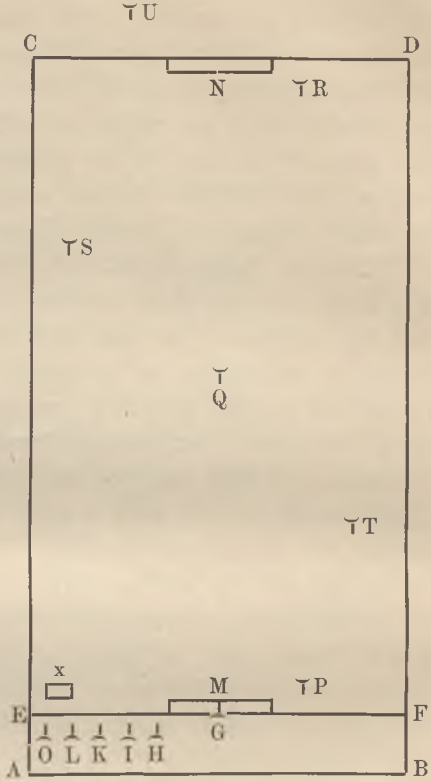


Fig. 7.

stimmung weiter unten angegeben werden wird. Hierauf werden die beiden gewandtesten Spieler zu Anführern gewählt, denen die Anordnung und Leitung des Spieles obliegt, und die zunächst die Bildung der beiden Parteien auf folgende Weise vornehmen. Der eine der Anführer nimmt das Ball- oder Schlagscheit, mit welchem der Ball geschlagen wird, und wirft es dem andern Anführer zu; dieser fängt dasselbe mit einer Hand, hält es senkrecht, worauf der andre mit feiner Hand unmittelbar über der des Gegners das Ballscheit faßt; hierauf läßt jener los und ergreift es wieder unmittelbar über der Hand des andern und so fort, bis das oberste Ende des Ballscheits erreicht ist, worauf derjenige, dessen Hand sich zu oberst befindet, das Recht hat, sich zuerst einen Parteigenossen zu wählen, hierauf der andre und so abwechselnd fort, bis zwei gleiche Parteien entstanden sind. Bleibt bei dem Aufgreifen mit den Händen von dem Ballscheit noch ein Stückchen übrig, welches für einen ganzen Griff mit der Hand nicht mehr ausreicht, so kommt es darauf an, ob nicht soviel von dem Ballscheit hervorragt, daß der nächste, der nun an der Reihe

ist, es derart mit dem Griff seiner Hand zu erfassen vermag, daß er es, mit dem Rücken gegen das Spielfeld zugekehrt, wenigstens 10 Schritte hinter sich werfen kann; gelingt ihm dies, so hat er den obersten Griff und wählt zuerst. Ist die Zahl der Spieler eine ungerade, so wird um den zuletzt übrig bleibenden noch einmal mit dem Ballscheit auf die angegebene Weise gelost; wer den obersten Griff hat, zu dessen Partei kommt er hinzu.

Sind die Parteien gebildet, so wird die nicht minder wichtige Frage über den Rang derselben, am besten gleichfalls durch das Los entschieden; die eine derselben ist nämlich die herrschende, die andere die dienende Partei, und der ganze Inhalt des Spieles dreht sich um das Bestreben der Diener, die Herren aus ihrer bevorzugteren Stellung (denn diese allein schlagen den Ball, während die Diener ihn nur fangen, bzw. schnell aufnehmen und nach den im Laufe befindlichen Herren werfen oder endlich dem Einschenker wieder zustellen dürfen) zu verdrängen und sich selbst zu Herren zu machen.

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

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

Auf diese Weise kann es kommen, daß allmählich der größere Teil der Schläger sich bei N sammelt und vielleicht nur noch ein Schläger sich im Schlagmale befindet; dieser hat nun die

Aufgabe, seine Parteigenossen zu erlösen; darum heißt er der Löser. Er hat alsdann das Recht, außer den allen Schlägern gestatteten drei Schlägen, noch zwei besonders zu beanspruchen. Er braucht daher bis zum letzten ihm zustehenden Schlage den ihm von dem Einschenker aufgeworfenen Ball nicht anzunehmen; dadurch gewinnen vielleicht einige der im Laufmale N befindlichen Schläger Zeit und Gelegenheit, ins Schlagmal zurückzukehren; dies Verzögern wird sich besonders dann empfehlen, wenn der Löser kein guter Schläger ist, so daß die Gefahr vorhanden ist, es könne den Dienenden bald gelingen, den schlecht geworfenen Ball in ihre Hände zu bekommen und einen der nach M zurücklaufenden Schläger zu treffen, in welchem Falle die herrschende Partei, wie oben bereits gesagt worden, verloren hat.

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

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

1) wenn einer von ihnen den Ball anfaßt; denn nur in den Händen der Dienenden darf sich derselbe befinden;
2) wenn einem Schläger beim Schlagen das Ballscheit aus der Hand fliegt;
3) wenn er das Ballscheit, das er nach geschehenem Schlage im Schlagmale zurücklassen muß, mit in das erste Laufmal x nimmt; und

4) wenn er beim Laufen die Seitengrenzen AC und BD überschreitet[1]).

Als Spielregeln gelten außerdem folgende Bestimmungen:

a. Der Einschenker darf sich beim Fangen oder Zuwerfen des Balles zwar von seinem Male entfernen; wirft er aber nach einem Schläger, so muß er sich auf seinem Platze befinden.

b. Die übrigen Diener sind in keiner Weise an ihren Platz gebunden.

c. Hat der Einschenker den Ball schlecht in die Höhe geworfen, so braucht ihn der Schläger nicht anzunehmen.

d. Die Reihenfolge der Schläger wird im Anfang des Spieles bestimmt; im weiteren Verlaufe desselben gilt die Reihenfolge, in welcher sie vom zweiten Laufmale zurückkehren.

e. Haben die Parteien gewechselt, so kann derjenige, durch welchen der Sieg errungen wurde, das Recht des ersten Schlägers beanspruchen, falls er es nicht an den bisherigen Einschenker abtritt.

Verwandt mit dem eben beschriebenen „Deutschen Schlagballspiel" ist der

3. α. Vierball,

so genannt, weil nur vier Personen an demselben teilnehmen können: A, B, C und D; auch hier werden zunächst zwei Male, ein Schlagmal M und ein Laufmal N, durch Steine bezeichnet, deren Entfernung jedoch nur ca. 30—40 Schritte beträgt; ferner fällt hier das sogenannte erste Laufmal weg. Durch das Los werden hierauf die Rollen der Schläger, des Einschenkers und des Laufers verteilt; angenommen, A und B sind Schläger,

---

[1]) Um einem zu häufigen Wechsel der Parteien vorzubeugen, pflegt zuweilen auch so gespielt zu werden, daß die herrschende Partei erst nach einer vorher ausgemachten Anzahl von Fehlern abtritt.

C Einschenker und D Laufer, so stellen sich die beiden ersten an dem Schlagmale auf, C wenige Schritte seitwärts rechts davor, und D begiebt sich an das Laufmal. C hat nun den Ball emporzuwerfen („einzuschenken") und A, als erster Schläger, ihn mit dem Ballscheit nach dem Laufmale zu schleudern. Drei Schläge sind ihm gestattet; nach dem dritten muß er, gleichviel ob er gut oder schlecht geworfen hat, das Ballscheit schnell an den zweiten Schläger abgeben, selbst aber so schnell als möglich nach dem Laufmale hinauseilen — und, wenn möglich — auch wieder zurück nach dem Schlagmale. Das hängt jedoch davon ab, ob D schon den Ball wieder in seiner Hand hat, so daß sich A beim Zurücklaufen der Gefahr aussetzt, getroffen zu werden. In diesem Falle bleibt A beim Laufmale draußen und wartet den nächsten Schlag des B ab, der ihm Gelegenheit giebt, ungefährdet zurückzukommen. Trifft nämlich D den Schläger, wenn derselbe sich im Laufen befindet, oder hat er den hinausgeschleuderten Ball mit den Händen aufgefangen, bevor er die Erde berührt hat, so wird A Laufer, B erster, C zweiter Schläger und D Einschenker.

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

Läßt sich der Schläger durch den Einschenker in der Weise täuschen, daß er, während letzterer die Bewegung des Einschenkens macht, ohne jedoch den Ball zu werfen, einen Schlag mit dem Ballscheit ausführt, so wird dieser Schlag als gültig angerechnet.

Noch vereinfachter, aber auf denselben Spielregeln beruhend, ist der

3. β. Dreiball.

Von den drei am Spiele beteiligten Personen ist einer Herr, die beiden andern Diener; der erste A ist Schläger, die beiden

andern B und C Einschenker, und zwar steht der eine rechts bei dem Male M, der andere links bei N (s. Fig. 8); auch hier beträgt die Entfernung von M bis N etwa 30—40 Schritte. A beginnt und hat das Recht zu 3 Schlägen, die er jedoch nicht alle zu thun braucht; schon nach dem ersten Schlage kann er, wenn derselbe günstig war, nach dem gegenüberliegenden Male laufen; ja er darf sogar, ohne den Ball geschlagen zu haben, laufen; nur ist er dann eher in Gefahr, von dem zunächststehenden Diener, der den Ball sofort aufgreift, getroffen zu werden. Ist A glücklich in N angelangt, so ist C sein Einschenker, und der Ball wird von N nach M zu geworfen; und so geht es von einem Male zum andern.

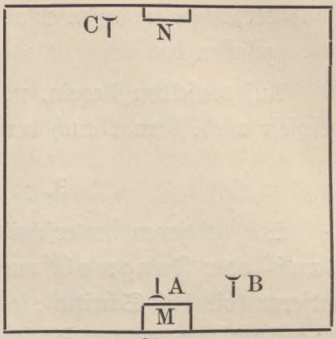


Fig. 8.

Das Recht als Herr geht verloren:

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

Hingegen wird derjenige Einschenker Herr, welcher

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

4) derjenige, in dessen Mal der Schläger das Ballscheit zurückgelassen hat.

Auf denselben Regeln, nach welchen der deutsche Schlagball gespielt wird, beruht auch der

3. γ. Freiball.

Wie bei jenem unterscheidet man ein Schlagmal und ein Lauf- oder Fangmal, nur sind dieselben weiter voneinander entfernt (bis 100 Schritte); es unterscheidet sich aber dieses Spiel im wesentlichen von dem Schlagball dadurch, daß, wenn auch äußerlich zwei Parteien einander gegenüberstehen, doch jeder einzelne nur für sich selbst, nicht aber für seine Partei, das Recht zum Schlagen gewinnt oder verliert. Im übrigen verläuft das Spiel ähnlich wie der Schlagball; es können, wie bei letzterem, 16—20 Personen teilnehmen; doch genügen auch schon 4. Es werden zunächst zwei, in Beziehung auf Spielgewandtheit ungefähr gleiche Parteien gebildet, deren eine durchs Los zur herrschenden, die andre zur dienenden wird. Die ersteren treten ins Schlagmal, die andern verteilen sich durch den Spielplatz, wie auf S. 67 angegeben worden. Auch hier hat der Schläger das Recht, dreimal zu schlagen, ohne daß er genötigt ist, von diesem Rechte Gebrauch zu machen; ist ihm vielmehr schon der erste Wurf gut gelungen, so läßt er das Ballscheit im Schlagmale zurück und eilt so schnell als möglich nach dem Laufmale hinaus. Ist er, ohne geworfen zu werden, bis zu demselben gelangt, so darf er frei von dort nach dem Schlagmale zurückkehren. Davon hat wohl das Spiel den Namen Freiball erhalten. Hat der Schläger dagegen den ihm von dem Einschenker zugeworfenen Ball dreimal nicht getroffen, oder hat er das Ballscheit, statt es im Schlagmale zurückzulassen, mit hinweggenommen, oder hat einer der Diener den Ball im Fluge aufgefangen, oder endlich den Schläger während des Laufens mit dem schnell ergriffenen Balle getroffen: so verliert der Schläger seine Stellung unter

den Herrschenden und kommt unter die Dienenden; aber nur er allein, nicht auch, wie beim Schlagball, seine ganze Partei, und zwar erhält er die letzte Stelle unter den Dienenden, hinter dem Laufmale. — Was die Reihenfolge und die Bedeutung der Plätze anlangt, welche die Dienenden einnehmen, so hat nur der Einschenker eine bevorzugtere Stelle, insofern er nicht nur, wie die übrigen Diener, den Schlag dadurch erwerben kann, daß er den Schläger im Laufe trifft, sondern auch dann, wenn der Schläger das Ballscheit aus dem Schlagmale mit hinweggenommen, oder den ihm dreimal aufgeworfenen Ball nicht getroffen hat.

Am besten ist es daher, die Stelle des Einschenkers beim Beginn des Spiels auszulosen; später wird sie durch Aufrücken besetzt. Hat nämlich der Einschenker den Schlag auf eine der oben angegebenen Weisen erlangt und ist Schläger geworden, so rückt jeder der übrigen Dienenden an die Stelle seines Vordermannes, der Schläger aber, der den Schlag verloren, erhält den letzten Platz in der Reihe der Dienenden; in gleicher Weise tritt auch jeder andre Diener, welcher den Schlag gewonnen, an die Stelle desjenigen Schlägers (jedoch als letzter in der Reihe), welcher ihn verlor, während die hinter ihm stehenden Diener um je eine Stelle aufrücken.

Endlich gehört auch der

3. δ. Ball mit Freistätten

zu denjenigen Ballspielen, welche, obwohl englischen Ursprungs, dennoch eine große Verwandtschaft mit dem deutschen Schlagball zeigen; wie in diesem, ist die Zahl der Teilnehmer unbeschränkt; ebenso ist eine herrschende und eine dienende Partei vorhanden, wie auch die Spielweise ziemlich die gleiche ist.

Über die Beschaffenheit des bei diesem Spiele gebrauchten Ballscheits ist bereits früher (S. 39) gesprochen worden.

Die wesentlichste Abweichung vom deutschen Schlagball besteht darin, daß zwar ein Schlagmal, aber kein Laufmal

vorhanden ist; statt des letzteren werden Stäbe, an denen Taschentücher befestigt sind, in einer Entfernung von mindestens 10 Schritten voneinander nach den verschiedensten Richtungen hin in den Boden getrieben, und zwar so viele, als die Partei der Diener Personen zählt; das sind die sogenannten Freistätten. (In der nebenstehenden Figur 9 durch 1, 2, 3, 4, 5 bezeichnet.) Die Diener A, B, C, D, E stehen neben oder zwischen diesen Freistätten. Der Einschenker A steht 5–6 Schritte vom Schläger M entfernt und wirft ihm den Ball im flachen Bogen zu.

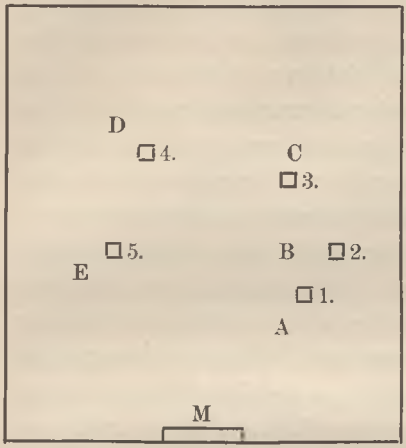


Fig. 9.

Die Aufgabe des jedesmaligen Schlägers ist es nun, nach gethanem Schlage von einer Freistätte zur andern und von der letzten wieder zurück ins Schlagmal zu laufen, dabei aber jede derselben mit der Hand zu berühren, ohne daß es einem Diener gelingt, ihn während des Laufens mit dem Balle zu treffen. Um möglichst sicher zu gehen, darf er in jeder Freistatt solange bleiben, bis er ungefährdet zur nächsten zu gelangen hoffen darf.

Verloren geht das Recht nicht nur des einzelnen Schlägers, sondern der gesamten herrschenden Partei

1) wie beim deutschen Schlagball, durch Fangen des Balls. Gelingt es einem Diener, den Ball im Fluge zu fangen, ehe er den Boden berührt, so ruft derselbe seiner Partei zu: „Herein! Herein!“ Sofort eilen alle Diener ins Schlagmal, welches die herrschende Partei verlassen muß. Derjenige aber, welcher den Ball gefangen, muß denselben, sobald er sieht, daß beinahe alle von seiner Partei im Schlagmale angelangt sind, über den Kopf

hinweg nach rückwärts werfen; gelingt es nun, einem von denjenigen, welche bisher Herren gewesen, den Ball schnell wieder zu ergreifen und einen von der Gegenpartei zu treffen, noch ehe er völlig ins Schlagmal gelangt ist, so hat letztere das eben gewonnene Recht schon wieder verloren, dafür aber das wiedererlangt, nach einem der jetzt aufs neue herrschend gewordenen und nach dem Schlagmale Eilenden zu werfen, um ihnen dieses Recht aufs neue abzugewinnen. Auf diese Weise kann es kommen, daß ein interessanter, oft wechselnder Kampf um die Herrschaft eintritt, bei welchem endlich diejenige Partei Sieger bleibt, welche den Gegnern den letzten Wurf beigebracht hat.

2) geht das Schlagrecht verloren durch Verbrennen, und zwar

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

b. Es geht ferner das Schlagrecht durch Verbrennen verloren, wenn kein Schläger sich im Schlagmale befindet. Es kann nämlich vorkommen, daß 3, 4 oder 5 Schläger noch bei den Freistätten sich befinden, und da der letzte Schläger nach seinem Schlage auslaufen muß, so ist, bis es einem seiner Genossen gelingt, ins Schlagmal zurückzukehren, dasselbe einige Zeit unbesetzt. In diesem Falle nimmt der Einschenker den Ball, ruft den Genossen seiner Partei zu: „Herein! Herein!“ und wirft

den Ball unter dem Ausruf: „Verbrannt!“ schräg gegen den Boden, so daß er weit davonspringt und nicht sogleich von den Gegnern aufgegriffen werden kann. Denn gelingt es einem der letzteren, einen aus der Gegenpartei zu treffen, bevor derselbe im Schlagmale angelangt ist, so ist die gewonnene Herrlichkeit schon wieder verloren.

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

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

b. Wie oben bereits gesagt, stehen jedem Schläger 3 Schläge zu, nach deren drittem er laufen muß, auch wenn er den Ball nicht getroffen; in diesem Falle ergreift letzteren der Einschenker, der ja von den Dienern am nächsten steht und kann nun leicht den Schläger treffen, noch ehe er die erste Freistätte erreicht hat; gelingt ihm das, so hat er für seine Partei das Schlagrecht erworben.

c. Es kann im Laufe des Spiels vorkommen, daß bereits mehrere Schläger, welche ausgelaufen sind, sich bei den Freistätten aufhalten. Nun ist aber Gesetz, daß bei keiner derselben mehr

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

4. **Thorball** (das englische Cricket).

a. Der einfache Thorball.

Das aus England stammende, jetzt aber auch in Deutschland bereits vielfach eingebürgerte Spiel hat seinen Namen von einem Thore (Wicket), welches aus drei gleich starken und gleich hohen Stäben gebildet wird. Diese werden mit ihren zugespitzten Enden so weit in die Erde getrieben, daß sie fest stehen und 75 cm über den Fußboden hervorragen. Ihre Entfernung voneinander darf nicht so groß sein, daß der Ball zwischen ihnen hindurchgehen könnte. An dem oberen Ende haben diese Stäbe eine Vertiefung, in welche zwei genau abgepaßte Querhölzchen gelegt werden (s. Fig. 10). In der Verlängerung derjenigen Linie, welche die Fußpunkte der Stäbe miteinander verbindet, werden in einer Entfernung von je 20 Schritt nach rechts und

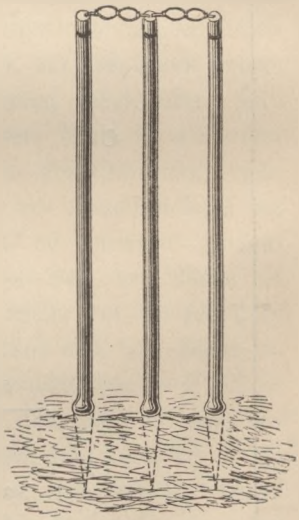


Fig. 10.

links Pfähle eingeschlagen, welche die Grenze des Spielfeldes andeuten. Zwei Schritt vor dem Thore wird, parallel mit demselben, mit Kalk- oder Kreidebrei, eine vier Schritt lange Linie gezogen, die sogenannte Schlaglinie. Gegenüber dem Thor wird in einer Entfernung von 30 Schritten eine zweite, ebenfalls 4 Schritt lange Linie gezogen, die Wurflinie, an deren Enden je ein stumpfer Winkel nach rückwärts angelegt wird. In der Mitte der Wurflinie wird ein Stab in die Erde getrieben (siehe Fig. 11).

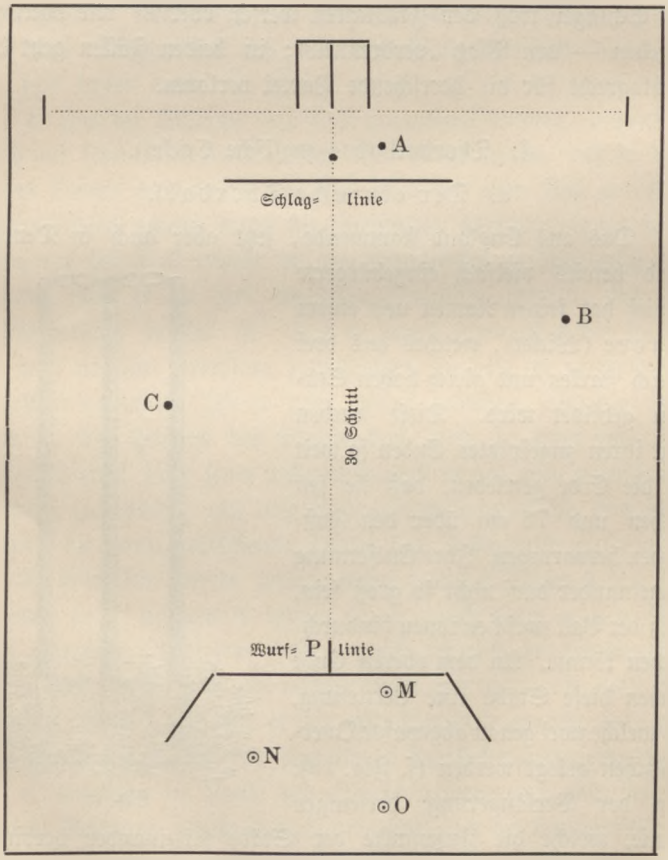


Fig. 11.

Zu diesem Spiele genügen schon sechs Personen, welche sich durch das Los in zwei gleiche Parteien, drei Schläger A, B und C, und drei Werfer, M, N und O, sondern. Die Absicht der letzteren ist die, vermittelst des (auf S. 37 b näher beschriebenen) Balles die auf dem Thore liegenden Querhölzer herabzuwerfen, aber beim Anwurf niemals in direktem Wurfe, sondern erst nachdem der Ball die Erde berührt hat und darauf nach dem Thore zu abgeprallt ist, während es die Aufgabe des jedesmaligen Schlägers ist, den das Thor bedrohenden Ball durch einen heftigen, mit dem Ballscheit ausgeführten Schlag zurückzuschleudern.

Der Gang des Spieles ist folgender: der erste Schläger A stellt sich, mit dem Ballscheit bewaffnet, so neben dem Thor und innerhalb der Schlaglinie auf, daß, wenn er das Schlagholz auf die Erde setzt, dasselbe den mittelsten Stab des Thores deckt; die beiden andern Schläger B und C stehen rechts und links ungefähr in der Mitte des abgegrenzten Spielfeldes. Der erste Werfer M stellt sich, den Ball in der Rechten, hinter der Wurflinie rechts oder links von dem Stabe P auf; die beiden andern N und O hinter ihm in einiger Entfernung voneinander. Nun beginnt das Spiel, indem M neben den Pfahl P mit einem Fuße auf, mit dem andern hinter die Wurflinie tritt, während der Schläger A das Ballscheit vor den mittelsten Stab des Thores stellt, um den ankommenden Ball zu erwarten. Hierauf ruft M laut: „Achtung!“ und wirft den Ball, den Rücken der Hand nach oben gekehrt, und so, daß dieselbe nur bis zur Höhe der Schulter erhoben wird, mit aller Kraft nach dem Thore zu. Der Ball beschreibt einen flachen Bogen, schlägt etwa 5—8 Schritt vor dem Thore auf den Erdboden auf und prallt in demselben Winkel, mit welchem er aufgefallen, gegen das Thor ab. Trifft hierbei der Ball das Thor und wirft eins oder beide Querhölzer herab, so muß der Schläger, welcher den Ball nicht abgewehrt hat, abtreten, der zweite tritt an seine Stelle und die Werfer erhalten einen Punkt. So schnell geht jedoch meistens die Sache

nicht; denn schon hat der Schläger A mit sicherem Blick den abprallenden Ball erwartet und ihn im geeigneten Augenblick mit starkem Schlage zurückgeschleudert. Derselbe fliegt im Bogen wieder den Gegnern zu, während der Schläger sofort mit dem Ballscheit nach der Wurflinie und von da wieder zurück nach der Schlaglinie eilt und den Lauf so oft wiederholt, bis der Ball wieder in den Händen der Gegner ist. Jeder geglückte Lauf zählt einen Punkt für die Partei der Schläger. Hierbei ist zu bemerken, daß der Lauf als gültig zählt, wenn der Schläger den Boden hinter der Wurf- und hinter der Schlaglinie auch nur mit dem Ballscheit berührt. Gelingt es einem der Werfer, den zurückgeschlagenen Ball entweder aus der Luft zu fangen oder ein bzw. beide Querhölzer des Thores mit dem Ball in direktem Wurfe herabzuwerfen, bevor der Schläger wieder in die Schlaglinie zurückgekehrt ist, so zählt das je einen Punkt für die Werfer, und zugleich muß der Schläger A abtreten; an seine Stelle tritt B und später aus gleicher Veranlassung C. Auch das Amt des Werfers geht, nachdem er eine bestimmte Anzahl Würfe gethan, der Reihe nach auf die andern Mitglieder seiner Partei über. Vor jedem neuen Wurfe wird „Achtung!“ gerufen. Um jedoch Streitigkeiten, welche leicht entstehen können, zu vermeiden, wacht ein Schiedsrichter über die genaue Beachtung aller Spielregeln. Ist ein siebenter Mitspieler vorhanden, so übernimmt dieser das Amt desselben, indem er sich in der Mitte des Spielfeldes so aufstellt, daß er den Gang des Spieles genau verfolgen kann; ist kein siebenter vorhanden, so versieht einer der Schläger, der anfangs unbeschäftigt ist, dieses Amt, selbstverständlich in strengster Unparteilichkeit. Dem Schiedsrichter steht die Entscheidung über folgende Punkte zu:

1) Wenn der Werfer den Ball geworfen, dabei aber mit beiden Füßen statt mit einem auf der Wurflinie gestanden hat, so ruft er: „Kein Ball!“
2) Wenn der Ball in solcher Entfernung von dem Schläger

vorbeigeht, daß letzterer ihn mit dem Ballscheit nicht erreichen kann, so ruft er: „Weit Ball!"

In beiden Fällen darf sich die Gegenpartei einen Punkt anrechnen.

3) Er hat genau zu beobachten, ob der Schläger während des Laufens auch wirklich den Boden hinter der Wurf- und der Schlaglinie mit dem Ballscheit berührt hat oder zu kurz gelaufen ist, und endlich

4) ob der Schläger das Thor mit seinem Körper oder einem Fuße gedeckt hat, so daß ein gerader Ball dasselbe nicht treffen kann.

In dem unter Nr. 3 angegebenen Falle ist der Lauf ungültig und zählt keinen Punkt für die Partei des Schlägers, in dem unter Nr. 4 muß der Schläger abtreten.

Diejenige Partei hat gesiegt, welche zuerst die vorher ausgemachte Zahl von Punkten erreicht hat.

Der Übersichtlichkeit wegen mag hier noch einmal wiederholt werden, wenn der Schläger abtreten muß:

1) wenn der ankommende Ball von ihm nicht zurückgeschleudert worden ist, sondern das Thor getroffen und die Querhölzer herabgeworfen hat,

2) wenn er das Thor durch seinen Körper zu schützen sucht,

3) wenn er beim Zurückschlagen des Balles mit seinem Ballscheit selbst die Querhölzer herabwirft,

4) wenn der zurückgeschlagene Ball von einem der Gegner aus der Luft aufgefangen worden, und

5) wenn ein Gegner das Thor mit direktem Wurfe getroffen und die Querhölzer herabgeworfen hat, bevor der Schläger von seinem Laufe in das Schlagmal zurückgekehrt ist.

Ungleich mannigfaltiger, verwickelter und darum auch schwerer zu erlernen ist

b. der doppelte Thorball,

ein Spiel, welches von der englischen Jugend und selbst von

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

Während beim einfachen Thorball nur ein Thor erforderlich war, sind hier, wie schon der Name andeutet, zwei Thore nötig, über deren Beschaffenheit bereits oben S. 79 gesprochen worden ist. Die Ballscheite haben dieselbe Form wie beim einfachen Thorball und sind S. 39 beschrieben worden. Der Spielplatz muß jedoch geräumiger sein und bei einer Länge von 80 bis 90 Schritt eine Breite von 50—60 Schritt haben.

Zunächst werden die beiden Thore Th und Th¹ in einer Entfernung von 30 Schritten einander gegenüber in den Boden gesteckt; die Fußpunkte der drei, jedes Thor bildenden Stäbe stehen in einer geraden Linie, welche nach rechts und links soweit verlängert wird, bis ihre Länge 1 m beträgt; an die beiden Endpunkte dieser Linie werden in einem rechten oder stumpfen Winkel nach rückwärts zwei, ½ m lange Linien angesetzt, so daß ein nach drei Seiten abgegrenzter Raum, der Rollplatz, entsteht. Endlich wird vor jedem Thore parallel mit demselben in einer Entfernung von zwei Schritten noch eine Linie gezogen, ein wenig länger als die, welche die Fußpunkte der Thorstäbe verbindet; das ist das Schlagmal. In der nebenstehenden Fig 12 seien Th und Th¹ die Thore, gh und ik die Schlagmale.

Die Spielgesellschaft wird nun zunächst von zwei Führern oder Kaisern, die bei einer größern Anzahl von Teilnehmern zugleich als Unparteiische walten, in zwei hinsichtlich der Spielgewandtheit möglichst gleiche Parteien geteilt, bei 12 Mitspielern also zu je 6; die eine Partei bezeichnen wir mit A, B, C, D, E, F; die andere mit M, N, O, P, Q und R; die erstgenannten sind als Angreifer, die anderen als Verteidiger der beiden Thore gedacht. Von der Angriffspartei treten alle sogleich bei

Beginn des Spieles in Thätigkeit, von den Verteidigern zunächst nur zwei; die Angreifer nehmen hierbei folgende Stellungen ein: zwei von ihnen, die Roller, treten in die Rollplätze, ein jeder rechts von seinem Thore; hier also A und B; zwei andere, C und D, rechts und links von der Mittellinie und die letzten, E und F, hinter die Rollplätze; sind besondere Unparteiische notwendig, so nehmen diese ihre Plätze neben den beiden Schlagmälern ein, hier also U und U¹. Die beiden Verteidiger, jeder von ihnen mit einem Ballscheit oder Schlagholz versehen, daher auch Schläger genannt, stellen sich gleichfalls neben die Thore, jedoch innerhalb des Schlagmales, auf, immer aber auf die von den Rollern nicht eingenommene Seite (hier M und N), und zwar so, daß sie die Thore nicht mit ihrem Körper verdecken; neben jedem von ihnen ist, genau vor dem mittelsten Stabe des Thores, ein Punkt bezeichnet (0 und 0¹), das Schlagzeichen, auf welches der Schläger sein Ballscheit setzen muß, bevor er den Ball des Gegners schlägt.

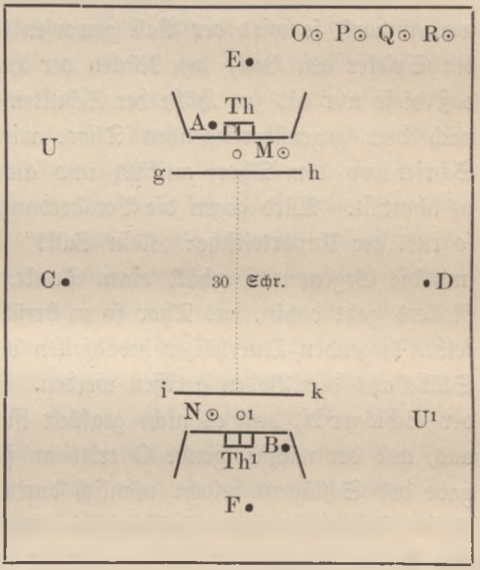


Fig. 12.

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

Nun beginnt das Spiel. Der erste Roller A, welcher den

Ball hat, ruft, ohne die Grenze des Rollmales zu überschreiten (denn in diesem Falle wäre der Schub oder Wurf ungültig und die Gegenpartei erhielte einen Punkt): „Achtung!" auf welchen Ruf die Schläger sogleich ihre Schlaghölzer in das Schlagzeichen setzen, um den Ball zu erwarten; hierauf wirft oder rollt jener den Ball mit großer Kraft nach dem gegenüberstehenden Thore Th[1]. (Ist vorher ausgemacht worden, daß nicht gerollt werden darf, so wird der Ball geworfen oder geschockt, indem der Spieler den Ball, den Rücken der Hand nach oben, doch so daß diese nur bis zur Höhe der Schulter erhoben wird, derartig nach dem gegenüberliegenden Thore wirft, daß derselbe 5—8 Schritt vor dem Thore auffällt und alsdann nach dem Thore zu abprallt. Wird gegen die Verabredung gerollt oder geschockt, so ruft der Unparteiische: „Kein Ball!" der Wurf ist ungültig und die Gegenpartei erhält einen Punkt.) — Die Absicht des Rollers geht dahin, das Thor so zu berühren, daß die auf demselben liegenden Querhölzer herabfallen oder gar ein oder einige Stäbe aus dem Boden gerissen werden. Falls dies gelingt, tritt der Schläger N, dem es nicht geglückt ist, den Ball abzuwehren, aus, und der nächstfolgende O tritt an seine Stelle. Die Aufgabe des Schlägers besteht nämlich darin, nachdem er auf den Ruf: „Achtung!" das Ballscheit in das Schlagzeichen gesetzt, den herankommenden Ball aufmerksam zu beobachten und ihn im günstigsten Augenblicke kräftig zurückzuschlagen. Hierbei ist es ihm nicht gestattet, durch Umherfahren mit dem Ballscheit den Ball aufzuhalten oder gar mit Hand und Fuß abzuwehren; vielmehr darf er nur einen festen Schlag gegen denselben führen. Ist der Ball weit hinweggeschleudert, so wechseln die beiden Schläger sogleich eilig ihre Plätze; M läuft nach der Schlaglinie ik, N nach gh, und hierauf beide schleunigst wieder zurück. Beide müssen aber das gegenüberliegende Schlagmal auch wirklich und sei es auch nur mit dem Ballscheit berühren, sonst ruft der Unparteiische: „Zu kurz!" und der Lauf wird nicht für gültig er-

klärt. Jeder Platzwechsel der beiden laufenden Schläger wird als ein Punkt gerechnet. Ist noch Zeit vorhanden, so wechseln beide noch einmal die Plätze und das so oft, bis der Ball wieder in den Händen des einen der beiden Roller ist. Es kommt daher für die Angreifer sehr viel darauf an, den hinweggeschleuderten Ball so schnell als möglich wiederzuerlangen, was die seitwärts und hinter den Rollmälern aufgestellten C, D, E und F zu besorgen haben. Diese müssen daher im Zuwerfen und Fangen sehr geübt sein, damit der Ball schnell von Hand zu Hand wieder zu dem Roller, welcher am Wurf ist, zurückgelangt. Wird der in die Luft geschlagene Ball von einem der Angreifer beim Herabfallen gefangen, so tritt der Schläger, welcher ihn zurückgeschlagen, ab, und der Lauf, bezw. die Läufe werden nicht gerechnet; an seine Stelle tritt der nächstfolgende seiner Partei. Auch dann muß der Schläger abtreten, wenn er beim Zurückschlagen des Balles über den Schlagraum gh oder ik hinausgetreten ist, ferner wenn er den heranrollenden bzw. abprallenden Ball mit der Hand berührt oder ihn aufnimmt, ferner wenn er beim Zurückschlagen des Balles aus Unvorsichtigkeit die Querhölzer seines eigenen Thores herunterstößt, bezw. mit dem Ballscheit auch nur berührt, oder wenn er einen von seinem Mitschläger zurückgeschlagenen Ball noch einmal schlägt, oder endlich wenn sein Thor von dem durch seinen eignen Mitschläger zurückgeschlagenen Ball getroffen wird. Bemerkt der Schläger, daß der zuletzt angegebene Fall eintreten könnte, so darf er, wie eben erwähnt worden, den Ball zwar nicht zurückschlagen; wohl aber hat er das Recht, mit vorgehaltenem Ballscheit oder mit seinem Körper das gefährdete Thor zu decken.

Haben die Schläger voreilig noch einmal einen Platzwechsel gewagt, ohne zeitig genug im Schlagmale anzulangen, so daß also für den Augenblick beide Thore ohne Verteidiger sind, so läuft derjenige von den Angreifern, welcher gerade den Ball hat, mit größter Geschwindigkeit auf dasjenige der verlassenen Thore

zu, dessen Verteidiger noch am entferntesten ist, um mit dem Ball die Querhölzer herunterzustoßen oder sie aus einiger Entfernung herabzuwerfen. Ist es bis dahin dem Schläger nicht gelungen, sein Ballscheit wieder in Punkt 0 einzusetzen, so muß derjenige von beiden Schlägern abtreten, welcher dem eroberten Thore am nächsten ist, das ist also der auf dasselbe zulaufende, falls die Schläger beim Laufen einander bereits begegnet sind, oder der, welcher dasselbe eben verlassen hat, falls die Begegnung noch nicht erfolgt ist. Auch ein solcher Lauf wird nicht gerechnet, während dessen ein Thor erobert wird. Deshalb ist es ratsam, daß bei einem beabsichtigten Platzwechsel derjenige, in dessen Nähe sich der Ball befindet, wartet, bis sein Mitschläger bereits in seiner Nähe ist, damit das Thor nicht zu lange unbewacht bleibt, und eine Eroberung desselben vermieden wird. An Stelle eines abgetretenen Schlägers tritt der nachfolgende Ersatzmann, bis der letzte ans Spiel gekommen ist.

Doch schon ruft der Roller aufs neue sein: „Achtung!“ das Spiel geht weiter. Trifft er, wenn der Ball geschockt wird, das gegenüberstehende Thor mit direktem Wurfe, ohne daß derselbe also den Boden berührt hat, so ist der Wurf ungültig. — Sind endlich die letzten Schläger im Spiele, und es kommt der eine von ihnen vom Schlage ab, so muß auch der andere abtreten, da kein neuer Ersatzmann mehr vorhanden ist; ein Gang ist beendet, und nun wechseln die Parteien ihre Rollen. Gewöhnlich wird bei Beginn des Spiels festgesetzt, wie viele Gänge gemacht werden; jedenfalls muß ihre Zahl eine gerade sein, da jede Partei gleichviel Gänge gemacht haben muß. Nach Beendigung des Spiels hat diejenige Partei gewonnen, welche die meisten Punkte erlangt hat. Solche Punkte kann, wie wir oben gesehen, zumeist nur derjenige Schläger, welcher den Ball zurückgeschlagen und darauf einige Läufe gemacht hat, erwerben; aber auch die ganze Partei hat Gelegenheit dazu und zwar durch sog. Fehlbälle. Hat nämlich der Roller oder Schocker soweit

vom Thore ab den Ball gerollt oder geworfen, daß ihn der Schläger nicht mit dem Ballscheit erreichen kann, so ruft der Unparteiische: „Weit Ball!"; in solchem Falle, ebenso wenn der Unparteiische gerufen hat: „Kein Ball!" dürfen die Schläger so viele Läufe machen, als es irgend möglich ist. Die dadurch erzielten Punkte zählen aber nicht für einen der Schläger, sondern als „Fehlbälle" für die ganze Partei. In der Schlußabrechnung kommen jedoch sämtliche Punkte, welche eine Partei gewonnen hat, in Anrechnung.

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

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

Ist der Ball „außer Spiel", d. h. ist er zwar in die Hände des am Wurfe befindlichen Rollers zurückgelangt, dieser aber schickt sich noch nicht zu einem neuen Angriff an, so hat auch der Schläger nicht nötig, das Ballscheit auf Punkt 0 zu halten; erst wenn jener aufs neue „Achtung!" ruft, muß dies geschehen.

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

1) wenn durch Rollen oder Schocken sein Thor getroffen und die Querhölzer herabgeworfen werden,
2) wenn er dreimal vergeblich versucht hat, den ankommenden Ball zurückzuschlagen, ihn also nicht getroffen hat,

3) wenn der zurückgeschlagene Ball von den Gegnern aus der Luft gefangen worden ist,
4) wenn ein Thor erobert worden, ehe sein Verteidiger im Schlagmale angelangt ist,
5) wenn er nach einem Ball, den bereits sein Mitschläger zurückgeschlagen, nochmals schlägt,
6) wenn er selbst durch Unvorsichtigkeit die Querhölzer seines Thores mit seinem Ballscheit herunterwirft oder das Thor berührt,
7) wenn er absichtlich einen Gegner am Fangen des Balles hindert,
8) wenn er einen rollenden oder geschockten Ball statt mit dem Ballscheit mit seinem Körper abwehrt[1]),
9) wenn er 20 Läufe gemacht hat.

Zu denjenigen Spielen, bei welchen der Handball vermittelst des Schlagscheits geschleudert wird, kann endlich auch der

5. Prellball

gerechnet werden. Die Anzahl der Spieler ist unbeschränkt. Dieselben stellen sich im Halbkreise, etwa in einer Entfernung von 8—10 Schritten, vor ein nicht zu kleines Grübchen, in welcher ein aus festem Holze gefertigtes, unten löffelartig erweitertes und ca. 70—80 cm langes Stück Holz schräg so hineingelegt wird, daß es ungefähr in seiner Mitte auf dem Rande der Grube aufliegt, die andere Hälfte also schräg aus derselben herausragt. Nun wird der Ball auf die löffelartige Erweiterung des zur Hälfte in der Grube befindlichen Holzes aufgelegt; ein Schläger wird ausgelost, und dieser schlägt hierauf mit einem festen Stock so kräftig als möglich auf das aus der Grube

---

[1]) Dem widerspricht nicht, was S. 87 unten gesagt worden ist; denn dort handelt es sich um einen von seinem Mitschläger bereits zurückgeschlagenen, hier aber um einen von dem Angreifer geworfenen Ball.

herausragende Ende. Infolgedessen fliegt der Ball hoch empor. Die Absicht der im Halbkreis aufgestellten Mitspieler, von denen jeder seinen Standpunkt durch einen Stein bezeichnet hat, ist nun die, den Schläger vom Amt zu bringen und an seine Stelle zu kommen, und das kann auf folgende Weise erreicht werden. Sobald der Schläger den Ball in die Höhe geschlagen hat, läuft ein Teil der übrigen aus, um den herunterfallenden Ball zu fangen; aber auch der Schläger muß auslaufen, um die leer gewordenen Plätze mit seinem Stabe zu berühren und darauf schnell wieder zu der Grube zurückeilen. Er verliert sein Amt, 1) wenn einer der Mitspieler den niederfallenden Ball mit den Händen aufgefangen, oder 2) wenn einer derselben den zu Boden gefallenen Ball schnell ergriffen und den Schläger damit geworfen hat, ehe er wieder bei seiner Grube angelangt ist, oder 3) wenn es demjenigen, welcher den Ball aufgegriffen hat, gelingt, denselben in die Grube zu legen oder zu rollen, bevor der Schläger zurückgekehrt ist und seinen Stock in die Grube gesetzt hat. Damit das in der Grube steckende Prellholz nach dem Schlage nicht zu weit fortfliegt, wird man gut thun, dasselbe mit einem Bindfaden an einen in der Nähe festgesteckten Pfahl zu binden.

c. mit dem Raket geschleudert.

Statt eines Ballscheits bedient man sich zum Fortschleudern des Balles eines Rakets oder Schlagnetzes, dessen Beschaffenheit S. 40 beschrieben worden ist, beim

1. α. Federball,

einem unterhaltenden, anmutigen Spiele, welches früher in vornehmen Kreisen sehr beliebt war. Es ist bekannt, daß dasselbe im Anfang des vorigen Jahrhunderts namentlich in Frankreich unter Ludwig XV (1715—1774) von dem Herzog von Orleans, der die Regentschaft während der Minderjährigkeit des Königs führte, viel gespielt wurde. —

Die Spieler, deren jeder mit einem Schlagnetz versehen ist, stellen sich in nicht zu weiter Entfernung voneinander im Dreieck, Viereck oder im Kreise auf, hierauf schlägt einer von ihnen den Federball (s. o. S. 37, d) mit dem Raket einem andern geschickt zu, der ihn, ohne daß der Ball zu Boden fällt, einem dritten zuwirft, dieser wieder einem andern, so daß der Ball beständig hin- und hergetrieben wird. Derjenige, bei welchem derselbe zu Boden fällt, erhält vor seinen Platz ein Steinchen; wer zuerst 6 Steinchen hat, muß abtreten; die andern spielen weiter, bis ein zweiter, der 6 Steinchen hat, abtritt. Wer zuletzt allein übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

So leicht und einfach die Sache beim Zusehen erscheint, so schwierig ist sie bei der Ausführung und setzt große Übung, eine sichere Hand, ein sicheres Auge und Gewandtheit der Bewegungen voraus, weil die Flugbahn des Balles und die Richtung, aus welcher er kommt, jedesmal eine andere ist. Am schnellsten gelangt man zu einer gewissen Sicherheit, wenn man sich gewöhnt, den Ball im hohen, nicht im flachen Bogen zu werfen, und wenn man darauf achtet, ihn mit der Mitte, nicht mit dem Rande des Rakets zurückzuwerfen, weil er dadurch meist schief und zu niedrig weiterfliegt. Ist im Freien bewegliche Luft, so ist das Spiel nicht zu empfehlen, weil der Wind die Flugbahn des Balles erheblich verändert; dann kann man es auch in einem geräumigen und hohen Zimmer spielen. —

Übereinstimmend in der Spielweise mit dem eben beschriebenen „Federball" ist der

1. β. Tamburinball;

der Unterschied zwischen beiden besteht nur darin, daß statt der mit Federn besetzten Bälle bei diesem die kleinen, 40 mm im Durchmesser haltenden Gummibälle (s. o. S. 35, a) angewendet werden, und daß an Stelle der Schlagnetze die S. 42 beschriebenen Tamburins treten.

2. Das Parkwiesen- oder Netzballspiel.

(Lawn Tennis.)

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

Das geeignetste Spielfeld bietet ein durchaus ebener, kurz abgemähter Rasenplatz, auf welchen die Linien durch einen nicht zu dicken Kalk- oder Kreidebrei deutlich erkennbar mit einem Pinsel aufgetragen werden. Wo ein solcher Platz fehlt, genügt auch ein ebener, fester Boden, in welchen die Spielgrenzen mit einem spitzen Stock eingeritzt und so oft, als es nötig ist, aufgefrischt werden. Auch darf das Spielfeld nicht zu klein abgegrenzt werden, damit der Kunst des Ballwerfens ein angemessener Raum geboten wird; bei einem in zu kleinen Verhältnissen abgemessenen Platz geht das Spiel zu leicht in Spielerei über.

Es wird ein Rechteck ABCD abgegrenzt (s. umstehend Fig. 13), dessen Langseiten AB und CD 70 Fuß, die Schmalseiten AD und BC 25 Fuß betragen; quer durch die Mitte desselben wird ein bis auf den Boden reichendes Filetnetz MON gezogen, dessen Maschen nicht so weit sein dürfen, daß sie den Ball durchlassen. Dasselbe wird rechts und links an zwei außerhalb der Spielgrenzen in die Erde befestigten Pfählen (P und P′) von $1^1/_4$ m Höhe angebunden und so straff angezogen, daß es in der Mitte noch mindestens 90 cm hoch ist; die durch den oberen Rand des Netzes durchgehende Leine muß eine hellleuchtende Farbe haben.

Die Linie EF teilt den Spielraum der Länge nach in zwei gleiche Teile; endlich werden noch zwei Querlinien GH und JK in einer Entfernung von je 21 Fuß vom Netze gezogen, welche die rechts und links von letzterem liegenden Flächen in ungleiche Abteilungen zerlegen.

Der Gang des Spieles besteht darin, daß die durch das Netz getrennten kleineren Spielhöfe von den beiden Parteien besetzt werden, welche den mittelst des (S. 40 beschriebenen) Schlagnetzes über das Quernetz zugeworfenen Ball nach bestimmten Regeln wieder zurückschlagen; je öfter dies geschieht, desto geschickter und gelungener wird gespielt.

Nehmen wir an, auf der linken Seite befinden sich die Spieler 1 und 2, auf der rechten die Spieler 3 und 4, und es hätte das Los den Beginn des Spieles für die linke Seite ent-

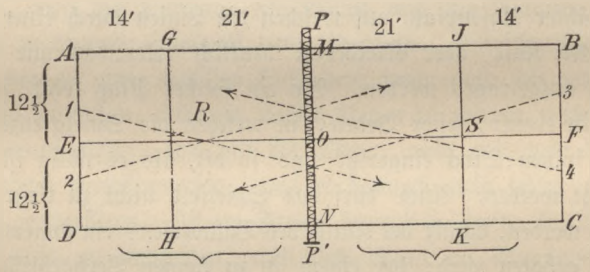


Fig. 13.

schieden, dann wirft Nr. 1, „der Aufschenker", der den einen Fuß außerhalb der Spielgrenze AE, den andern auf derselben haben muß, den Ball[1]) ein wenig in die Höhe und hierauf mit dem Schlagnetz so über das Quernetz M O N, daß er in dem Felde O S K N niederfällt; schnell eilt nun der Spieler Nr. 4 (und zwar nur dieser), welcher „der Empfänger" heißt, herzu und schlägt den Ball, nachdem er einmal (nicht zweimal) emporgesprungen, wieder über das Netz in das Gebiet der

[1]) Über die Beschaffenheit desselben s. S. 35, b.

Gegner — gleichviel an welchen Punkt — zurück. Von nun an darf jeder Spieler der betreffenden Partei den Ball schlagen, ohne Rücksicht darauf, ob derselbe den Boden berührt hat oder nicht, wobei es allerdings im Interesse der Parteien liegen wird, ihn möglichst dahin zu lenken, wo augenblicklich kein Gegner sich befindet.

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

Als Fehler gelten folgende Fälle:

1) wenn der Ausschenker nicht die Füße in der richtigen Stellung hat (siehe oben),
2) wenn er nach dreimaligem Versuche den Ball nicht trifft,
3) wenn er von einem falschen Felde aus den Ball schlägt,
4) wenn er ihn nicht in das vorgeschriebene Feld, oder über das Spielfeld hinaus, oder ins Netz schlägt,
5) wenn der Empfänger den ersten Ball zurückschlägt, ehe er den Boden berührt hat,
6) wenn er den „aufgeschenkten" oder „im Gange" befindlichen Ball verfehlt,
7) wenn ein Spieler das Netz oder die Pfähle desselben berührt,
8) wenn ein Spieler schon nach einem Balle schlägt, noch ehe er über das Netz herübergekommen ist,
9) wenn ein Spieler nach einem „im Gange" befindlichen Balle mehr als einmal schlägt, und

10) wenn der „im Gange“ befindliche Ball den Körper eines Spielers berührt.

Als Spielregeln gelten ferner folgende Bestimmungen:

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

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

II. Spiele mit dem großen Balle.

a. mit der Hand geschleudert.

Über die Beschaffenheit der verschiedenen großen Bälle, die teils Hohl- teils Vollbälle sind, ist S. 35 nachzusehen. Im folgenden wird stets angegeben werden, mit welcher Art derselben die einzelnen Spiele ausgeführt werden, falls dies nicht schon aus dem Namen des Spieles selbst hervorgeht.

1. Hohlball mit Prellen.

Zur Ausführung dieses Spieles gehört ein etwa 15 cm im Durchmesser haltender, hohler Gummiball; als Spielort wird ein großer gedielter oder mit hartem Boden versehener Raum dem Rasenplatz im Freien vorzuziehen sein. Dieser Spielplatz wird durch eine etwa 20 cm hohe, den Raum quer durchschneidende Bretterschranke in zwei gleiche Abschnitte geteilt. Hierauf wird ein Schiedsrichter und ein Anschreiber gewählt oder ausgelost; unter Umständen verschlägt es nichts, beide Ämter auch

in eine Hand zu legen. Der Rest der Spieler teilt sich in zwei Parteien, die sich auf dem freien Raum rechts und links von der Querschranke in angemessenen Entfernungen aufstellen.

Das Spiel beginnt damit, daß der Schiedsrichter, der sich an dem einen Ende der Querschranke aufstellt (ist ein besonderer Anschreiber gewählt, so nimmt derselbe seinen Platz an dem anderen Ende derselben ein), den Gummiball so in den Spielraum der einen von beiden Parteien wirft, daß derselbe vom Boden abprallt. Die Aufgabe dieser Partei ist es nun, den Ball durch Schläge mit der Faust oder der flachen Hand, die von oben geführt werden müssen, so lange in beständigem Aufspringen zu erhalten, bis er über die Querschranke in das feindliche Gebiet springt. Das erreicht man dadurch, daß man den Ball nicht senkrecht, sondern in einen spitzen Winkel nach dem Boden schlägt, worauf er unter demselben Winkel nach der entgegengesetzten Seite abprallt. Hierauf hat nun die Gegenpartei den Ball in beständigem Aufspringen zu erhalten, bis er wieder über die Schranke zurückspringt. Hört der Ball durch mißglückte Schläge auf zu springen und gerät ins Rollen, oder bleibt er ganz liegen, so notiert der Anschreiber einen Punkt für die Partei, in deren Gebiet dies geschieht. Ebenso wird der betreffenden Partei ein Punkt angerechnet, wenn der Ball nicht von oben, sondern von der Seite oder von unten geschlagen wird, oder endlich wenn der Ball über die Querschranke fliegt, ohne vorher aufgeprellt zu sein. Diejenige Partei hat verloren, welche zuerst eine vorher festgesetzte Anzahl von Punkten erreicht. — Sobald ein neuer Punkt vermerkt worden ist, wird von neuem angespielt und zwar von derjenigen Partei, welche den Fehler begangen hat.

2. Schleuderball.

Das Spiel wird mit dem auf Seite 38 b näher beschriebenen, mit einem Griff versehenen Schleuderball ausgeführt. Die Zahl

der Teilnehmer ist auch hier unbeschränkt. Ein mindestens 100 Schritte langer und 40—50 Schritte breiter Spielplatz wird dadurch abgegrenzt, daß zwei 10 Schritt breite Thore, die etwa 80 Schritte voneinander entfernt sind, durch je 2 Pfahle abgesteckt werden; ebenso wird die Mitte des Platzes bezeichnet. Hierauf werden durch abwechselndes Wählen der beiden Anführer zwei möglichst gleichstarke Parteien gebildet, die sich vor ihren Thoren aufstellen, nachdem durchs Los bestimmt worden, welche Partei den ersten Wurf hat.

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

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

So wechseln beide Parteien mit dem Zuschleudern ab, bis es einer von ihnen gelungen ist, entweder den Ball von vorn zwischen den das Thor der Gegner bezeichnenden Pfählen hindurchzutreiben, oder die Gegner soweit zurückzudrängen, daß das

Thor derselben erobert wird. Diese hat alsdann das Spiel gewonnen.

Beim nächsten Gange hat die besiegte Partei den ersten Wurf.

In ähnlicher Weise und nach denselben Regeln wird der

3. Grenzball

gespielt; nur wird hierbei nicht der mit einem Griff versehene Schleuderball, sondern der große gefüllte Stoßball (s. S. 38 a) angewendet. Der von der Gegenpartei mit den Händen geworfene Ball wird entweder mit den Armen aufgefangen (in welchem Falle derjenige, welcher ihn gefangen hat, das Recht erlangt, vor dem Zurückwerfen 3 Schritte vorzuspringen), oder mit der Faust, bevor er den Boden berührt, zurückgeschleudert; von da, wo er liegen bleibt, wird er den Gegnern wieder zugeworfen. Ist aber der Ball weder mit den Armen aufgefangen, noch mit der Faust zurückgeschleudert worden, sondern über die Spielenden hinweggeflogen, so müssen diese bis dahin zurückgehen, wo derselbe zur Erde gefallen ist, während die Gegner um so viel vorrücken. Derjenige, welcher den Wurf hat, darf zwar nicht nach Belieben vorgehen, außer in den obengenannten Fällen; wohl aber steht es ihm frei, sich von seinem Standpunkte nach rechts oder links zu wenden, um den Ball nach der schwächsten Seite des Gegners zu werfen.

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

Ein sehr unterhaltendes und bei geschickten Spielern große Heiterkeit hervorrufendes Spiel, welches mit dem Schleuderball ausgeführt wird, ist der

4. Verierball.

Sämtliche Teilnehmer stellen sich in nicht zu weiten, aber gleichmäßigen Abständen in einen Kreis bis auf einen, welcher außerhalb desselben bleibt. Einer von den im Kreise Stehenden hält den Ball am Griff und hat ihn dem rechten oder linken Nachbar zuzuwerfen, während es die Aufgabe des außerhalb des Kreises sich Bewegenden ist, den Ball mit der Hand zu berühren. Da aber letzterer nicht bloß nach derselben Richtung, sondern beliebig vorwärts oder rückwärts — immer aber nur von Nachbar zu Nachbar — wandern darf, so wird dem draußen Befindlichen seine Aufgabe nicht leicht gemacht. Oft wird er getäuscht und durch Hinhalten des Balles geneckt; aber ehe er ihn zu berühren vermag, ist er schon wieder beim Nachbar, und oft wandert er denselben Weg unerwartet wieder zurück, auf den er eben angekommen. Je schneller der Ball von Hand zu Hand, vorwärts oder rückwärts, geht, desto schwieriger wird es, ihn zu berühren. Gelingt dies endlich doch, oder ist der Ball statt dem Nachbar einem weiter Stehenden zugeworfen worden, so muß derjenige, bei welchem der Ball berührt worden, oder welcher den Fehler begangen, an Stelle des außerhalb Befindlichen treten, während dieser mit in den Kreis tritt.

Nicht weniger unterhaltend und beliebt ist der

5. Jagdball.

Die Zahl der Teilnehmer muß eine gerade sein; dieselben stellen sich, wie beim Verierball, in angemessenen Entfernungen voneinander in einen Kreis und stellen durch Abzählen von 1=2, 1=2 u. s. w. fest, welche Parteien gegeneinander spielen. Hierauf werden 2 Stoßbälle so verteilt, daß den einen ein zu Nr. 1 gehörender, den andern, gegenüber von diesem, ein zu Nr. 2 gehörender Mitspieler erhält. Auf ein gegebenes Zeichen beginnen beide ihre Bälle in derselben Richtung weiter zu werfen, aber nicht ihrem Nachbar zu, sondern mit Übergehung desselben dem

nächsten Angehörigen ihrer Partei, so daß der eine Ball nur unter den zu Nr. 1 gehörenden, der andere nur unter den zu Nr. 2 gehörenden verkehrt. Die Absicht der Spielenden geht nun dahin, durch möglichst schnelles Zuwerfen den Ball der Gegner zu überholen; da aber auch diese sich thunlichst beeilen, so entsteht ein lebhafter Wettkampf, der an Spannung zunimmt, je näher ein Ball dem andern kommt; oft glaubt man, schon nach wenigen Würfen müsse der eine den andern überholt haben: da fällt der im Vorteil befindliche durch verfehltes Fangen oder ungeschickten Wurf zu Boden, es entsteht ein Zeitverlust, den der Gegner natürlich ausgenützt hat, — und die Jagd beginnt von neuem, bis endlich ein Ball den andern unter dem Jubelgeschrei der Sieger überholt hat.

b. mit Stäben getrieben.

Wurde in den bisher beschriebenen Spielen der große Ball mit der Hand weiter geschleudert, so bedient man sich bei anderen hölzerner Stäbe, mittelst deren der Ball geleitet und getrieben wird, so beim

1. Treib- oder Sauball.

Dieses, auch Sautreiben oder Geier genannte Ballspiel ist in Deutschland, der Schweiz, Frankreich und England (Hawkgame) sehr bekannt und beliebt. Die Zahl der Mitspieler ist unbeschränkt. Nachdem in der Mitte eines freien Platzes eine nicht zu kleine Grube, welche die „Fudel" genannt wird, gegraben worden ist, werden im Kreise ringsher soviel kleinere Löcher gemacht, als Spieler vorhanden sind, weniger eins, und da diese Löcher 2—3 Schritte von einander entfernt sein müssen, so ergiebt sich von selbst die Größe des Kreises und die Entfernung von der Grube in der Mitte.

Nachdem sich jeder Mitspieler mit einem etwa 1 Meter langen Stabe versehen hat, stellen sich alle um die Fudel herum,

stecken die Spitze ihres Stabes in dieselbe und schleudern auf das Kommando 1, 2, 3! den in der Grube befindlichen großen Stoßball über die Kreislöcher hinaus; jeder beeilt sich aber sogleich, die Spitze seines Stabes in eins der Kreislöcher zu stellen. Wer alle bereits besetzt findet, ist der Treiber oder Geier, der ein möglichst behender und geschickter Knabe sein muß, wenn er zu seinem Ziele gelangen will. Die Aufgabe desselben ist es nämlich, den außerhalb des Kreises der Mitspieler befindlichen Ball durch geschicktes Rollen und Leiten mit dem Stabe nicht nur in den Kreis, sondern auch in die Fudel zu bringen. Zu dem Zwecke sucht er sich die nach seiner Ansicht am schwächsten verteidigte Stelle aus, macht auch wohl einen Scheinangriff nach einer andern Seite, um die Aufmerksamkeit von seiner wirklichen Absicht abzulenken; trotz alledem aber ist es nicht leicht, den Ball in den Kreis oder gar in die Fudel zu rollen. Denn sobald er sich den Mitspielern mit dem vor sich hergerollten Ball nähert, schleudern diese ihn durch geschickt geführte Schläge oft wieder weit hinweg; freilich müssen sie dabei ihre Stäbe aus den Löchern herausnehmen, und dies giebt dem Treiber Gelegenheit, seinen Stab in eins der leeren Löcher zu stellen, worauf derjenige, der sein Grübchen verloren hat, das Amt des Treibers übernimmt. Aber selbst wenn es dem letzteren gelungen ist, den Ball in den Kreis zu rollen, ist noch nicht viel gewonnen; denn sofort suchen ihn die übrigen durch Schläge wieder aus demselben zu entfernen, wobei der Treiber allerdings den Ball dadurch zu schützen sucht, daß er seinen Stab vor denselben stellt, wenn jemand nach ihm schlägt, so daß der Schlag den Stab und nicht den Ball trifft, oder es bleibt ihm der schon vorhin genannte Ausweg offen, daß er seinen Stab in eins der verlassenen Grübchen bringt, wodurch er sich von dem schwierigen Amt des Treibers befreit. Gelingt es ihm aber, den Ball in die Mittelgrube (die Fudel) zu rollen, so müssen alle Mitspieler ihre Grübchen verlassen und ein anderes zu gewinnen suchen;

auch der Treiber darf sich hierbei beteiligen; wer kein Grübchen erobert hat, ist nun Geier oder Treiber.

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

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

Verwandt mit dem eben beschriebenen Spiel ist der

2. Belagerungsball,

der im allgemeinen nach denselben Regeln, jedoch mit folgenden Abänderungen gespielt wird.

Um das Mittelloch, „die Fudel", wird ein kleiner Damm aufgeworfen und so gewissermaßen eine Festung hergestellt. „Der Belagerer" (der Treiber) sucht, wie vorhin, den Ball in diese Festung zu bringen; berührt letzterer dabei einen Mitspieler, so gilt das als Schuß, und der Getroffene ist tot, d. h. er tritt aus dem Spiele aus, und sein Grübchen bleibt leer; hierdurch ist dem Belagerer ein unbeschützter Zugang zu der Festung gegeben, den er natürlich auszunützen bestrebt ist; gerät dabei der Ball in

das leere Grübchen, so tritt Waffenstillstand oder nach Gefallen Übergabe der Festung ein, und das Spiel ist beendet.

c. mit dem Fuße geschleudert.

Ein außerordentlich belebtes und abwechselungsreiches Bild gewähren diejenigen Ballspiele, bei welchen der Hohlball mit dem Fuße geschleudert wird. Es gehört einige Übung dazu, den auf dem Rasenplatz liegenden Ballon nach kurzem Anlauf so mit der Spitze des Fußes zu treffen, daß er in hohem Bogen dahinfliegt. Hierbei kommt es im wesentlichen darauf an, den Ball in der Mitte der unteren Halbkugel zu treffen, um die beabsichtigte Wirkung zu erreichen. Wird er zu weit nach unten getroffen, so fliegt der Ball wohl hoch, aber nicht weit, wird er rechts oder links von der Mitte getroffen, so fliegt er in schräger Richtung, statt gerade aus. Das einfachste der hierher gehörigen Spiele ist

1. Der deutsche Fußball,

dessen Spielweise an den Schleuderball erinnert, denn auch hier kommt es darauf an, den Ball entweder zwischen den das Thor bezeichnenden Pfählen hindurchzutreiben, oder die eine Partei soweit zurückzudrängen, daß das Thor derselben erobert wird.

Hierher gehört ferner:

2. Der Turm- oder Burgball.

Drei 2 m hohe Stäbe, welche oben zusammengebunden sind und eine Pyramide bilden, werden in der Mitte des Spielplatzes aufgestellt; sie bilden den Turm oder die Burg, deren Verteidigung ein Mitspieler, der Burgwächter, übernimmt, indem er sich vor derselben aufstellt. Die übrigen Teilnehmer ordnen sich im großen Kreise um die Burg; ihre Aufgabe ist es, dieselbe vermittelst eines mit dem Fuße geschleuderten Hohl- oder Stoßballs umzustürzen.

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

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

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

Das am meisten ausgebildete, an Abwechselungen außerordentlich reiche, aber auch sehr schwierige Spiel ist

3. der englische Fußball (Football).

a. mit Aufnahme des Balles.

Das in England seit langer Zeit mit großer Leidenschaft gespielte Fußballspiel, das auch in Deutschland schon zahlreiche Freunde besitzt, ist ein Kampfspiel, welches an körperliche Ausdauer, Kraft, Umsicht und Willensstärke allerdings hohe Anforderungen stellt, dafür aber auch außerordentlich fesselt und auf den ganzen Organismus des Körpers wohlthätig einwirkt, weil die Sinne geschärft, die Gliedmaßen in angemessene Thätigkeit, das Blut in raschere Bewegung gesetzt, namentlich aber die Organe der Brust gestärkt und gekräftigt werden.

Der Spielplatz muß, wie beim Lawn-Tennis, fest und eben

sein und darf nicht durch Bäume, Gebüsch oder Gräben unterbrochen werden. Ist es ein kurzgeschorener Rasenplatz, so werden, wie bei dem eben genannten Spiel, die Grenzen durch einen mit einem Pinsel aufgetragenen Kreide- oder Kalkbrei kenntlich ge-

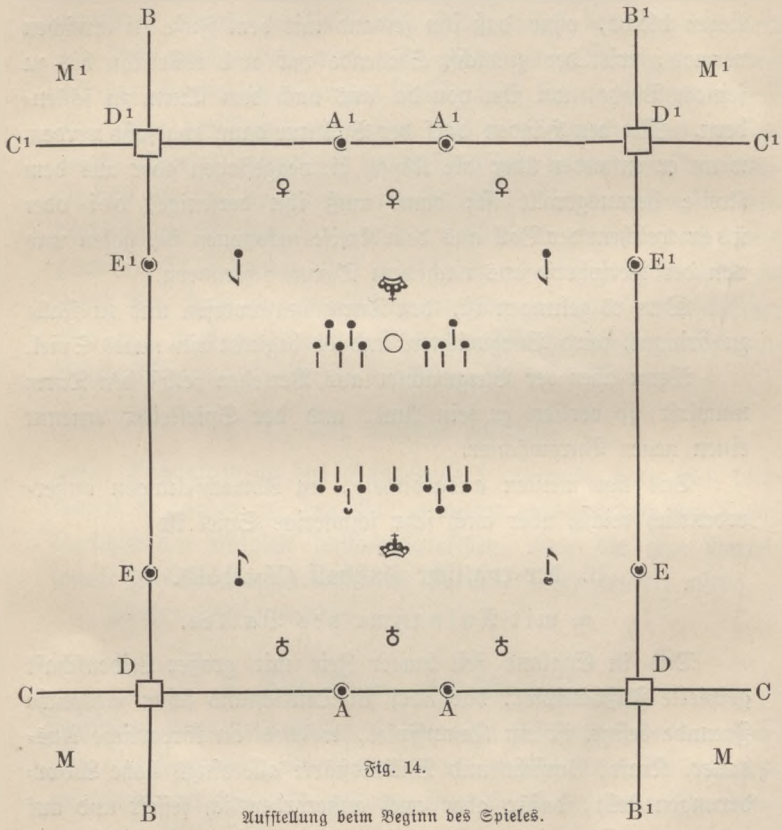


Fig. 14.

Aufstellung beim Beginn des Spieles.

A-A u. A¹-A¹ die Malpfosten,
B-B u. B¹-B¹ die Marklinien,
C-C u. C¹-C¹ die Mallinien.
D-D u. D¹-D¹ die Eckstangen,
E-E u. E¹-E¹ die Seitenstangen,
M-M u. M¹-M¹ die Malmarken.

Kaiser.
Malwärter.
Markmänner.
Stürmer.
Ball.

macht. Zwei 140 Schritt lange, 75 Schritte voneinander entfernte Parallellinien (auf der nebensteh. Fig. 14 BB u. B'B') werden 10 Schritt von dem oberen und unteren Ende durch Querlinien (CC und C'C') so geschnitten, daß auch diese noch 10 Schritt über die Durchschnittspunkte hervorragen; jene heißen Mark-, diese Mallinien. An den Durchschnittspunkten der Mark- und Mallinien befinden sich die 4 Eckstangen, DD und D'D'. In der Mitte der Mallinien stehen, 5 Schritt voneinander entfernt, zwei $3^1/_2$ m hohe Stangen, die Malpfosten AA und A'A', welche in der Höhe von 3 m durch eine Querstange oder ein weißes Band zu einem Thore verbunden sind. 25 Schritte von den Eckpfosten entfernt, sind auf den Marklinien die Seitenstangen angebracht (EE und E'E'); der hinter den Mallinien liegende Raum heißt Mal, der hinter den Marklinien liegende: Mark; der Raum endlich, welcher durch die Verlängerung der Mal- und Marklinien an den Eckstangen gebildet wird, heißt Malmark (MM und M'M').

Auch die beteiligten Personen haben, ihren verschiedenen Aufgaben entsprechend, verschiedene Bezeichnungen. An der Spitze jeder der beiden — gewöhnlich aus je 15 Personen bestehenden — Parteien steht ein Kaiser, welcher das Spiel seiner Partei leitet und Streitigkeiten entscheidet. Daß er ein guter Kenner des Spiels sein muß, versteht sich von selbst. Die Hauptmasse der Spieler besteht aus den Stürmern, bei 15 Mitspielern auf jeder Partei neun; ihnen fällt die Aufgabe zu, sich immer dicht „am Balle zu halten"; unter ihnen werden 2 zu Anmännern ernannt, die mit einem gewissen Ansehen ausgestattet, in zweifelhaften Fällen durchaus unparteiisch Auskunft zu geben haben. Zu beiden Seiten der Stürmer, jedoch einige Schritte zurück, haben die Markmänner ihre Stellen, und zwar jeder derselben während eines Spiels stets auf derselben Seite; ihre wichtige Aufgabe ist es, der hin- und herwogenden Masse der Stürmer zu folgen und dabei nie den Ball aus den

Augen zu verlieren, vielmehr sich seiner zu bemächtigen, wenn er unerwartet aus der Schar der Stürmer seitwärts ausbricht. Dann erfassen sie ihn, und indem sie ihn zwischen Armen und Brust halten, suchen sie ihn in das feindliche Mal zu tragen, oder durch einen mitten im Lauf ausgeführten „Fallstoß" (s. unten) über die feindlichen Malpfosten zu schleudern und so den Sieg zu gewinnen, was allerdings in Wirklichkeit nicht so bald vorkommen dürfte. Endlich sind noch die von dem Kaiser zuerst ausgewählten Malwärter zu nennen, die sich ebenso durch Entschlossenheit wie Geschicklichkeit im Ballstoß auszeichnen müssen; sie bewegen sich, der eine ein wenig vor den beiden anderen, ungefähr 25 Schritte hinter den Stürmern und haben vor allem die Ehrenaufgabe, das Palladium der Partei, das Mal, namentlich gegen unerwartete Überfälle zu schützen und zu verteidigen.

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

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

Ein Ball wird getreten, indem er mit der Fußspitze nach einem kurzen Anlauf fortgestoßen oder in die Höhe geschleudert

wird; die Hände werden, einige Fälle ausgenommen, beim Schleudern des Balles überhaupt nicht gebraucht.

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

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

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

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

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

An. Fliegt ein Ball über die Mallinie einer Partei, und ein Angehöriger derselben hält ihn zuerst an, so drückt er ihn an den Boden und ruft: „An!" In diesem Falle erhält die Partei einen freien Abstoß in der Form eines Fallstoßes. Hält ihn aber ein Gegner an, so erlangt dessen Partei einen Versuch.

Ein Versuch auf das Mal wird in folgender Weise ausgeführt: Von der Stelle hinter der Mallinie, an welcher der Ball von einem Spieler der Gegenpartei angehalten worden ist, geht derselbe mit dem Ball senkrecht auf die Mallinie zu; auf

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

Austramp. Ist der Ball im Verlaufe des Spiels zu weit seitwärts von den Malpfosten des Gegners (also in der Nähe der Marklinien) angehalten worden, so würde ein Versuch wegen zu großer Entfernung vom Mal aussichtslos sein; man verzichtet also in diesem Falle auf den Versuch und bringt den Ball vielmehr durch Austramp wieder in das Spielfeld, indem derjenige, welcher den Ball angehalten hat, senkrecht mit demselben auf die Mallinie zuschreitet und ihn alsdann durch

einen Tramp hineinschleudert. Hierbei steht die angegriffene Partei hinter ihrer bedrohten Mallinie, die der Angreifer vor derselben. In dem Augenblick, wo der Spieler den Tramp ausführt, stürmen die ersteren mit lautem Geschrei und erhobenen Armen hervor, um das Fangen des Balles seitens der Gegner zu verhindern. Gelingt es diesen nämlich, den Ball zu fangen, so haben sie dadurch einen freien Abstoß gewonnen, durch den möglicherweise doch das feindliche Mal noch erobert werden kann. Allerdings muß der Fänger sehr schnell sein, um sogleich, nachdem er den Ball gefangen, mit dem Absatz eine Kerbe in den Boden zu machen, ehe einer von der Gegenpartei den Ball berührt, in welchem Falle der Vorteil wieder verloren geht. Wird der Ball jedoch nicht gefangen, so ist er durch den Tramp lediglich wieder ins Spiel gebracht, und dasselbe wird fortgesetzt.

Abseits. Streng zu beachtende Regel ist, daß jeder Spieler stets hinter dem Balle bleibt; d. h. also das eigene Mal stets hinter sich und den Ball vor sich hat; übertritt er diese Regel (z. B. wenn ein Spieler seiner Partei hinter ihm den Ball stößt, oder wenn er am Mengen von der Seite der Gegner teilnimmt oder während des Mengens vor den Ball kommt), so ist er abseits und darf als solcher weder den Ball berühren, noch einen Gegner aufhalten, bis er wieder aufgehört hat, abseits zu sein. Und das geschieht dann, wenn derjenige, welcher hinter ihm den Ball gestoßen oder mit dem Balle läuft, an ihm vorbeigelaufen ist, so daß er also wieder hinter dem Balle sich befindet. Giebt es Teilnehmer am Spiel, welche absichtlich abseits bleiben, um sich von den Anstrengungen des Spiels zu befreien, so z. B. wenn sie beim Vordringen ihrer Parteigenossen mit in die Nähe des feindlichen Males gekommen sind, darauf aber beim Weichen derselben ruhig zurückbleiben: so ist ein geregeltes Spiel gar nicht mehr durchzuführen; denn die Zurückgebliebenen würden dem Gegner leicht sehr gefährlich werden, und außerdem könnten sie mühelos unter günstigen Umständen

den Sieg erringen. Kaiser und Anmänner haben daher streng darauf zu achten, daß die abseits Gewesenen bald wieder in das Spiel eintreten; namentlich einen neuen Gang nicht eher wieder beginnen, als bis kein Spieler mehr abseits ist.

Das Spiel beginnt damit, daß die beiden von der Gesamtheit aller Mitspieler gewählten Kaiser die Parteien bilden, indem sie abwechselnd die Namen der Teilnehmer, welche ihre Abteilung bilden sollen, aufrufen. Zur äußern Unterscheidung tragen dieselben verschiedenfarbige Kappen. Hierauf wird durch das Los oder durch Aufwerfen eines Geldstückes (durch „Kopf oder Schrift") bestimmt, welcher von beiden die Wahl hat. Der gewinnende Kaiser kann nämlich bestimmen, ob er den „Abstoß" wählt, was er vorzieht, wenn Wind und Erdboden günstig sind, oder ob er eins von beiden Malen vorzieht; im ersten Falle steht dem Gegner die Auswahl zwischen den beiden Malen frei, im letzten hat derselbe den Abstoß. Nach Erledigung dieser Angelegenheiten stellen die beiden Kaiser ihre Parteigenossen in der Weise auf, wie es in der Zeichnung auf Seite 106 angegeben ist. — Diejenige Partei, welche den Abstoß hat, bringt den Ball 25 Schritte vor ihrem Mal in die Mitte derjenigen gedachten Linie, welche ihre beiden Seitenstangen verbindet, in eine mit dem Absatz des Stiefels gemachte Vertiefung; die Stürmer dieser Partei stehen dicht hinter dem Balle in zwei Gliedern, bei 9 Stürmern zu 6 und 3; die Stürmer der Gegenpartei 10 Schritte davon entfernt; ebenfalls in 2 Gliedern. Gewöhnlich übernimmt der Kaiser der abstoßenden Partei selbst den ersten Stoß, indem er einen kleinen Anlauf nimmt und mit der ein wenig nach oben gerichteten Spitze des Stiefels den Ball in der Mitte der unteren Hälfte mit starkem Stoße trifft, so daß derselbe hoch und weit in das Gebiet des Gegners fliegt. (Stößt er gar zu tief, so fliegt der Ball nur hoch, aber nicht weit.) Sobald der Abstoß erfolgt ist, laufen die Stürmer beider Parteien auf den Ball zu. Aber schon hat ihn derjenige unter den

Gegnern, der zuerst an den Ball gekommen, durch einen kräftigen Stoß wieder über die Köpfe der Gegner zurückgeschleudert. Regel ist hierbei, daß der Ball nach vorn nur mit dem Fuße geschleudert werden darf. Hat jedoch ein Gegner den Ball gefangen, oder ist derselbe seitwärts oder hinter den Stürmern aufgefallen und von einem der Markleute aufgegriffen worden, so sind zwei Fälle möglich: 1) derjenige, welcher den Ball gefangen oder aufgegriffen hat, macht schnell, ehe ein Gegner den Ball mit den Händen berührt, unter dem Rufe: „Gefangen!" mit dem Absatz eine Kerbe in den Boden, wodurch seine Partei einen freien Platzstoß gewinnt. Bei einem solchen Platzstoß müssen, wie beim Beginn des Spieles, die Stürmer der Partei dicht hinter dem Balle in zwei Reihen geordnet stehen, die gegnerischen Stürmer gleichfalls geordnet mindestens 10 Schritt davor, oder 2) derjenige, in dessen Besitz der Ball gelangt ist, versucht, indem er ihn zwischen Armen und Brust hält, nach dem feindlichen Male zu laufen. Treten ihm hierbei die Stürmer der Gegner zu früh in den Weg, so daß dieser Versuch aussichtslos ist, so wirft er a) beizeiten den Ball mit beiden Händen zurück, also nach dem eigenen Male zu, oder b) er läßt den Ball im Laufe fallen und treibt ihn durch einen Fallstoß vorwärts, oder er läßt, falls dies schon zu spät ist, indem ihn die Gegner bereits an den Armen festhalten, c) den Ball fallen mit dem Rufe: „Nieder!" und es kommt nun zum Mengen.

Ist der Ball während des Spiels über eine der Seitenlinien (Marklinien) hinausgeflogen, so wird er von demjenigen Spieler, welcher ihn aufgegriffen, an den Punkt getragen, wo er über die Marklinie geflogen ist und darauf in gerader Richtung, senkrecht zur Marklinie, mindestens 10 Schritte in das Spielfeld hineingeworfen, während die Stürmer beider Parteien eine Gasse bilden; wer hierbei auf der falschen Seite steht (jeder Spieler muß seinem Mal den Rücken zukehren), ist abseits. — Geht

der Wurf schief oder nicht weit genug, so kann jeder der beiden Kaiser die Wiederholung desselben verlangen. Ebenso wird der Stoß wiederholt, wenn der Ball gleich beim Beginn des Spieles über die Marklinien fliegt.

Gelangt der Ball während des Spiels in eine der Malmarken, so erhält die Partei, zu deren Bereich die Malmarke gehört, einen freien Abstoß, der in diesem Falle ein Fallstoß sein muß und 25 Schritte vor dem eigenen Male ausgeführt wird; für den Gegner aber zählt das Gewinnen der Malmark 1 Punkt.

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

Gelangt endlich der Ball durch Stoß auf oder über eine Mallinie, so kommt es darauf an, ob dies zwischen den Malpfosten, oder in der Nähe derselben, oder in der Nähe der Malmarken geschehen ist. Kommt in allen diesen Fällen die eigene Partei zuerst an den Ball, so versucht sie zunächst durch Stoß den Ball wieder in das Spielfeld zurückzutreiben oder, wenn dies nicht gelingt, so ruft einer aus derselben: „An!", indem er den Ball mit der Hand an den Boden drückt. Dadurch werden die Gegner zum Rückzuge genötigt; denn durch das „An" erlangt die anhaltende Partei einen freien Abstoß, der ein Fallstoß sein muß; die Gegenpartei muß bis in die Mitte des Spielplatzes zurück und stürmt, während der Fallstoß 25 Schritt vor dem bedrohten Male ausgeführt wird.

Kommen aber die Gegner zuerst an den Ball, so erlangen sie in dem 1. und 2. Fall, also wenn der Ball zwischen den Malpfosten oder in der Nähe derselben die Mallinie

passiert hat, einen Versuch (s. o. S. 109); nur darf derselbe nicht senkrecht zur Mitte der Mallinie, sondern senkrecht zu einem der beiden Pfosten ausgeführt werden. Gelingt der Versuch, d. h. fliegt der Ball mitten über das Thor der Gegenpartei, so zählt derselbe 20 Punkte, und das Spiel ist gewonnen; fliegt der Ball aber nur über einen der Pfosten, oder mißlingt er ganz, so zählt er immerhin 5 Punkte für die den Versuch ausführende Partei, der Gegner aber gewinnt einen freien Abstoß als Fallstoß. — In dem dritten Falle, wenn der Ball die Mallinie in der Nähe der Malmarken passiert hat, würde ein Versuch vergeblich oder aussichtslos sein; der Ball wird daher durch Austramp (s. o. S. 110) wieder in das Spiel gebracht.

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

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

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

In der Rechnung zählt jedes „An“, ebenso jede von dem Ball berührte „Malmark“ 1 Punkt für die anhaltende bezw. diejenige Partei, welche den Ball in die Malmark geschleudert, ein mißlungener „Versuch“, bezw. ein „Pfoster“, 5 Punkte, ein gelungener Versuch, d. h. ein „gewonnenes Mal“, 20 Punkte. Die Partei, welche bei Beendigung des Spiels die meisten Punkte gewonnen, hat gesiegt.

Bei Wettspielen, bei welchen 3 Preisrichter die Entscheidung haben, pflegt man jedoch nur die gewonnenen Male zu zählen; hat jede der beiden Parteien gleichviele Male (oder keins), so entscheidet die Zahl der „Versuche“; wird auch dadurch noch nichts entschieden, so kommt die Zahl der „An“ mit in An-

rechnung. — Bei Wettspielen wird nach der Zeit (1 Stunde) gespielt; nach 1/2 Stunde ruft einer der Preisrichter: „Halbe Zeit!" und es kann jeder Kaiser hierauf einen Wechsel der Male verlangen; der Kaiser der Gegenpartei hat alsdann den Abstoß.

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

Zur besseren Übersicht wiederholen wir noch einmal:

1) Der Abstoß muß ein Platzstoß sein und 25 Schritt vor dem Male (nach andern von der Mitte des Spielplatzes aus) stattfinden:
   a. beim Beginn des Spiels,
   b. nach der Gewinnung eines Males,
   c. wenn der Ball im Fluge gefangen worden, der betr. Stürmer oder Markmann aber nicht laufen will.

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

2) Der Abstoß muß ein Fallstoß sein und 25 Schritt vor dem Male ausgeführt werden:
   a. wenn der Ball in die Malmarken einer Partei geraten ist,
   b. wenn der Ball in das Mal einer Partei gekommen und von dieser selbst angehalten worden ist, und
   c. wenn ein Versuch auf ein Mal mißglückt ist.

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

Bedeutend einfacher und zugleich weniger stürmisch gestaltet sich

b. der Fußball ohne Aufnehmen des Balles,

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

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

Gerät der Ball in eine der Malmarken oder über die Mallinie einer Partei, so wird er von der Stelle, wo er die Grenze überschritten, von einem Parteigenossen durch einen Platzstoß wieder in den Spielplatz befördert, nachdem die Mitglieder dieser Partei hinter die betreffende Mark- oder Mallinie getreten sind.

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

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

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

B. Andere Bewegungsspiele.

Wenden wir uns nun den andern, hier in Betracht kommenden Bewegungsspielen zu, so teilen wir dieselben, einerseits um sie übersichtlich überschauen, andererseits um ihre innere Verwandtschaft andeuten zu können, ein in Spiele, welche in einem Kreise, ferner in solche, welche in einem Viereck gespielt werden, und endlich in solche, welche in die Weite gehen.

I. Spiele im Kreise.

1. Katze und Maus.

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

„Dann kratz' ich dir die Äuglein aus."

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

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

2. Jakob, wo bist du?

Wie bei dem vorigen Spiel, stellen sich die Teilnehmer an demselben durch Anfassen der Hände, die Gesichter nach innen, zu einem großen Kreise zusammen, nachdem zweien von ihnen die Augen verbunden worden sind. Der Kreis bildet die Grenzlinie, innerhalb deren sich beide zu bewegen haben. Nachdem sie möglichst weit voneinander aufgestellt worden, ruft der eine: „Jakob, wo bist du?" — Jakob hat hierauf zu antworten: „Hier!" Der Stimme folgend, sucht der erste den Jakob zu fangen; da aber dieser, ebenfalls nach dem Klange der Stimme, jenem zu entgehen sucht, so wird es sich empfehlen, die Frage: „Jakob, wo bist du?" möglichst oft zu wiederholen, damit der Fragende aus der Antwort: „Hier!" sofort die Richtung, nach welcher er sich zu wenden hat, beurteilen kann. Gerät einer oder der andere bei dem Bestreben, zu fangen und zu entgehen, an den Kreis, so wird ihm zugerufen: „Der Kessel brennt!" Ist es endlich gelungen, den Jakob zu fangen, so treten zwei andere Mitspieler an ihre Stelle.

3. Plumpsack.

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

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

Wer sich neugierig umwendet, erhält einen Schlag. Hierauf steckt er nach mehrmaligem Umgange den Plumpsack heimlich in die Hände irgend eines Mitspielers, geht aber, um die übrigen in Ungewißheit zu lassen, ruhig weiter, bis er wieder an denjenigen

herankommt, welchem er das Taschentuch zugesteckt, worauf der letztere plötzlich seinen Nachbar mit dem Plumpsack schlägt; dieser läuft hierauf, so schnell er kann, um den Kreis herum, bis er wieder an seinen Platz kommt, verfolgt von den Schlägen des andern, während der erste die Stelle desjenigen, der jetzt Schläger geworden, eingenommen hat, worauf das Spiel von neuem beginnt.

4. Guten Morgen, Herr Fischer!

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

5. Drittenabschlagen.

Eine möglichst große, geradzahlige Spielgenossenschaft stellt sich in einem Doppelkreise so auf, daß immer je zwei in geringem Abstande hintereinander stehen, mit den Gesichtern nach innen gewendet, die einzelnen Paare aber je 5 Schritte von einander entfernt sind. Außerdem befindet sich innerhalb und außerhalb des Kreises noch je ein Mitspieler; jener (in der Figur 15: B) stellt sich, sobald das Spiel begonnen hat, vor ein beliebiges Paar, so daß, statt wie bisher zwei, nun drei

hintereinander stehen; dieser, der Abschläger (in der untenstehenden Figur: A), läuft, sobald er dies bemerkt hat, schnell herbei und sucht „den dritten" durch einen Schlag mit dem Plumpsack zu treffen; allein dieser wartet den Abschläger nicht ab, sondern eilt, sobald er wahrgenommen, daß er der dritte ist, in den Kreis und stellt sich vor ein anderes Paar, dem nun der Abschläger zueilt, um den dritten mit dem Plumpsack zu treffen; allein auch hier kommt er gewöhnlich zu spät; schon hat der im äußeren Kreise Stehende bemerkt, daß er jetzt dritter geworden, hat schnell seinen Platz verlassen und sich im Kreise vor ein anderes Paar gestellt, so daß die Spielgesellschaft in beständiger Bewegung bleibt, da jeder mit Aufmerksamkeit beobachten muß, wohin der verfolgte dritte sich wenden wird. Letzterem ist hierbei jede List erlaubt, um den Abschläger zu täuschen, indem er z. B. plötzlich zu einem Paare, bei dem er bereits vorübergegangen, zurückkehrt und sich vor dasselbe stellt oder auch schnell an die Spitze des eigenen Paares, bei welchem er soeben dritter geworden, eilt, so daß der, welcher noch kurz vorher erster im inneren Kreise war, nun plötzlich dritter wird und fliehen muß. Je lebhafter das Spiel gespielt wird, desto anregender ist es. Gelingt es dem Abschläger, einen „dritten" noch während des Dastehens oder im Laufe nach einem Paare zu überraschen und zu schlagen, so wird letzterer Abschläger. Da im Verlauf des Spieles durch beständiges Vortreten der Kreis immer kleiner wird, so ist es von Zeit zu Zeit notwendig, auf den ursprünglichen Standpunkt zurückzutreten.

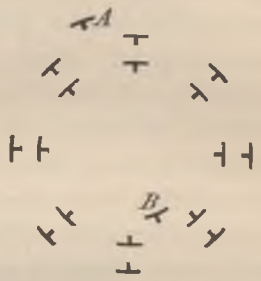


Fig. 15.

II. Spiele im Viereck.

1. Schwarzer Mann.

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

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

Sehr verwandt mit dem eben beschriebenen Spiel ist

2. das Jägerspiel.

Wie in jenem wird das Spielfeld, dessen Grenzen nicht überschritten werden dürfen, in einer Länge von 30 und einer Breite von 20 Schritten abgegrenzt. An dem einen Ende befindet sich das Freimal mit den Hasen, der durch Los oder Wahl bestimmte Jäger hinter ihnen. Sobald dieser „Husch! Husch!" gerufen, entflieht das Wild nach der gegenüberliegenden Grenze, kehrt aber sofort wieder um und sucht das Freimal zu erreichen. Hierbei tritt ihm der Jäger entgegen, welcher durch Anschlagen eines Mitspielers sich zunächst einen Hund zu fangen hat; solange das nicht geschehen, darf kein Hase wieder ins Freimal zurück. Bei jedem nun folgenden Auslaufen müssen die Hasen, die nun von Jäger und Hund verfolgt werden, so schnell als möglich das Freimal zu erreichen suchen. Hierbei darf der Hund wohl einen Hasen stellen, d. h. festhalten; letzterer gilt aber erst als gefangen, wenn der Jäger herbeigeeilt ist und ihm einen Schlag gegeben hat; gelingt es ihm, sich vorher wieder loszureißen und ins Freimal zu kommen, so ist er frei. Die gefangenen Hasen werden Hunde und helfen mitfangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Hase gefangen ist.

3. Kettenreißen.

Die Anzahl der Mitspieler teilt sich in zwei gleiche Parteien, welche sich in einer Entfernung von etwa 20 Schritten in zwei Reihen parallel gegenüberstellen und zwar so, daß jeder mit der rechten Hand die linke seines Nachbarn fest am Knöchel faßt. Hierauf läuft der erste der einen Partei, nachdem er sich eine Stelle ausgesucht, an welcher er durchzubrechen hoffen darf, gegen die Reihe der Gegner mit aller Kraft an, wobei ihm die List gestattet ist, scheinbar seinen Angriff nach einer anderen Richtung zu lenken. Gelingt es ihm, die Kette zu durchbrechen, so darf

er einen der beiden Gegner, bei denen er durchgebrochen ist, als Gefangenen mitnehmen, der nun in die Kette der Gegenpartei eintritt. Natürlich wird er den Stärkeren von beiden wählen, um die feindliche Partei möglichst zu schwächen. Ist es ihm aber nicht gelungen durchzubrechen, so bleibt er selbst bei der Gegenpartei zurück. — Diese sendet nun ihrerseits den ersten aus, um die Reihe der Gegner an irgend einem Punkte zu durchbrechen; das wird abwechselnd von beiden Parteien solange fortgesetzt, bis die eine derselben ihre Mitglieder als Gefangene an die andere verloren hat.

4. Schlaglaufen.

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

5. Die Barre ablaufen oder Foppen und Fangen.

In einer Entfernung von 30—40 Schritten voneinander werden zunächst zwei lange Linien mit einem Stock in den Boden gerissen (in der nebenstehenden Figur: RS und TU), einen Schritt vor jeder dieser Linien zwei kleinere (vw und xz), einige Schritte hinter RS und TU werden die Gefangenenmale P und Q bezeichnet. Hierauf werden zwei Anführer A und H gewählt, die abwechselnd aus der Schar der übrigen diejenigen auswählen, welche zu ihrer Partei gehören sollen. Sind die Parteien gebildet, so stellt sich jede derselben hinter ihrer Hauptlinie in einer Reihe auf. Hierauf schickt einer der Anführer — welcher, ist gleichgültig — z. B. H einen aus seiner Schar M aus; dieser läuft auf die Gegenpartei zu und bleibt etwa einen Schritt vor v w stehen; denn schon hat der Anführer A, falls er nicht selbst entgegentreten will, einen aus seiner Schar, vielleicht C, aufgefordert, den Gegner zu erwarten. Bei dieser Wahl muß er darauf Bedacht nehmen, einen dem Gegner an Gewandtheit und Schnelligkeit ebenbürtigen Genossen gegenüberzustellen. Sogleich tritt C vor, stellt sich mit einem Fuße auf die Linie R S, mit dem andern auf die Linie v w, erwartet so seinen Gegner M und giebt aufmerksam acht, ob

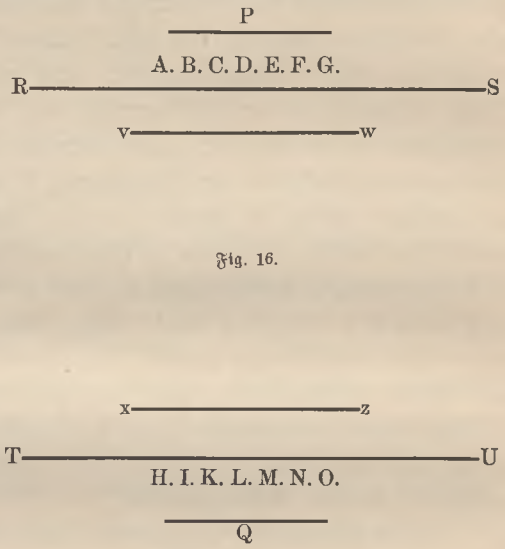


Fig. 16.

dieser die Linie v w mit seinem Fuße berührt. Aber auch M kennt seinen Gegner; er sucht ihn hinzuhalten und zu täuschen, indem er den Fuß bald vorwärts, bald seitwärts setzt, bald ihn wieder zurückzieht und so die Aufmerksamkeit seines Gegners ermüdet, bis er den günstigen Augenblick abgepaßt zu haben glaubt und seinen Fuß schnell auf die Linie vw setzt, sogleich aber die Flucht ergreift, um sein Freimal T U zu erreichen. Doch sofort eilt C hinter ihm her, und wenn es ihm gelingt, M zu schlagen, ehe er TU erreicht hat, so muß dieser als Gefangener in das Mal P. Nun aber hat C die Aufgabe, den ihm von dem Anführer der Gegenpartei H entgegengestellten K in ähnlicher Weise zu foppen und bei günstiger Gelegenheit seinen Fuß auf die Linie x z zu setzen und nach seinem Freimal R S zurückzueilen, verfolgt von K; wird er von diesem geschlagen, so muß er sich nach dem Gefangenenmal Q begeben. In dieser Weise wird weiter gespielt, bis entweder die eine Partei alle Gegner gefangen hat, oder nur die Anführer noch übrig bleiben; dann unternehmen diese den letzten Gang; einer von ihnen wird gefangen, und damit hat diejenige Partei gesiegt, welche die meisten Gefangenen hat.

Den Anführern ist es gestattet, den Kampf selbst aufzunehmen oder einen aus ihrer Partei mehrmals aufzurufen; nur müssen sie darauf achten, einem gewandten Gegner jedesmal einen gleich gewandten entgegenzustellen. Ferner ist es dem Herausfordernden gestattet, zu einer List seine Zuflucht zu nehmen, indem er, ohne daß er die gegnerische Linie mit seinem Fuß berührt hat, sich scheinbar auf die Flucht begiebt; läßt sich sein Gegner dadurch verleiten, ihn zu verfolgen, so kehrt jener ohne weiteres wieder um und kann jetzt ungefährdet die feindliche Linie berühren, weil derjenige, der sich täuschen ließ, erst wieder nach seiner Hauptlinie zurückkehren muß, ehe er die Verfolgung aufnehmen darf; dadurch aber hat sein Gegner einen so bedeu-

tenden Vorsprung gewonnen, daß die Verfolgung voraussichtlich erfolglos sein wird.

6. Der Barlauf oder das Barlaufen.

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

Der dazu erforderliche Platz muß mindestens 80—100 Schritte lang und 40—60 breit sein, im übrigen eben und, wenn möglich, mit kurz gehaltenem Rasen bedeckt, auch müssen seine Grenzen durch Bäume oder Linien, die mit einem Stocke in den Boden geritzt werden, deutlich bezeichnet sein. — An den beiden Schmalseiten, also einander gegenüber, befinden sich die beiden feindlichen Lager, in deren jedem mindestens 8, höchstens 15 Spieler stehen; an den beiden Längsseiten werden, rechts an das Lager anschließend, die Gefangenenmale bestimmt.

Nachdem jede der beiden Parteien einen Führer gewählt, und durch das Los bestimmt worden ist, welche von ihnen den Kampf zu eröffnen hat, beginnt das Spiel, bei welchem als Hauptregel gilt: „Jeder Spieler darf nur einen solchen Gegner gefangen nehmen, der früher als er selbst sein Lager verlassen hat.“ Der Führer der beginnenden Partei läuft auf das feindliche Lager zu und fordert einen Gegner, vielleicht den feindlichen Anführer, heraus. Der Aufgeforderte tritt ihm soweit gegenüber, daß die in Schrittstellung stehenden Füße sich berühren; hierauf giebt der Herausfordernde diesem drei Schläge in die flache Hand, flieht aber sofort nach dem dritten Schlage in geschickter Wendung zu seiner Partei zurück, verfolgt von dem Gegner, der ihn zu schlagen sucht, ehe er sein Lager wieder erreicht. Allein schon tritt gegen den Verfolger ein neuer Gegner auf, vor dem er sich nun selbst in acht nehmen muß, da dieser als der später Ausgelaufene wohl ihn schlagen und zum Gefangenen machen kann, nicht aber umgekehrt. Für

den weiteren Verlauf des Spieles erwächst den Führern die Aufgabe, sofort einen oder mehrere neue Läufer auszusenden, sobald neue Gegner auf der feindlichen Seite aufgetreten sind. Ist es nun einem gewandten Spieler gelungen, einen Gegner möglichst nahe an das feindliche Lager heranzulocken und denselben durch einen Schlag zum Gefangenen zu machen, so ruft der Schläger: „Halt!“ Alle Spieler kehren hinter ihre Standlinien zurück, und der Gefangene wird in das Gefangenenmal geführt. Hier stellt sich derselbe rechts von der Standlinie mit gespreizten Beinen, aber so, daß sein linker Fuß auf der feindlichen Standlinie steht — und mit wagerecht ausgestrecktem rechten Arme auf in der Erwartung, von seiner Partei befreit zu werden. Der Schläger eröffnet hierauf wieder das Spiel. Kommt im weitern Verlaufe desselben ein zweiter Gefangener hinzu, was auch dadurch geschehen kann, daß ein Spieler über die Grenzlinie hinausgelaufen ist, so nimmt der letztere die Stelle des ersten Gefangenen ein, dieser aber rückt eine Stelle nach seinem Lager vor, indem er mit gespreizten Beinen seinen linken Fuß dicht an den rechten des zweiten Gefangenen setzt und seinen rechten Arm nach seinem Lager ausstreckt, während sein Mitgefangener seinen rechten Arm auf die linke Schulter des zuerst Gefangenen legt. Jetzt gilt es vor allem, die Gefangenen zu erlösen, was dadurch erreicht wird, daß es einem Läufer der eigenen Partei gelingt, den ausgestreckten Arm des Gefangenen zu erfassen oder zu berühren, indem er dabei ausruft: „Erlöst!“ Damit sind alle befreit, sobald der letzte Gefangene auch richtig mit seinem linken Fuß auf der feindlichen Standlinie gestanden hat; ist dies nicht der Fall, so kehrt nur der angerührte Gefangene zu seiner Partei zurück. Wieder wird das Spiel unterbrochen; alle Spieler kehren in ihr Standlager zurück, die befreiten Gefangenen natürlich ebenfalls, und der Befreier eröffnet einen neuen Gang. Das Spiel hat schließlich diejenige Partei gewonnen, welche zuerst 3 oder 4 Gefangene, je

nach vorangegangener Übereinkunft, gemacht hat. Geschickte Spieler werden daher ihre Aufmerksamkeit besonders darauf richten, die Gegner aus der Nähe der Gefangenen hinwegzulocken, um alsdann in plötzlicher Wendung diesen die Hand zu reichen.

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

III. Spiele in die Weite.

1. Schlangeziehen.

Je größer die Zahl der Teilnehmer ist, desto besser lassen sich die Windungen einer Schlange nachahmen. Nachdem alle mit der rechten die linke Hand des Nachbars angefaßt, führt der erste als Kopf die lange Reihe der Genossen in mannigfachen Windungen unter geschickter Benutzung der etwa auf dem Platze befindlichen Bäume umher, läßt sie um sich selbst zusammen- und auch wieder aufrollen oder windet sich zwischen den einzelnen Paaren, die ihre Hände hoch heben, durch die ganze Länge der Linie hindurch. Je erfindungsreicher der Führer in immer neuen Abwechselungen ist, desto größer wird die Teilnahme und das Vergnügen der Mitspieler sein.

2. Die goldene Brücke.

Die Zahl der Teilnehmer darf 16 bis 20 nicht übersteigen. Zunächst werden zwei Anführer gewählt, welche sich leise untereinander verständigen, welcher die goldene, und welcher die faule Brücke vorstellen solle. Hierauf stellen sie sich einander gegenüber auf und bilden durch Anfassen an beiden Händen eine Brücke. Die übrigen Spielgenossen fassen sich bei den Händen, wie beim Schlangeziehen. Hierauf ziehen sie um die Brücke herum, bis die Anführer ausrufen: „Kriecht durch! kriecht durch! kriecht durch! der letzte wird gefangen!“ worauf die Kette zwi-

schen der Brücke hindurchzieht, während diejenigen, welche die Brücke bilden, die gefaßten Hände hoch heben. Bei dem letzten lassen sie jedoch schnell die Arme sinken, so daß derselbe zwischen ihnen gefangen ist. Leise wird der Gefangene nun gefragt: „Wohin willst du? auf die goldene oder auf die faule Brücke?" Nachdem sich derselbe ebenfalls in leiser Antwort für die eine oder die andere entschieden hat, tritt er hinter denjenigen, welcher die gewählte Brücke vorstellt. Die übrigen sind unterdessen weiter gezogen, bis aufs neue der Ausruf: „Kriecht durch!" erfolgt, wiederum der letzte gefangen ist und leise seine Brücke gewählt hat. In dieser Weise wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Gefangenen mit ihren Anführern zwei Parteien bilden. Nun wird eine Linie über den Spielplatz gezogen, auf dessen beide Seiten sich die Anführer einander gegenüberstellen, hinter sich ihre Gefangenen. Jeder Hintermann faßt hierauf seinen Vordermann um den Leib, die Anführer fassen sich bei den Händen und nun suchen beide Reihen einander über die Grenzlinie hinüberzuziehen; diejenige Partei, welcher das gelingt, hat gesiegt.

3. Geier und Henne.

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

denn sobald die Kette durch die langsameren Bewegungen eines Teils derselben einen Bogen bildet, wird es dem Geier leichter, einzudringen und ein Küchlein zu rauben, indem er ihm einen Schlag giebt. Das geschlagene Küchlein tritt aus dem Spiele aus und stellt sich zur Seite. Das Spiel wird in dieser Weise fortgesetzt, bis alle Küchlein geraubt sind. In dem neuen Spiele wird das zuerst geraubte Küchlein Geier, das zuletzt geraubte Henne. Will man das Spiel abkürzen, so gelten schon von dem ersten Raube an alle diejenigen, welche hinter dem geschlagenen Küchlein stehen, mit als gefangen und treten zugleich ab.

4. „Fang schon" oder „Böckchen, schiele nicht".

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

Gesetz ist, daß der an der Spitze stehende Häscher sich nicht umsehen oder seitswärts schielen darf (daher „Böckchen, schiele nicht!"), wenn das ausgelaufene Paar vorbeikommt.

5. Urbär oder Bärenschlag.

Der Spielraum, welchen keiner der Mitspieler überschreiten darf, wird abgegrenzt, und darauf in der Mitte oder an einer Seite desselben ein Mal, das Bärenmal, bezeichnet. Durch Auslosen wird einer zum „Urbär" bestimmt; die übrigen sind mit einem Plumpsack versehen. Der Urbär läuft nun von seinem Male aus und sucht mit geschlossenen Händen (nicht mit einer Hand) einen der Mitspieler zu berühren, worauf dieser als Gefangener mit jenem schleunigst in das Bärenmal zurückeilen muß, da die übrigen beide sofort mit Plumpsackschlägen verfolgen. — Hierauf faßt der Urbär seinen gefangenen Bären bei der Hand, und nun ziehen beide auf die Jagd nach neuen Gefangenen aus; jeder von beiden darf jetzt mit der freien Hand einen der Mitspieler schlagen; sobald aber wiederum einer zum Gefangenen gemacht ist, müssen sie eiligst mit ihm nach dem Bärenmale zurück, um die Schläge mit den Plumpsäcken möglichst zu vermeiden. Sind auf diese Weise drei oder mehr Gefangene zu Bären gemacht, so fassen sich diese sämtlich bei der Hand zu einer Kette und ziehen aufs neue aus; schlagen dürfen aber nur die an den Enden Laufenden mit der freien Hand; auch müssen sie darauf achten, daß sich die Kette nicht trennt, oder daß sie durch einen Angriff von vorn durchbrochen wird; denn in diesen Fällen müssen alle Bären eiligst zu ihrem Mal zurücklaufen, ohne daß sie einen Gefangenen mitnehmen dürfen. Sind alle Mitspielenden gefangen, so ist das Spiel beendet.

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

6. Fuchs zum Loche.

Ein Busch oder eine Grube wird als die Höhle oder der Bau des Fuchses bezeichnet; einer der Mitspielenden, die sämt-

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

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

7. Das Scherbenspiel.

Dieses Spiel war schon im Altertum bei der griechischen Jugend sehr beliebt und hieß *ὀστρακίνδα* (nicht *ὀστρακισμός*, wie Guts-Muts schreibt). Die beliebig große Zahl von Teilnehmern sondert sich zunächst in zwei Parteien, welche durch Auslosen bestimmt werden; dieselben stellen sich, Rücken gegen Rücken so auf, daß zwischen beiden Reihen ein Gang bleibt; die eine Partei (A) heißt Tag oder die Weißen, die andere (B) Nacht oder die Schwarzen nach den Farben einer Marke oder Scherbe, deren eine Seite schwarz, und deren andere weiß ist.

Nachdem gleichfalls bestimmt worden, welche Partei beginnt, tritt der erste der Partei A zwischen die beiden Reihen der

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

Damit die jedesmal auslaufende Partei nicht gleich beim Beginn des Spiels vollständig gefangen werden kann, werden zwei Freimale oder Freistätten bestimmt, nach denen sich die Fliehenden retten können. Diese Freistätten liegen etwa 40 Schritte vor den Linien beider Abteilungen, so jedoch, daß die vor der Reihe A liegende Freistätte der Partei B, und umgekehrt die vor der Abteilung B liegende der Partei A Schutz gewährt; um diese Freistätten zu erreichen, muß daher jede der beiden Parteien einen Bogen um die der Gegner machen, oder sie durchbrechen, wodurch das Entkommen zwar erschwert, aber nicht unmöglich gemacht wird.

8. Das Kugel- oder Bohnenspiel.

Die Anzahl der Teilnehmer am Spiel ist unbeschränkt. Es wird eine faustgroße Grube auf dem Spielplatze gemacht, und 5—6 Schritte davon entfernt ein Mal bezeichnet, von dem aus die etwa 1 cm im Durchmesser haltenden Thon- oder Marmorkugeln, oder in Ermangelung derselben Bohnen geworfen oder gerollt werden. Zunächst wird festgesetzt, wieviel Kugeln oder Bohnen jeder Teilnehmer zu werfen hat. In beliebiger Reihen-

folge (denn es ist ganz gleichgültig, wer zuerst oder zuletzt ans Spiel kommt) werden die Kugeln einzeln nach der Grube gerollt oder im Bogen geworfen; die Hauptsache ist die, möglichst viele Kugeln in die Grube zu bringen; ist eine größere Anzahl von Mitspielern vorhanden, so empfiehlt es sich, bei dem Namen eines jeden einzelnen zu bemerken, wie viele Kugeln er in die Grube gebracht hat. Angenommen, es wird mit 6 Kugeln geworfen, so beginnt A seine 6 Kugeln nacheinander abzuwerfen, hierauf B, dann C u. s. w. Haben alle geworfen. so kommt es darauf an, die übrigen außerhalb der Grube liegenden Kugeln (Bohnen) mit dem gekrümmten Zeigefinger in die Grube zu rollen, und zwar darf jede Kugel nur einen Anstoß erhalten; es muß also die Entfernung von der Grube und die davon abhängige Kraft des Stoßes wohl erwogen werden. Derjenige fängt an, welcher die meisten Kugeln in die Grube gebracht hat; mit welcher Kugel er beginnt, hängt von seinem Willen ab; doch ist es natürlich, daß er mit der zunächst der Grube liegenden anfangen wird, und zwar darf er solange weiter schieben, als es ihm gelingt, die angestoßenen Kugeln in die Grube zu schieben. Verfehlt er das bei einer derselben, so nimmt er die in der Grube befindlichen Kugeln als seinen Gewinn heraus, und nun kommt derjenige dran, welcher die zweitgrößte Anzahl von Kugeln beim Auswerfen in die Grube gebracht hat; dieser fährt wiederum solange fort, bis er die Grube verfehlt, worauf er sich seinen Gewinn aus der Grube nimmt und der dritte an die Reihe kommt und so fort. Es ist einleuchtend, daß, je größer die Entfernung der Kugeln von der Grube ist, es desto schwieriger wird, sie mit einem Anstoß in dieselbe zu rollen. Ist die Reihe durch, so beginnt der erste wieder, solange noch eine Kugel außerhalb der Grube ist. Derjenige, welcher die letzte Kugel in die Grube bringt, ist Sieger und hat ebenfalls die in der Grube noch befindlichen Kugeln oder Bohnen gewonnen.

Das Spiel beginnt aufs neue, wobei der Sieger den ersten Wurf hat.

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

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

9. Boccia.

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

Als Spielgeräte sind erforderlich 13 oder 17 aus Buchsbaum oder Erle gedrehte Kugeln von etwa 9 cm Durchmesser, von denen eine, die Zielkugel oder der Lecco, eine gelbe, die eine Hälfte der übrigen eine rote, die andere eine schwarze Farbe trägt. Die beiden Parteien werden durch abwechselnde Wahl seitens der beiden Führer gebildet, hierauf durch das Los bestimmt, welche Farbe beginnt. Nehmen wir an, das Los habe für rot entschieden, so nimmt der Führer dieser Partei die Zielkugel und setzt sie aus, d. h. wirft sie eine ziemliche Strecke weit auf dem Spielfelde, das möglichst frei von Unebenheiten sein muß, hin, worauf er eine rote Kugel in möglichst große Nähe

der Zielkugel durch Wurf zu bringen sucht. Ob die Kugeln im ganzen Verlaufe des Spiels gerollt werden dürfen, wie auf einer Kegelbahn, oder geworfen werden, ist vorher zu bestimmen. Im letzten Falle wird die Kugel mit gestrecktem Arm und dem Handrücken nach oben aus dem Handgelenk geworfen, was unzweifelhaft dem Rollen der Kugel vorzuziehen ist, weil der Spieler letztere dadurch mehr in der Gewalt hat, indem er ihr beim Abwerfen zugleich eine rückwärts wirkende Kraft beilegt, so daß sie beim Berühren einer andern Kugel nicht weiter rollt, sondern liegen bleibt.

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

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

Verwandt mit dem eben beschriebenen Boccia der Italiener ist

10. Cochonnet,

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

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

Der erste Spieler wirft zunächst die kleinere Kugel (cochonnet) aus, soweit er will, und sucht nun eine seiner Spielkugeln in möglichst große Nähe von jener zu werfen; dasselbe thun hierauf alle übrigen Teilnehmer mit ihrer ersten Kugel; spielen zwei Parteien gegeneinander, so werfen die Mitglieder derselben abwechselnd. Haben alle Spieler ihre erste Kugel geworfen, so wird die zweite in derselben Reihenfolge geworfen, indem jeder bemüht ist, seine Kugel nicht nur so nahe als möglich dem cochonnet zu bringen, sondern zugleich auch die ihm oder seiner Partei ungünstigen aus der Nähe der Zielkugel zu entfernen. Glückt es hierbei einem Spieler, eine oder mehrere Kugeln der Gegner in den Graben zu rollen, so sind sie für das ganze Spiel tot; die Inhaber derselben können daher beim nächsten Gange nur eine Kugel werfen; allerdings gilt das auch für den-

jenigen Spieler, dessen eigene Kugel gleichfalls in den Graben gerät. Alle Kugeln derselben Partei, welche dem cochonnet näher liegen, als die erste der Gegenpartei, zählen je 1 Punkt. Die Anzahl der Punkte, welche den Sieg entscheiden, wird vorher festgesetzt.

11. Croquet.

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

Wie beim Lawn-Tennis, Thor- und Fußball, ist auch hier ein möglichst ebener, mit kurzem Rasen bewachsener Platz wünschenswert; wo aber ein solcher fehlt, genügt jedes ebene Spielfeld von 90 Schritt Länge und 60 Schritt Breite. Auf demselben werden in bestimmter systematischer Anordnung, wie sich dieselbe aus den umstehenden Figuren am besten ergiebt, eine Anzahl kleiner Thore, deren jedes 4 m von dem nächsten entfernt steht, aufgestellt; diese sind aus starkem Eisendraht zweimal rechtwinklig so gebogen, daß die beiden senkrechten Schenkel 40 cm, das obere wagerechte Stück 25 cm beträgt; es ragen mithin diese Thore, wenn man die Schenkel 15 cm tief in den Boden steckt, 25 cm über den Boden hervor.

Am vorderen Ende des Spielplatzes steht ein etwa 50 cm aus dem Boden hervorragender Pfosten, „das Schlagmal", das 8 daumenbreite Farbenringe in folgender Reihenfolge der Farben: blau, hellrot, schwarz, gelb, braun, orange, grün, dunkelrot — trägt; ihm gegenüber, am hinteren Ende des Platzes, ein zweiter von gleicher Höhe und Beschaffenheit: „das Kehrmal". Zum

Spiele gehören ferner 8 aus Buchsbaum- oder Birkenholz gedrechselte Kugeln von 9—10 cm Durchmesser, 4 blau und 4 hellrot gefärbte, entsprechend den beiden ersten Farben der Pfostenringe; je 3 von ihnen tragen außerdem abwechselnd die übrigen Farben der Pfostenringe; von den blauen erhält also einer einen schwarzen, der zweite einen braunen, der dritte einen grünen Ring; die hellroten Bälle dagegen werden mit den übrigen Farben gelb, orange und dunkelrot ausgezeichnet.

Den 8 gefärbten Kugeln entsprechen die 8 hölzernen Schläger, jeder einem langgestielten Hammer ähnlich; der Stiel ist etwa 1 m lang, um die Mitte mit einem breiten

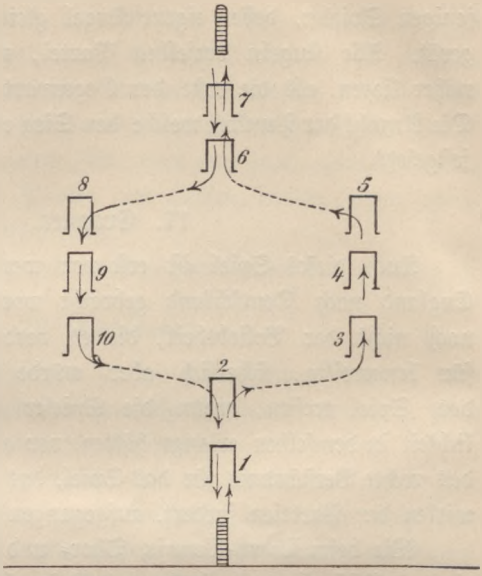


Fig. 17.

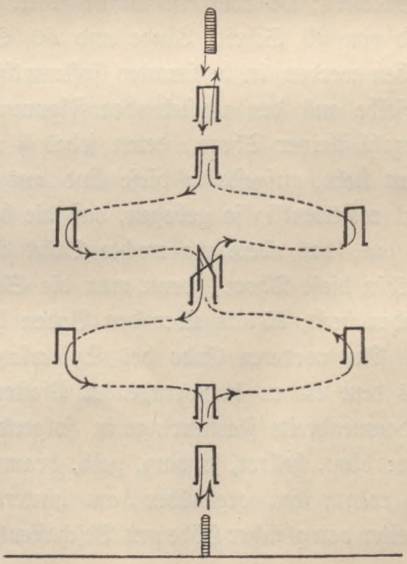


Fig. 18.

Bande von derselben Farbe versehen, als der dazu gehörige Ball; der Kopf, 25 cm lang und 7—8 cm dick, ist aus Eichenholz walzenförmig gedrechselt (s. S. 42).

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

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

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

Die Bildung der Parteien geschieht am einfachsten so, daß die beiden Anführer zunächst um die blaue und die hellrote Kugel losen und hierauf abwechselnd ihre Spielgenossen wählen. Die eine Partei hat die Farben: blau, schwarz, braun und grün, die andere: hellrot, gelb, orange und dunkelrot. Blau beginnt, indem der Spieler seine Kugel einen Schritt vor das Schlagmal stellt und vermittelst des Schlägers dieselbe mit hör-

barem Schlage (also nicht durch Schieben) durch Thor 1 und womöglich auch durch Thor 2 treibt; der Schläger wird hierbei mit beiden Händen am oberen Teile des Griffes, doch nicht zu fest, so gefaßt, daß er beim Schlagen eine Linie beschreibt, parallel derjenigen, welche beide Fußspitzen miteinander verbindet. Der erste Spieler bleibt solange am Spiele, als es ihm gelingt, seine Kugel ordnungsmäßig durch die folgenden Thore bis zum Kehrmale und von da wieder zurück durch Thor 7 und 6 nach 8, 9, 10, 2, 1 bis zum Schlagmale zu schlagen. In Wirklichkeit wird das aber nicht so glatt abgehen; und selbst wenn es ihm gelänge, auf dem Rückwege durch Thor 2 und 1 zu kommen, würde es unklug sein, auch das Schlagmal zu berühren; denn alsdann wäre er „tot" und müßte vom Spiele abtreten, während gerade die fernere Beteiligung eines guten Spielers für seine Partei von größtem Nutzen ist. Er wird es deshalb vermeiden, nach dem Durchgang durch das letzte Thor das Schlagmal zu treffen. Er wird vielmehr „Räuber"; als solcher hat er das Recht, sobald die Reihe wieder an ihn kommt, seine Kugel, ohne Rücksicht auf eins der Thore, dahin zu lenken, wo er seine Parteigenossen unterstützen kann.

Nach dem ersten Spieler der blauen Partei kommt der erste der Gegner ans Spiel, der in derselben Reihenfolge wie jener seine Kugel treibt, soweit er kommt; nach ihm der zweite der blauen und so fort. Doch nun wird die Sache, sobald erst mehrere Kugeln im Spiele sind, schon verwickelter; denn nun ist es nicht mehr allein die Aufgabe des betreffenden Spielers, seine Kugel durch die Thore zu bringen; er hat auch darauf zu achten, die Stellung der Gegner möglichst ungünstig, die der Seinen möglichst günstig zu gestalten, und das geschieht durch „Kippen" und „Wippen". Sieht nämlich der am Spiele Befindliche, daß er mit einem Schlage nicht durch das nächste Thor kommen kann, so sucht er eine ihm näher oder günstiger stehende Kugel zu treffen (zu „kippen"); dadurch erlangt er das Recht zu einem weiteren Schlage. Doch vorher muß er die gekippte

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

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

Ein Spieler verliert den Schlag:

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

Hat der Gegner diese Fehler jedoch nicht (oder zu spät, d. h. wenn der nächste Spieler bereits einen Schlag gemacht) bemerkt, so gelten alle durch jene Fehler erreichten Vorteile.

Gegen den Räuber der einen Partei kann nur ein Räuber der andern erfolgreich spielen, ihn also z. B. „tot" machen, indem er ihn an das Schlagmal kippt oder wippt. Aber auch dann ist der Räuber tot, wenn er von einem Spieler seiner

eigenen Partei aus Versehen an das Schlagmal gekippt wird; der Schläger verliert außerdem den Schlag. Trifft eine Kugel nach dem ersten Kippen noch eine andere, so gilt nur die erste Berührung.

12. Topf- oder Hahnschlagen.

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

Dieses so unterhaltende Spiel erregt naturgemäß nur solange eine spannende Teilnahme, als die nach dem Topf Zu-

schreitenden wirklich nichts sehen; es ist daher ganz besonders darauf zu achten, daß die Augen derartig verbunden werden, daß ein Sehen oder Hindurchschielen völlig ausgeschlossen ist. Ferner ist darauf zu halten, daß die Zuschauenden während des Ganges nach dem Topfe keinen Laut von sich geben, damit der Schlagende weder durch Gelächter, noch durch einen Zuruf auf seinen Irrtum aufmerksam gemacht wird. Endlich darf nicht gestattet werden, daß der Schlagende anders als von oben zuschlägt, und daß er nach einem verfehlten Schlage nicht durch Umherfahren mit dem Stocke den Topf sucht.

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

13. Das deutsche Kegelspiel.

a. Stamm,

wird gewöhnlich in einem zu diesem Zweck besonders erbauten, langen, mit einem Dache versehenen Schuppen, der Kegelbahn, gespielt, an deren einen Seite eine vom Kegelstande aus schräg bis zum Standpunkt der Spieler reichende Rinne, in welcher die hinausgeschobenen Kugeln wieder zurückgerollt werden, sich befindet. Die Bahn selbst ist entweder ganz aus gut getrocknetem, hartem Holze hergestellt oder aus feiner, festgestampfter Schlacke, auf welcher beim Standpunkt der Spieler ein glatt gehobeltes Brett von etwa 3—4 m Länge, das „Auflegebrett", befestigt ist. Die Kegel, 9 an der Zahl, stehen auf einem Holzkreuz, in

genau abgemessener Entfernung voneinander und nach der nebenstehenden Figur 19 geordnet, der König, etwas größer als die übrigen Kegel, stets in der Mitte. Jeder Spieler spielt für sich, also nicht als Glied einer Partei. Es werden zu diesem Zweck die Anfangsbuchstaben der Namen aller Teilnehmer in bestimmter Reihenfolge auf eine Tafel geschrieben; die Reihenfolge wird durch das Los oder durch die mit einem Kugelwurf erzielte Anzahl gefallener Kegel derart ermittelt, daß diejenigen, welche weniger geworfen, vor denen stehen, welche mehr geworfen. Unter den Namen jedes Spielers wird hierauf die Anzahl von Punkten (60 oder 100), welche er allmählich abzuschieben hat, gesetzt; sie sind gewissermaßen eine Schuld, ein Minus, welches er zu tilgen hat; daß dies so schnell als möglich durch gut geleitete Kugeln, welche viele Kegel umwerfen, geschehe, liegt in seinem Vorteil. Doch ist nicht die Zahl der gefallenen Kegel allein maßgebend, auch der Wert einzelner Kegel oder Schübe kommt in Anrechnung. So zählt der König allein (was allerdings sehr selten vorkommen wird) 36, „Acht um den König" 30, „alle Neun" 24, „Acht (ohne die Vorderecke) gefallene Kegel" ebenfalls 24, „Acht mit der Vorderecke" 16, 7 Kegel 10, die 3 Mittelkegel („das Herz") 12; ebenso die Vorderecke allein 12. Bei allen diesen Schüben ist aber vorausgesetzt, daß die Kugel nicht eine der Seitenwände berührt hat; ist dies geschehen, so zählt lediglich die Zahl der gefallenen Kegel: sind also selbst „alle Neun" gefallen, so zählt dieser Schub nicht 24, sondern nur 9. Geht eine Kugel rechts oder links von den aufgestellten Kegeln vorbei, ohne einen Kegel umzuwerfen (ein Loch),

Fig. 19.

so wird dem Schieber 1 Punkt zur Last geschrieben; geht sie dagegen zwischen einem der Eckkegel und dem nächsten Paare hindurch, ohne zu treffen, so wird dieser Schub nicht bestraft.

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

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

An einigen Orten ist die Berechnung folgende:

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

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

b. Kamm.

Zwei Führer wählen in der bereits beim deutschen Schlagball erwähnten Weise aus der Zahl der Spielteilnehmer abwechselnd ihre Parteigenossen; hierauf wird gelost, welche Partei beginnt; jeder Spieler hat im ersten bezw. zweiten Gange 3 Kugeln. Der erste der beginnenden Partei A schiebt seine erste Kugel, nach welcher die gefallenen Kegel aber nicht aufgesetzt werden; das geschieht erst, wenn sie sämtlich umgeschoben sind. Es gehört daher Berechnung, Übung und vor allen Dingen eine genaue Kenntnis der Bahn dazu, die Kugel so zu leiten, daß entweder alle Kegel auf einmal fallen oder, da das nicht immer möglich sein wird, doch so, daß der Rest der stehen gebliebenen Kegel nicht zu sehr vereinzelt und weit auseinander steht, in welchem Falle manche Kugel resultatlos geschoben wird. Hat der erste Schieber der Partei A seine 3 Kugeln geschoben und es stehen noch Kegel, so übernimmt der zweite Schieber derselben Partei die Fortsetzung; sobald kein Kegel mehr steht, wird von neuem aufgesetzt. In dieser Weise schieben alle Mitglieder der Partei hintereinander ihre Kugeln ab; worauf die Summe der von ihnen zu Falle gebrachten Kegel, und zwar einfach gerechnet, addiert und von der abzuschiebenden Zahl abgezogen wird. Nun kommt die Partei B ans Spiel; die Kegel werden von neuem aufgesetzt, auch wenn durch die erste Partei nicht alle gefallen sind, und nachdem alle Mitglieder derselben geschoben haben, wird der Gesamterfolg wie bei den vorigen zusammengezählt und von der Ausgangssumme abgerechnet.

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

14. Das Luftkegelspiel.

Die beiden eben beschriebenen Arten von Kegelspielen lassen sich auch mit einer Kugel spielen, welche nicht auf der Ebene gerollt, sondern an einer Schnur aufgehängt, durch die Luft geschleudert wird. Zu diesem Behufe wird ein etwa 3 m hoher Galgen errichtet mit einem vorgestreckten Arm von 1,50 m. An diesen Arm wird, 20 cm vom freien Ende entfernt, ein Haken befestigt, in welchen die Schnur oder der Riemen, an dessen Ende die etwa 15—18 cm im Durchmesser haltende Kugel hängt, eingehakt wird. Das Kreuz, auf welchem die etwa 35 cm hohen Kegel genau in derselben Figur, wie beim Stammkegelspiel (S. 146) angegeben worden, aufgestellt sind, ist so in den Boden

befestigt, daß die Kugel in ruhendem Zustande 15 cm vom Erdboden entfernt, gerade links vor dem Könige hängt, wenn die Säule des Galgens vom Standpunkt des Spielers aus ebenfalls links steht. Die Regeln und der Verlauf des Spieles sind dieselben wie beim Stammkegelspiel, nur daß die Kegel nicht von vorn, sondern von hinten getroffen werden. Der Spieler nämlich, welcher seine Aufstellung in der Mittellinie des Kegelkreuzes nimmt, ergreift die Kugel mit beiden Händen, zieht sie straff an und läßt sie in einem mehr oder weniger flachen Bogen neben dem rechten Eckkegel vorbeigleiten, so daß sie beim Zurückschwingen entweder durch die Mitte oder mehr nach rechts oder links kommt. Nachdem die Kugel durch die Kegel gegangen, hat der Spieler sie wieder zu ergreifen, damit sie nicht aufs neue in die Kegel schlägt; denn nur die von hinten getroffenen Kegel gelten.

15. Bogenschießen.

Die Scheibe besteht aus einem $1^1/_2$ m im Durchmesser haltenden Strohteller, auf welchem eine mit Scheibenringen versehene Leinwand oder ein nicht zu starker Pappdeckel befestigt ist. Wer die meisten Ringe erzielt, ist der beste Schütze. Es bedürfte daher keines weitern Zusatzes, wenn nicht die Handhabung des Bogens eine besondere Anweisung nötig machte. Derselbe wird mit der linken Hand in der Mitte des Bügels so gefaßt, daß die beiden Bügelenden senkrecht, nicht wagrecht, zum Fußboden stehen. Hierauf wird der Pfeil, dessen Schaft auf drei Seiten mit kleinen Federflügeln versehen ist, mit der Rechten so auf die den Bügel haltende Linke und die Sehne gelegt, daß die unbefiederte vierte Seite ohne Hindernis den Bogen verlassen kann. Nun erhebt man den Bogen soweit, daß das zielende Auge, die am Bogen angebrachte Visierlinie und die Mitte der Scheibe eine gerade Linie bilden, faßt mit Daumen und Zeigefinger das Ende des

Pfeiles samt der Bogensehne und zieht die letztere anfangs langsam, zuletzt mit einem raschen, schnellenden Ruck zurück, und läßt gleichzeitig den Pfeil aus den Fingern gleiten. Die ersten Versuche werden gewöhnlich mißglücken, bis eine fortgesetzte Übung eine größere Vertrautheit mit der Handhabung des Bogens und eine dadurch bedingte Treffsicherheit erworben hat.

16. Speerwerfen.

Eine aus gutem Pappelholz verfertigte, 3 m hohe und $2^1/_2$ m breite Scheibe, welche mit schwarzen, konzentrischen Ringen versehen ist, dient als Ziel. Die Entfernung mag für den Anfänger nicht zu groß genommen werden, bis auch hier eine gewisse Sicherheit in der Handhabung des Speeres erreicht ist. Von Wichtigkeit ist hierbei die Körperstellung und die Haltung des rechten Armes. Das Gewicht des Körpers muß nämlich auf dem rechten, etwas zurückgestellten Beine ruhen, der Körper selbst aber in einer Viertelwendung nach rechts zur Scheibe stehen. Der Speer wird von der rechten Hand so gefaßt, daß er sich im Gleichgewicht befindet, der Arm in seiner ganzen Länge bei etwas zurückgebogenem Oberkörper hierauf gestreckt, und endlich der Speer mit aller Kraft, bei geringer Entfernung in gerader Linie, bei größerer Entfernung im Bogen, nach der Scheibe geschleudert. Auch hierbei wird der Anfänger sich zunächst begnügen müssen, den Speer so zu werfen, daß er die Scheibe erreicht und in derselben haften bleibt, bis größere Übung ihm eine gewisse Treffsicherheit verschafft.

17. Räuber und Gendarmen.

Zum Spielort eignet sich am besten ein mit Unterholz dicht bewachsener, durch Hügel, Thäler und Gräben unterbrochener

Waldabschnitt. Die Zahl der Spieler muß möglichst groß sein. Zunächst werden zwei Anführer gewählt; der eine als Räuberhauptmann, der andere als Anführer der Gendarmen; beide suchen sich die Genossen ihrer Partei aus, entweder durch Wahl oder durch eigenes Anerbieten; doch ist darauf zu achten, daß die Zahl der Räuber etwas größer ist, als die der Gendarmen. Darauf ziehen die Räuber ab, um sich nach Anweisung des Hauptmanns an geeigneten Stellen und in ziemlicher Entfernung zu verstecken. Unterdessen haben die Gendarmen, welche als Abzeichen einen grünen Zweig an der Kopfbedeckung oder das Taschentuch um den linken Arm gebunden tragen, einen freien, erhöhten Platz, ihre Burg, besetzt, von der aus ihr Anführer, wenn er die Räuber im Versteck glaubt, kleinere Abteilungen zum Einfangen derselben aussendet, ohne jedoch die Burg gänzlich von Verteidigern zu entblößen. Ist ein Räuber in seinem Versteck aufgefunden, so gilt er als gefangen, wenn er von einem der Gendarmen drei Schläge erhalten hat; hierauf wird er nach der Burg, seinem Gefängnis, abgeführt. Der Gefangennahme aber darf er sich durch die Flucht entziehen, auch noch während seiner Abführung nach dem Gefängnisse, ja selbst aus diesem darf er entfliehen, wenn es verabsäumt worden ist, ihm die drei Schläge zu erteilen. Hält der gefangene Räuber sich für stärker als der Gendarm, so darf er letzterem die Hände binden und ihn zu seinem Gefangenen machen; daher wird es sich empfehlen, immer zwei Gendarmen entweder zusammen oder in nicht zu großer Entfernung voneinander auszusenden, damit sie sich gegenseitig beistehen können. [Gelingt es dem Räuberhauptmann, allein oder mit einigen Genossen unbemerkt und ohne geschlagen zu werden, in die Burg zu kommen, so sind die Gefangenen befreit und dürfen sich von neuem verstecken; das Spiel ist zu Ende, wenn alle Räuber gefangen eingebracht sind; die Bestrafung wird in der Weise vollzogen, daß sich die Gendarmen, mit Plump-

sacken versehen, in einer Reihe und in geringem Abstande voneinander aufstellen, und daß die Räuber einzeln, der Räuberhauptmann voran, von ihrem Gefängnis aus auf einem Beine nach einem bestimmten, nicht zu weit entfernten Ort hüpfen; sobald einer dabei mit beiden Füßen auftritt, erhält er Schläge mit dem Plumpsack. Bei einem neuen Spiel werden die Rollen gewechselt; nur muß auch jetzt darauf Bedacht genommen werden, daß die Zahl der Räuber größer als die der Gendarmen ist.

18. Ritter und Bürger.

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

Bevor es zu einem entscheidenden Kampfe in offenem Felde kommt, sucht jede der beiden Parteien die andere durch Gefangennahme ihrer Leute so zu schwächen, daß sie einen offenen Kampf nicht mehr aufnehmen kann. Zu dem Zwecke werden von beiden Seiten kleinere Abteilungen ausgesendet, welche zunächst die Burgen auszuspähen, die Stärke ihrer augenblicklichen Besatzungen

zu ermitteln und die Stellung des Gegners auszukundschaften suchen. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, um die Besatzungen der Burgen zu verlocken, einen Ausfall zu machen, so daß diese dabei ohne Schutz bleiben und von den im Hinterhalt Befindlichen ohne Mühe besetzt werden können. Hierbei gilt als Regel: eine unbesetzte Burg darf von dem Gegner ohne weiteres eingenommen und mit einer Besatzung belegt werden, unvollständig besetzte nur dann, wenn der Gegner in fünffacher Stärke davor erscheint; die bisherige Besatzung wird kriegsgefangen; vollständig besetzte Burgen dürfen nicht genommen werden. Treffen sich zwei feindliche Abteilungen außerhalb der Festungen, so wird um den Sieg gerungen; die Anführer haben darauf zu sehen, daß alles ordnungsmäßig dabei zugeht. Wird ein einzelner von zwei Gegnern gefangen, so muß er ohne Kampf als Gefangener mitgehen. Die Gefangenen werden in den Burgen bezw. in der Stadt bewacht, und zwar wird auf je 2 Gefangene immer 1 Mann Bewachung gerechnet. Befreit sind die Gefangenen, wenn es einer heranschleichenden Abteilung ihrer Freunde gelingt, einem der Gefangenen die Hand zu reichen, oder wenn eine Abteilung heranrückt, welche fünfmal so stark als die Besatzung ist, oder endlich, wenn der Gegner mit seiner gesamten, noch vorhandenen Macht vor eine Festung rückt, und die Zahl der Gefangenen kleiner ist, als die der Befreier. Je geschickter die Anführer beider Parteien ihre Vorkehrungen und Anordnungen treffen, je vorsichtiger ihre Unternehmungen sind, je entschlossener ihr Handeln ist, desto interessanter wird das Spiel. Sind sämtliche Burgen (bezw. die Stadt) von den Feinden besetzt, und hat die schon halb besiegte Partei bereits so viele Gefangene verloren, daß ein Kampf der Übriggebliebenen im freien Felde gegen die gesamte verwendbare Macht des Gegners aussichtslos erscheint, so erfolgt ihre Unterwerfung, und der Gegner hat gesiegt. Sind die Streitkräfte jedoch noch annähernd gleich, so wird der Sieg in offenem Ringkampfe entschieden.

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

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

19. Kriegs- oder Belagerungsspiel

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

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

Die eine Partei begiebt sich tiefer in den Wald und wählt zunächst einen möglichst gesicherten, nicht leicht zugänglichen Platz für die Festung aus, welche geräumig genug sein muß, um 10 Mann Besatzung und einige Gefangene aufzunehmen. Auf ihrer

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

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

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

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

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

Dritter Teil.

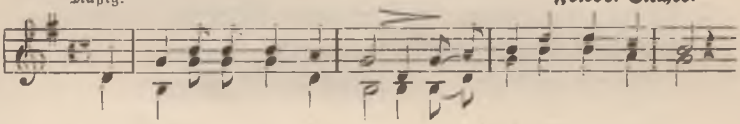
Anhang.

Reigen.

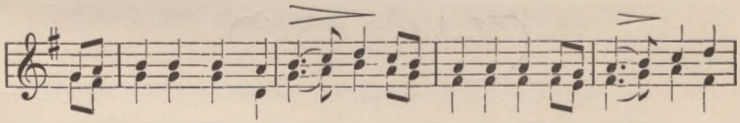
1. Der gute Kamerad [1]).

Knaben-Reigen von Ruley und Pommer.

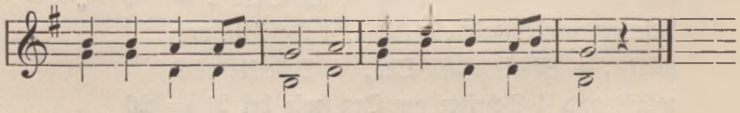
Mäßig. **Friedr. Silcher.**



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



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



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

Ludwig Uhland.

---

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

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

I. Strophe.

1) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Ersten, und gleichzeitig reihen sich die Dritten mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Vierten (Fig. 20a). Die Ersten und Vierten machen 4 Schritte am Ort . . . . . = 4 Schritte.

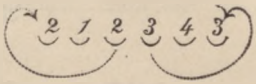


Fig. 20.

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

3) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Zweiten, und gleichzeitig reihen sich die Vierten vornvorüber links neben die Dritten (Fig. 20b). Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort . = 4 „

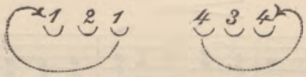


Fig. 20b.

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

Zusammen: 48 Schritte.

II. Strophe.

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

zeitig die Vierten vornvorüber rechts neben die Dritten. Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort . . . . . = 4 Schritte.

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

3) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Ersten und gleichzeitig die Dritten vornvorüber rechts neben die Vierten, so daß die Reihen wieder geschlossen sind. Die Ersten und Vierten gehen 4 Schritte am Ort = 4 „

4) Alle Reihen gehen 4 Schritte am Ort, 4 Schritte vorwärts, 4 Schritte am Ort, 4 Schritte rückwärts und 4 Schritte am Ort . . . . = 20 „

Zusammen: 48 Schritte.

III. Strophe

1) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Ersten und gleichzeitig die Dritten vornvorüber links neben die Vierten. Die Ersten und Vierten gehen 4 Schritte am Ort . . . . . = 4 Schritte.

2) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte rückwärts . . . . . = 8 „

3) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Zweiten und gleichzeitig die Vierten vornvorüber links neben die Dritten. Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort . . . . . = 4 „

4) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte rückwärts . . . . . = 8 „

5) Die Ersten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Zweiten, gleichzeitig

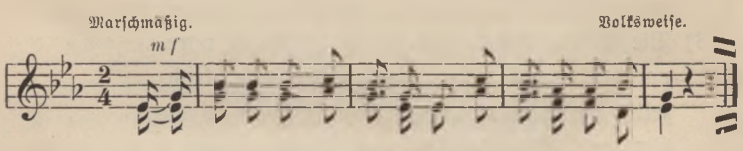
Übertrag: 24 Schritte.

	Übertrag:	24 Schritte.
die Vierten vornvorüber rechts neben die Dritten. Die Zweiten und Dritten gehen 4 Schritte am Ort	=	4 „
6) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte rückwärts	=	8 „
7) Die Zweiten reihen sich mit 4 Schritten vornvorüber links neben die Ersten und gleichzeitig die Dritten mit 4 Schritten vornvorüber rechts neben die Vierten, so daß die Reihen wieder geschlossen sind. Die Ersten und Vierten gehen 4 Schritte am Ort	=	4 „
8) Alle gehen 4 Schritte vorwärts, dann 4 Schritte rückwärts	=	8 „
	Zusammen:	48 Schritte.

---

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

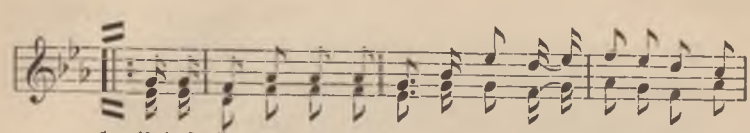
Von Professor Dr. Euler in Berlin[1]).



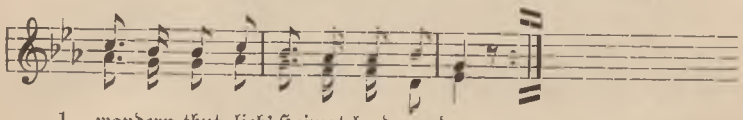
1. Nun a= de, du mein lieb' Heimatland, lieb' Heimatland, a = de!
   Es geht jetzt fort zum fremden Strand, „ „ „ „ „
2. Wie du lachst mit deines Himmels Blau, „ „ „ „ „
   Wie du grüßest mich mit Feld und Au, „ „ „ „ „
3. Be = glei = test mich, du lie = ber Fluß, „ „ „ „ „
   Bist trau = rig, daß ich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

---

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



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



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

Disselhof.

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

I. Strophe.

Anfangs=Aufstellung: ein Kreis.

1) Die Rottenführer schwenken mit 8 Schritten nach der Mitte zu Flankenstrahlen ein; bis zur Mitte bleiben jedoch 3 Schritte Raum. (Fig. 21.) . . . . . = 8 Schritte.

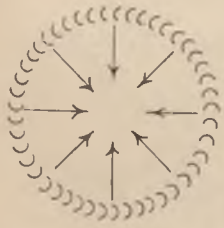


Fig. 21.

Fig. 22.

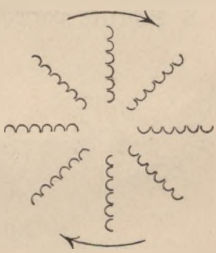


Fig. 23.

2) Schwenkung des Sternes: 4 Nachstellschritte seitwärts links, darauf 4 Nachstellschritte seitwärts rechts. (Fig. 22.) . . . . . = 8 "

Übertrag: 16 Schritte.

Übertrag: 16 Schritte.

3) Mit dem letzten Schritte links um! und 8 Schritte vorwärts (Fig. 23). Mit dem letzten Schritte links um kehrt! und 8 Schritte vorwärts. (Fig. 24.) . . . . . = 16 Schritte.

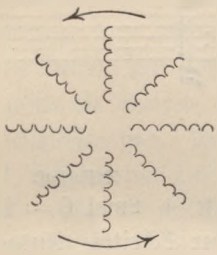


Fig. 24.

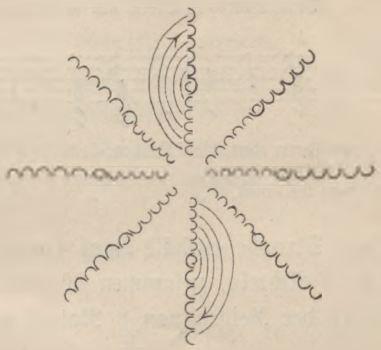


Fig. 25.

4) Schwenkung der Strahlen: 1/2 Schwenkung rechts mit 12 Schritten (Fig. 25). 4 Schritte am Ort. . . . . = 16 „

5) Schwenkung des Sterns: 8 Schritte vorwärts. Mit dem letzten Schritte links um kehrt! und 8 Schritte vorwärts. (Fig. 26.) . . . = 16 „

Übertrag: 64 Schritte.

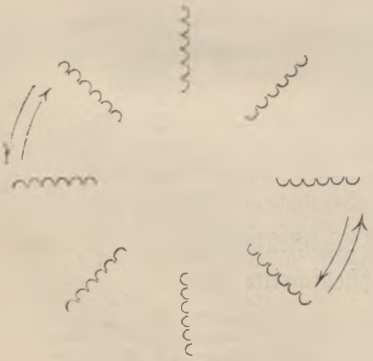


Fig. 26.

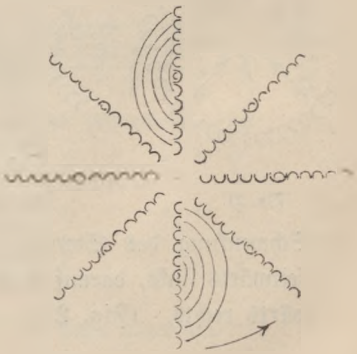


Fig. 27.

Übertrag: 64 Schritte.

6) Schwenkung der Strahlen: 1/2 Schwenkung links mit 12 Schritten; 4 Schritte am Ort. (Fig. 27.) . . . . . = 16 „

Zusammen: 80 Schritte.

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

II. Strophe.

Ausgangsstellung: Stern mit Stirnstrahlen.

1) Schwenkung der Strahlen links zum Achteck mit 6 Schritten (Fig. 28), 2 Schritte am Ort.

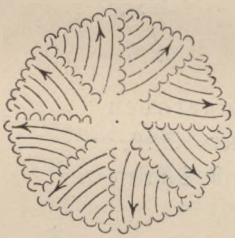


Fig. 28.

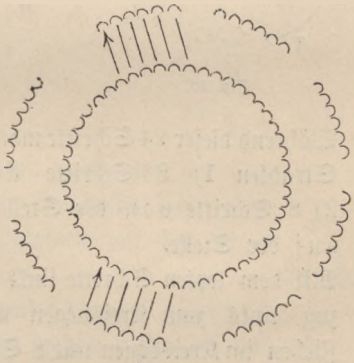


Fig. 29.

Hierauf 4 Schritte vorwärts und 4 Schritte auf der Stelle. (Fig. 29.) . . . . . = 16 Schritte.

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

Übertrag: 16 Schritte.

4 Schritte auf der Stelle (s. Fig. 29 jedoch zurück).

3) Schwenkung der Strahlen rechts zum Stern mit 6 Schritten (Fig. 28, jedoch zurück). 2 Schritte auf der Stelle . . . . . = 16 „

4) Mit dem letzten Schritte machen die ungeraden Strahlen links um! und Gegenzug links zum Kreisbogen mit 8 Schritten (Fig. 30). Ziehen im Kreisbogen mit 8 Schritten (Fig. 30). Winkelzug zum Stern mit 8 Schritten (Fig. 31). Mit dem letzten Schritte rechts um! . . = 24 „

Fig. 30.

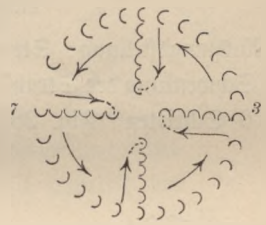


Fig. 31.

5) Während dieser 24 Schritte machen die geraden Strahlen 1) 8 Schritte auf der Stelle; 2) 8 Schritte von der Stelle; 3) 8 Schritte auf der Stelle.

6) Mit dem letzten Schritte links um! und Gegenzug links zum Kreisbogen mit 8 Schritten. Ziehen im Kreisbogen mit 8 Schritten; Winkelzug zum Stern mit 8 Schritten . . . = 24 „

Zusammen: 80 Schritte.

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

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

Vor der nächsten Strophe 4 Schritte auf der Stelle.

III. Strophe.

Ausgangsstellung: Stern mit Flankenstrahlen nach der Mitte.

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

Fig. 32.


Fig. 33.

Sterns und Gegenzug zur Aufstellung auf dem Platze der Gegenstrahlen. Während dieser Zeit gehen die geraden Strahlen auf der Stelle (Fig. 32) . . . . . = 24 Schritte.

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

3) Gegenzug links sämtlicher Strahlen zur Bildung kleiner Kreise (Räder) in der Peripherie mit 8 Schritten (Fig. 33).

Übertrag: 48 Schritte.

Übertrag: 48 Schritte.

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

Ziehen in kleinen Kreisen (Rädern) mit 8 Schritten. (Fig. 34.) Mit dem letzten Schritte links um kehrt! und Ziehen in kleinen Kreisen mit 8 Schritten (Fig. 34).

Auflösung der kleinen Kreise und Ziehen auf dem nächsten Wege zur Bildung eines großen Kreises mit 8 Schritten (Fig 35.) . . = 32

Zusammen: 80 Schritte.

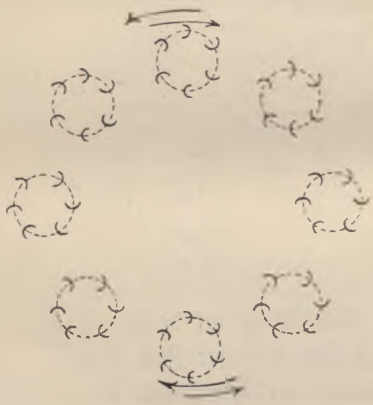


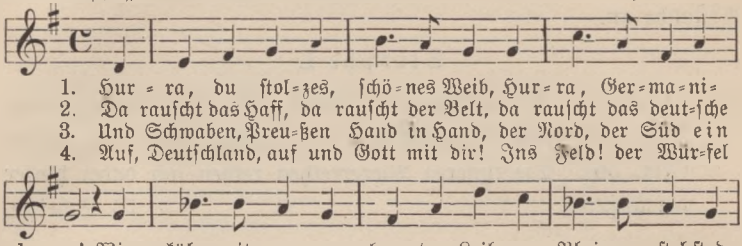
Fig. 34.

Fig. 35.

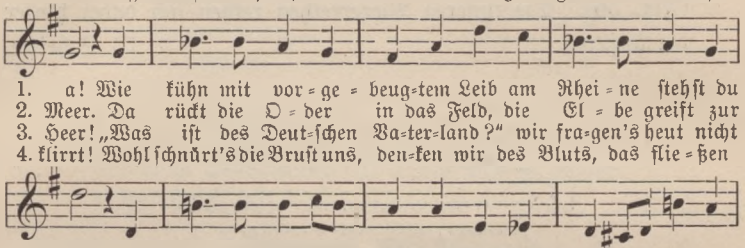
3. Hurra, Germania.

Als Reigen zusammengestellt von Dr. Euler[1]).

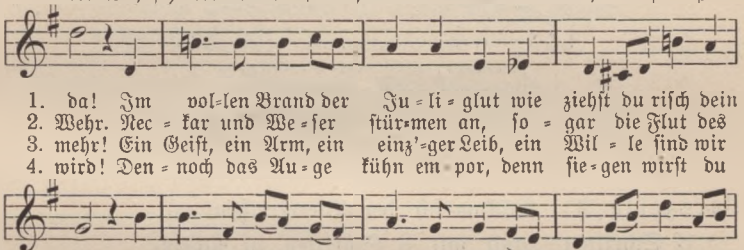
Entschlossen. **Th. Rode.**



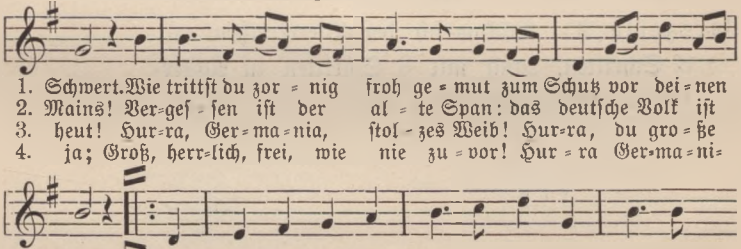
1. Hur = ra, du stol=zes, schö=nes Weib, Hur=ra, Ger=ma=ni=
2. Da rauscht das Haff, da rauscht der Belt, da rauscht das deut=sche
3. Und Schwaben, Preu=ßen Hand in Hand, der Nord, der Süd ein
4. Auf, Deutschland, auf und Gott mit dir! Ins Feld! der Wür=fel



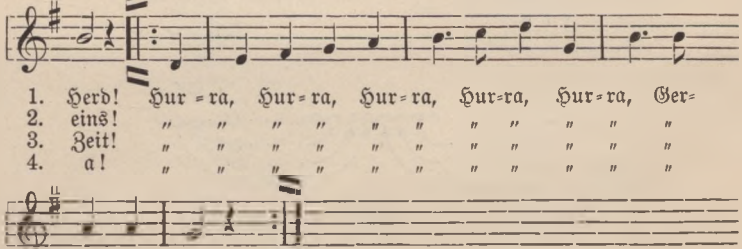
1. a! Wie kühn mit vor=ge = beug=tem Leib am Rhei=ne stehst du
2. Meer. Da rückt die O = der in das Feld, die El = be greift zur
3. Heer! „Was ist des Deut=schen Va=ter=land?“ wir fra=gen's heut nicht
4. klirrt! Wohl schnürt's die Brust uns, den=ken wir des Bluts, das flie=ßen



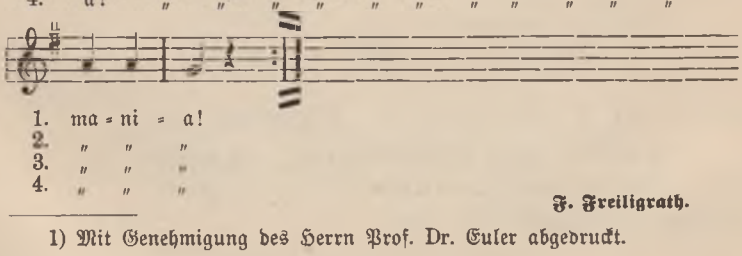
1. da! Im vol=len Brand der Ju = li = glut wie ziehst du risch dein
2. Wehr. Nec = kar und We = ser stür=men an, so = gar die Flut des
3. mehr! Ein Geist, ein Arm, ein einz'=ger Leib, ein Wil = le sind wir
4. wird! Den = noch das Au = ge kühn em = por, denn sie=gen wirst du



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



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



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

F. Freiligrath.

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

Reigen.

64 Schüler treten in Sechzehnerreihen mit gewöhnlichem Abstande an.

Strophe I.

Verszeile 1. Vormarsch der Reihen mit 8 Schritten, dann links und rechts abschwenken zu Vieren mit 8 Schritten (Fig. 36). Die inneren Viererreihen reihen sich dabei hinter die äußeren . . . . . 16 Schritte.

Fig. 36.

Verszeile 2. Rückmarsch der Viererreihen mit 8 Schritten, dann mit 8 Schritten zu Achterreihen einschwenken (Fig. 37) . . . . . 16 „

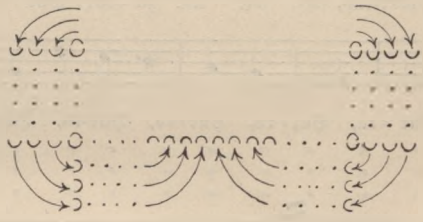


Fig. 37.

Verszeile 3. Vormarsch der Achterreihen mit 8 Schritten, dann abschwenken links und rechts zu Paaren durch Hinterreihen der inneren Paare mit 8 Schritten (Fig. 38) . . . . . 16 „

Fig. 38.

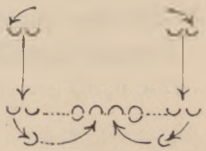


Fig. 39.

Verszeile 4. Rückmarsch der Paare mit 8 Schritten und dann Schwenkung mit 8 Schritten zu Viererreihen (Fig. 39). . . . . 16 Schritte.

Verszeile 5. Vormarsch der Viererreihen mit 8 Schritten und dann mit 8 Schritten links nebenreihen zu Achten (Fig. 40) . . . . . 16 „

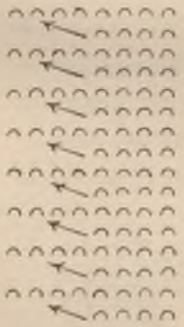


Fig. 40.

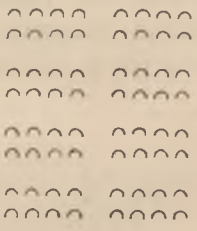


Fig. 41.

Bei Wiederholung der letzten Verszeile wird die Aufstellung nach Fig. 41 eingenommen . 16 „

6 × 16 = 96 Schritte.

Strophe II.

Verszeile 1. Mit dem ersten Schritte machen die linken Viererreihen links, die rechten rechts um (Fig. 42), und je 2 Viererreihen durchkreuzen einander hin und zurück mit 8 Schritten (die vorderen Reihen immer vornvorüber), dann Gegenzug der Viererreihen nach außen mit 8 Schritten (Fig. 42a u. b) . . . . . 16 Schritte.

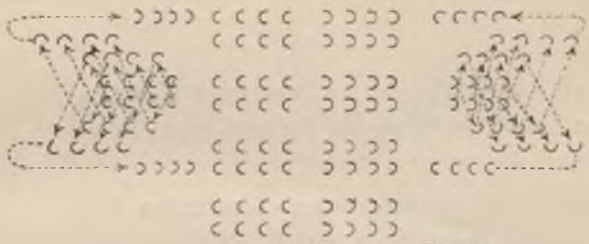


Fig. 42a. Fig. 42. Fig. 42b.

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

Verszeile 3. Die ersten und zweiten Viererreihen bilden Paare und kreuzen einmal mit den Paaren der nächsten Viererreihen mit 8 Schritten, dann Gegenzug der Paare mit 8 Schritten (Fig. 43) 16 „

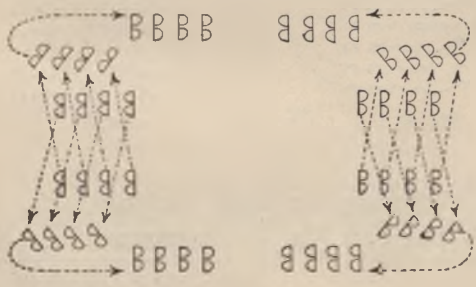


Fig. 43.

Verszeile 4. Zurückkreuzen der Paare und Gegenzug (Fig. 43) 16 Schritte.

Verszeile 5. Aufmarsch mit 16 Schritten nach Fig. 44 . 16 „

Bei Wiederholung der letzten Verszeile Aufmarsch zum Stern nach Fig. 45 und 46 16 „

$6 \times 16 =$ 96 Schritte.

Fig. 44.

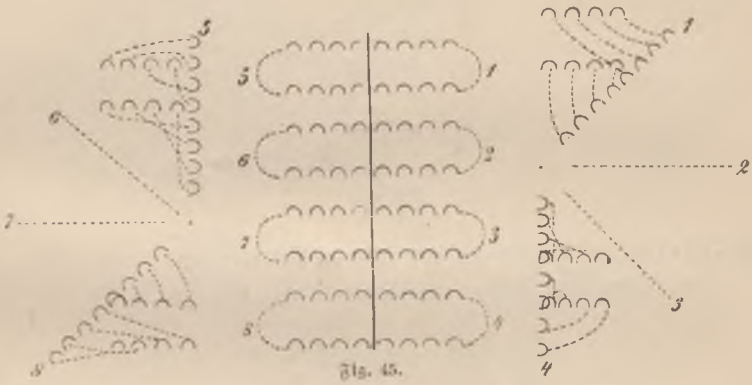


Fig. 45.

Fig. 46.

Strophe III.

Verszeile 1. Mit dem ersten Schritt „Kehrt" der rechts stehenden Strahlen und Schwenkung rechts im Stern mit 8 Schritten, dann „Kehrt" und Schwenkung links im Stern (Fig. 47) 16 Schritte.

Fig. 47.

Verszeile 2. Schwenken der inneren Viererreihen der Strahlen links um ihre Mitte mit je

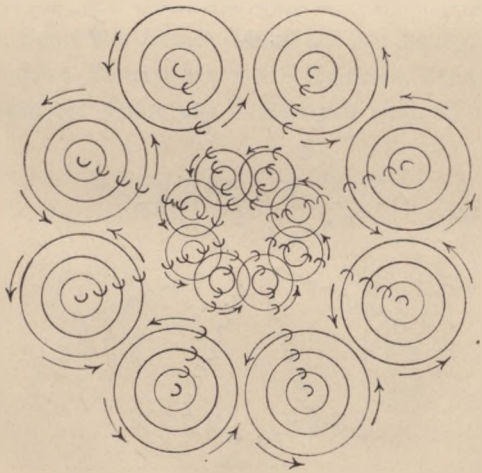


Fig. 48.

8 Schritten, gleichzeitig Schwenkung der äußeren Viererreihen rückwärts um den rechten Führer mit 16 Schritten (Fig. 48) . . . . . 16 Schritte.

Verszeile 3. Schwenken der Strahlen nach außen zum Achteck mit 8 Schritten (Fig. 49), dann Schwenkung der Viererreihen rechts und links um ihre Mitte mit 8 Schritten (Fig. 50) . 16 „

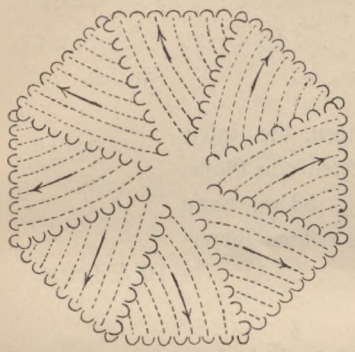


Fig. 49.

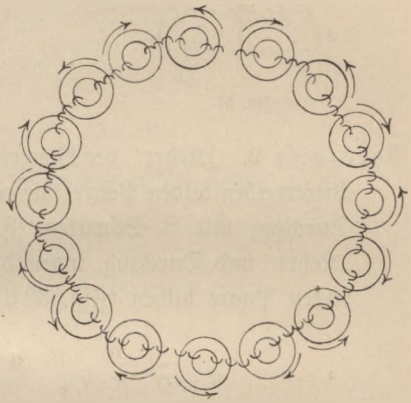


Fig. 50.

Verszeile 4 und 5. Mit 8 Schritten wieder zum Stern zurück, dann Schwenkung im Stern wie bei Verszeile 2 mit 16 Schritten (Fig. 48) und mit 8 Schritten ausrichten im Stern (Fig. 47) 32 „

Bei Wiederholung der letzten Verszeile Aufmarsch mit 16 Schritten nach Fig. 51 . . . 16 „

6 × 16 = 96 Schritte.

Strophe IV.

Verszeile 1. Mit dem ersten Schritte machen die linken Viererreihen rechts, die rechten links um, dann Vorbeiziehen derselben links nebeneinander mit 8 Schritten (Fig. 52a), hierauf „Kehrt“ und mit 8 Schritten wieder zurück (Fig. 52b) . . . . . 16 Schritte.

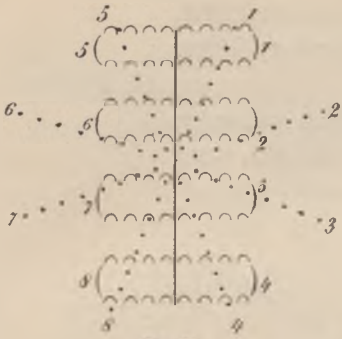


Fig. 51.

Fig. 52a.

Fig. 52b.

Verszeile 2. „Kehrt" der Viererreihen, die linken Viererreihen bilden Paare, die rechten eine Gasse, Durchzug mit 8 Schritten (Fig. 53a), dann „Kehrt" und Durchzug, indem die rechten Viererreihen Paare bilden (Fig. 53b) . . . . . 16 Schritte.

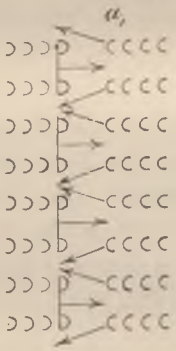


Fig. 53a.

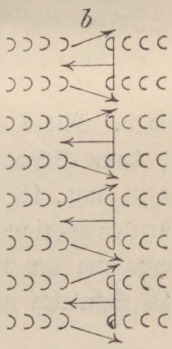


Fig. 53b.

Verszeile 3. „Kehrt" aller Viererreihen, die linken Viererreihen ziehen zu Vieren nebengereiht mit 8 Schritten durch die von Paaren gebildete Gasse der rechten Viererreihen (Fig. 54a), dann mit 8 Schritten zurück in umgekehrter Weise (Fig. 54b) 16 „

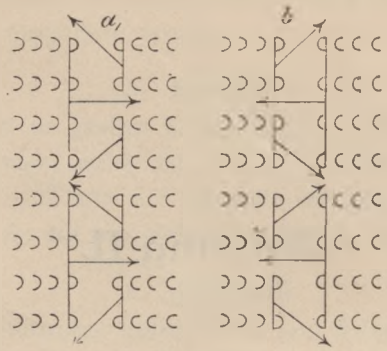


Fig. 54 a. Fig. 54 b.

Verszeile 4. Aufmarsch zu Sechzehnerreihen nach Fig. 55 . . . . . 16 Schritte.

Verszeile 5. „Kehrt" der Reihen und mit 12 Schritten Rückmarsch, dann mit 4 Schritten auf der Stelle „Kehrt" . . . . . 16 „

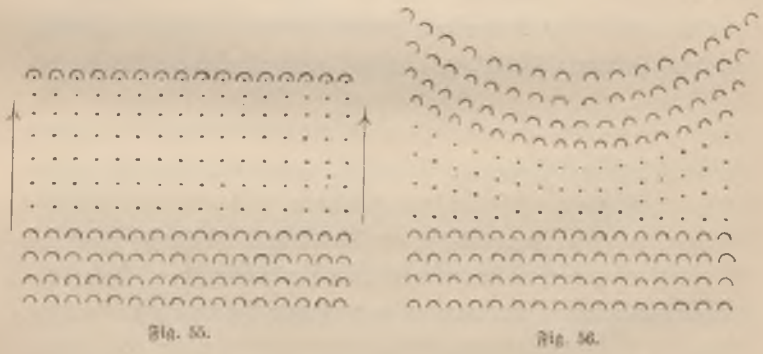


Fig. 55. Fig. 56.

Bei Wiederholung der letzten Verszeile 8 Schritte Vormarsch und dann mit 8 Schritten ordnen zum Halbkreise (Fig. 56) . . . . . 16 „

6 × 16 = 96 Schritte.

Anhang II.

Spiele für Mädchen.

Von vielen Seiten aufgefordert, auch für die weibliche Jugend geeignete Spiele aufzunehmen, unterziehe ich mich gern dieser Aufgabe, obwohl ich mir der Schwierigkeit, eine taktvolle Auswahl zu treffen, wohl bewußt bin. Es wird niemand bezweifeln wollen, daß auch Mädchen ein natürliches Recht für sich beanspruchen dürfen, durch Bewegungsspiele im Freien sich von ihren Beschäftigungen und Aufgaben, welche sie mehr noch als Knaben an das Zimmer fesseln, zu erholen, zu erheitern und eine gedeihliche Entwicklung ihres Körpers zu fördern. Nur wird der gewissenhafte Erzieher vor allem sein Augenmerk darauf zu richten haben, daß die Grenzen, innerhalb deren sich schon im zarten Alter anmutvolle Weiblichkeit offenbaren soll, nie überschritten werden, daß die Bewegungen der Mädchen bei aller Freiheit, die im Wesen des Spielens liegen, immer unter dem Gesetz des ästhetisch Schönen, der Anmut und Grazie sich vollziehen müssen, sollen sie nicht den Eindruck des Unangemessenen, ja des Widerwärtigen hinterlassen. Es sind daher alle diejenigen Spiele von vornherein auszuschließen, welche geeignet sind, jene Grenze leicht zu überschreiten, Spiele also, welche einen wilden, ungestümen und knabenhaften Charakter tragen. Aber selbst wenn wir diesen Erwägungen vollauf gerecht werden, bleibt immerhin noch eine so große Anzahl von Spielen zur Auswahl übrig, daß wir schon

wegen des beschränkten Raumes nur die besten und interessantesten im folgenden anzuführen vermögen.

A. Ballspiele.

Unter den im zweiten Teile aufgeführten Ballspielen finden sich bereits einige, welche sich auch für Mädchen eignen, so die von Seite 52—57 und von Seite 90—96 angegebenen. Außer diesen führe ich, mit den einfachsten Spielen beginnend, an:

1. Zickzackball.

Alle Mitspielenden stellen sich in zwei Reihen, welche 10 bis 15 Schritte von einander entfernt sind, einander gegenüber, jede von ihrer Nachbarin in einem Abstand von 3 Schritten, auf; die Reihen mögen A und B heißen. Die erste in der Reihe A wirft nun der ersten in Reihe B einen Ball im Bogen zu, den diese auffängt und sofort der zweiten in Reihe A hinüberwirft, diese wiederum der zweiten in Reihe B u. s. f. Unterdessen hat die erste in Reihe A einen zweiten Ball ergriffen und wirft auch diesen ganz in derselben Weise der ersten in Reihe B, diese der zweiten in Reihe A u. s. w. zu. Unmittelbar darauf wird ein dritter und vierter Ball in gleicher Weise ins Spiel gebracht, so daß schließlich eine größere Anzahl von Bällen gleichzeitig ihren Zickzackweg durch die beiden Reihen zurücklegen. Diejenige Spielerin, an welche die Bälle zuletzt kommen, sammelt dieselben allmählich, bis der letzte die Reihen passiert hat, worauf das Spiel, aber nun in umgekehrter Ordnung, von neuem beginnt (s. Fig. 57).

Abwechslungsreicher und große Aufmerksamkeit beanspruchend wird das Spiel, wenn an den beiden Enden der Reihen zu gleicher

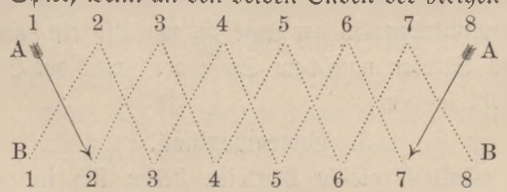


Fig. 57.

Zeit das Zuwerfen der Bälle beginnt und zwar so, daß A 1 nach B 2 und zu gleicher Zeit A 8 nach B 7 wirft, wodurch ein beständiges Kreuzen der Bälle, sobald ihrer erst mehrere von beiden Seiten im Spiele sind, erfolgt.

Erforderte das soeben beschriebene Spiel die Aufstellung der Mitspielenden in zwei parallele Reihen, so findet in einem ihm verwandten Spiele, dem

2. Kreiswanderball

die Aufstellung im Kreise statt. Eine grade Anzahl von Spielgenossinnen stellt sich bei einem Abstande von je 5—6 Schritten zu einem Kreise zusammen; hierauf wird durch lautes Abzählen 1, 2 — 1, 2 — 1, 2 u. s. w. eine Scheidung in zwei Parteien vorgenommen, worauf jede Eins einen Ball erhält, den sie auf ein gegebenes Zeichen ihrer Nachbarin zur Rechten zuwirft, sich aber alsdann sofort nach links wendet, um den von der linken Nachbarin zugeworfenen Ball aufzufangen und ihn hierauf der rechten Nachbarin wieder zuzuwerfen. Je mehr dieses Zuwerfen und Wenden nach rechts und links in gleichem Takte erfolgt, einen desto schöneren Anblick gewährt das Spiel. Deshalb empfiehlt es sich, durch ein in langsamem Tempo gemeinsam gesungenes Volkslied („Adam hatte sieben Söhne", oder „Fuchs, du hast die Gans gestohlen" oder „Mit dem Pfeil, dem Bogen") das taktmäßige Zuwerfen des Balles zu unterstützen.

Spiele im eigentlichen Sinne sind die vorgenannten allerdings nicht; es sind Übungen im Werfen und Fangen des Balles; von einem Spiel kann erst die Rede sein, wenn ein Mitspieler allein, oder eine von beiden Parteien den Sieg über die Gegner davonzutragen in der Lage ist, wo also ein beiderseitiges Ringen und Streben nach dem Siege der Zweck des Spieles ist. Das geschieht in dem

3. Bogenwurfball.

Zwei möglichst gleiche Parteien stellen sich in einer Entfernung von 15—20 Schritten ohne bestimmte Ordnung ein-

ander gegenüber. Hierauf wirft eine Spielerin der einen Partei den Ball in hohem Bogen der andern Partei zu, welche die Aufgabe hat, denselben aus der Luft zu fangen; gelingt dies, so zählt das für die Partei einen Punkt. Die, welche den Ball gefangen hat, wirft ihn nun der Gegenpartei zurück, die sich ebenfalls einen Punkt zurechnet, falls es einer Parteigenossin geglückt ist, den Ball aus der Luft zu fangen; hat derselbe jedoch erst den Boden berührt, oder ist er überhaupt nicht gefangen worden, so zählt das selbstverständlich nichts. Diejenige Partei hat gesiegt, welche zuerst eine vorher bestimmte Anzahl von Punkten erreicht hat.

4. Bärenball.

Zunächst wird ein nicht zu kleiner Stein auf dem Spielfelde niedergelegt und auf diesen ein Holzstäbchen derartig aufgelegt, daß dasselbe bei leichter Berührung herunterfällt; das Stäbchen ist der Bär, der Stein die Hütte desselben. Hierauf wird eine Mitspielerin durch Auszählen oder Losen zur Hüterin gewählt, die sich in der Nähe des Steines aufstellt. Alle übrigen stellen sich, jede mit einem Ball versehen, in einer nicht zu großen Entfernung von der Hütte im Halbkreise auf, indem sie ihren Standort durch ein in den Boden gemachtes Grübchen bezeichnen. Hierauf beginnen sie der Reihe nach mit ihren Bällen nach dem Bären zu werfen; haben alle geworfen, ohne das Hölzchen zu treffen und herabzuwerfen, so müssen alle nach einem vorher bestimmten Male (einem Baume oder einer Wand) eilen, dasselbe mit der Hand berühren, hierauf je einen Ball aufnehmen und nach den Grübchen zurücklaufen, deren eine die Hüterin bereits in Besitz genommen hat. Diejenige, die kein Grübchen mehr unbesetzt findet, wird Hüterin, und nun wird von neuem nach dem Bär geworfen. Wird das Hölzchen herabgeworfen, so ruft die Hüterin: „Der Bär brummt!“ worauf alle aufs neue ihre Plätze verlassen, nach der Hütte zu eilen und dieselbe mit ihren Bällen berühren;

zu diesem Zweck müssen diejenigen, welche bereits geworfen haben, erst sich wieder in den Besitz eines Balles setzen. So schnell als möglich laufen sie alsdann wieder nach den Grübchen zurück, deren eins wiederum bereits von der bisherigen Hüterin besetzt ist. Die Übrigbleibende wird die neue Hüterin.

5. Ballraten.

Alle Mitspielenden stellen sich in zwei Reihen, welche etwa 20 Schritt voneinander entfernt sind, mit zugewandtem Gesicht gegenüber. Durchs Los bestimmt, tritt eine in die Mitte, den Rücken derjenigen Reihe zugewandt, in welcher sich der Ball befindet. Hierauf wirft diejenige, welche grade den Ball hat, nach der in der Mitte Stehenden; wird sie getroffen, so wendet diese sich schnell um, und sucht aus den Bewegungen oder dem Gesichtsausdruck zu erraten, wer den Ball geworfen hat. Nennt sie die richtige, so muß diese an Stelle der ersten in die Mitte, was auch der Fall ist, wenn die, welche geworfen, nicht getroffen hat. Hat die in der Mitte jedoch falsch geraten, so geht das Spiel weiter; nur wird jetzt aus der zweiten Reihe, der jetzt der Rücken zugewandt wird, geworfen.

6. Schützenball.

Alle Spielgenossinnen stellen sich, eine hinter der andern, auf. Seitwärts von ihnen und 10—15 Schritt von der Lauflinie entfernt, steht der Schütze, mit dem Ball in der Hand. Seine Aufgabe ist es, nach den einzeln an ihm Vorüberlaufenden mit dem Balle zu werfen. Wird die im Lauf Befindliche getroffen, so muß sich dieselbe als letzte in die Reihe stellen, während der Schütze sein Amt weiter behält. Hat letzterer jedoch gefehlt, so verliert er dasselbe und muß den letzten Platz in der Reihe einnehmen; die glücklich dem Wurf Entronnene aber wird Schütze und behält das Amt so lange, bis sie einen Fehlwurf thut. Jeder Treffer zählt einen Punkt, und wer zuerst eine vorher aus-

gemachte Zahl von Punkten erreicht, hat das Spiel gewonnen und wird im neuen Spiel Schütze.

7. Eckball.

Der bereits S. 61 beschriebene Eckball wird noch in einer andern Weise gespielt, die sich recht gut auch für Mädchen eignen dürfte. Zunächst wird auf dem Spielplatz die Figur eines Quadrats, dessen Seiten etwa 10 Schritt lang sind, mit einem Stabe in den Boden gezeichnet und die 4 Ecken desselben durch Steine kenntlich gemacht. An diesen Ecken stellen sich vier Mitspielerinnen: A, B, C und D, die sogenannten „Werfer", auf, die übrigen — nehmen wir an, es spielen 10 Personen — E, F, G, H, I, und K, die „Springer", kommen in das Viereck. Das Spiel beginnt, indem A, welche den Ball hat, von ihrem Platze aus, nach einer von denjenigen, welche „drinnen" sind, wirft, wobei sich die letzteren so weit als möglich vor A zurückziehen, ohne jedoch den Raum des Quadrats zu überschreiten. Trifft A niemanden, so ist sie „weg", d. h. sie tritt aus; hat sie jedoch eine der „drinnen" Befindlichen, vielleicht G, getroffen, so laufen sämtliche Werfer davon, G aber ergreift schnell den Ball und wirft nach einer der Fliehenden; trifft sie meinetwegen C, so ist diese „weg", G aber bleibt weiter drinnen; trifft sie nicht, so ist sie selbst „weg"; A aber hat einen zweiten Wurf, bei welchem sie von jeder beliebigen Ecke des Quadrats werfen kann, während die „drinnen" beständig vor ihr die Flucht ergreifen; trifft sie nicht, oder wird sie, nachdem sie eine — vielleicht F — getroffen, von dieser auf der Flucht getroffen, so ist sie jetzt „weg", während F weiter drinnen bleibt. Nun sind nur noch zwei Werfer, B und D, von denen jetzt B den Ball erhält; diese wirft gut, ohne sich selbst bei dem Hinwegfliehen treffen zu lassen, und hat bald E, F und K „tot" gemacht, so daß nur noch H und I drinnen sind; schließlich wird aber auch B getroffen und muß abtreten, so daß endlich D den Ball erhält. Ist auch diese „weg", so haben die

Springer gesiegt, da alle Werfer „tot“ sind, während von den Springern H und I noch übrig sind; diese werden bei dem neuen Spiele 1. und 2. Werfer und die zuletzt getroffenen F und K 3. und 4. Werfer. Die früheren Werfer aber A, B, C und D, sowie die zuerst getroffenen Springer G und E kommen „hinein“, worauf ein neues Spiel beginnt.

B. Andere Bewegungsspiele:

Von den im 2. Teile bereits beschriebenen Spielen eignen sich auch für Mädchen die von S. 118—121, von S. 130—131, von S. 134—145 und S. 149 angegebenen.

Außer den genannten führen wir noch an:

1. Stübchen vermieten.

Am besten eignet sich für dieses Spiel ein mit Bäumen, die in einiger Entfernung voneinander stehen, besetzter Platz. Von ihnen werden so viele ausgewählt, als die Anzahl der Mitspielerinnen beträgt weniger eins. Auf ein gegebenes Zeichen eilen alle nach den Bäumen zu, deren jeder von je einem Mädchen in Besitz genommen wird; wer keins mehr erhalten hat, da sie alle bereits besetzt waren, ist die Mieterin, welche nun von Ort zu Ort geht, mit der Anfrage: „Stübchen zu vermieten?“ worauf die Antwort erfolgt: „Nein, ich nicht; aber vielleicht meine Nachbarin!“ Hinter dem Rücken der Mieterin wechseln indes die andern beliebig ihre Plätze. Gelingt es hierbei der Mieterin, schnell ein freigewordenes Bäumchen zu besetzen, so wird diejenige Mieterin, welche keins mehr erhalten hat. Glückt es der Mieterin längere Zeit nicht, ein Stübchen zu erlangen, so ruft sie von der Mitte des Spielplatzes aus: „Alle wechseln ihr Stübchen!“ worauf jede ihr Bäumchen verlassen muß, um ein anderes freigewordenes zu besetzen. Bei diesem allgemeinen Durcheinanderlaufen wird es der Mieterin nicht schwer werden, ein Stübchen für sich zu erobern; an ihre Stelle tritt wiederum diejenige, welche alle schon besetzt fand.

In ähnlicher Weise wird

2. Wie gefällt dir dein Nachbar?

gespielt. Auch hier wird der Platz jeder Mitspielerin durch einen Baum oder einen Stein bezeichnet; auch hier geht eine von ihnen, welche keinen Platz mehr erhalten hat, umher und fragt eine beliebige Genossin: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ lautet die Antwort: „gut“, so geht die Fragerin weiter, um dieselbe Frage bei einem andern zu wiederholen; lautet die Antwort jedoch: „schlecht“, so wird weiter gefragt: „Wen willst du zur Rechten? wen zur Linken?“ Hierauf nennt die Gefragte zwei Namen von Mitspielerinnen, welche sofort ihre bisherigen Plätze aufgeben müssen, um die gewünschten Plätze einzunehmen, während die verschmähten die von jenen zu besetzen suchen. Meist hat aber die Fragerin schon die Gelegenheit ergriffen und einen der freigewordenen Plätze eingenommen. Die Übrigbleibende geht nun als Fragerin umher.

3. Tellerdrehen,

ein sehr altes und früher sehr beliebtes Spiel, welches, wie die beiden vorhergenannten, auch im Zimmer gespielt werden kann. Alle Teilnehmerinnen sitzen auf Stühlen im Kreise bis auf eine, welche in der Mitte des Kreises einen Holzteller senkrecht aufstellt und darauf in drehende Bewegung versetzt, worauf sie den Namen einer Genossin nennt, welche schnell herzueilen muß, um den Teller, bevor er umfällt, zu ergreifen. Kommt sie zu spät, so muß sie ein Pfand geben, welches die Spielleiterin in Verwahrung nimmt, worauf sie nun selbst den Teller dreht und eine andre Genossin aufruft. Um größere Abwechslung in das Spiel zu bringen und zugleich alle Teilnehmer zu gespannter Aufmerksamkeit anzuregen, kann vorher festgesetzt werden, daß jede Mitspielerin nicht auf den eigenen Namen zu hören hat, sondern den ihrer rechten oder linken Nachbarin annimmt, und da diese

Nachbarinnen beständig wechseln, so müssen alle beständig darauf achten, welchen Namen sie jedesmal führen. Sind Pfänder in genügender Anzahl gesammelt worden, so werden dieselben von ihren Eigentümerinnen eingelöst, indem die Spielleiterin alle Pfänder mit einem Tuche bedeckt, hierauf eins derselben ergreift, ohne es jedoch den andern zu zeigen und der Reihe nach an die Mitspielerinnen die Frage richtet: „Was soll das Pfand thun, das ich hab in meiner Hand?“ Es werden nun mehr oder minder sinnige Aufgaben gestellt: ein Gedicht deklamieren, ein Lied singen, das Wort eines Dichters auf eine Mitspielerin anwenden, den Anwesenden eine feine Artigkeit sagen, ein Rätsel lösen, auf zwei gegebne Worte gereimte Verse machen u. dgl. Die Eigentümerin des Pfandes hat die ihr gestellte Aufgabe erst zu erfüllen, bevor sie dasselbe zurück erhält.

4. Das Thalersuchen.

Nachdem die Mitspielenden sich nebeneinander im Kreise niedergesetzt, bis auf eine, welche in die Mitte desselben tritt, reichen sich die ersteren taktmäßig und zu gleicher Zeit nach rechts und links auf einen Augenblick die Hände und schlagen sie wiederum vor sich zusammen, indem sie dabei nach bekannter Melodie singen:

„Thaler, Thaler, du mußt wandern,
Von der einen zu der andern.
O wie schön, o wie schön
Läßt sie sich das Näschen drehn.“

Während sich nämlich die Nachbarinnen die Hände reichen, geht ein Thaler oder ein andres nicht zu kleines Geldstück unbemerkt von Hand zu Hand, und es ist die Aufgabe der im Kreise Befindlichen, die Person zu ermitteln, welche das Geldstück hat. Daß dasselbe hierbei bald nach rechts, bald links weiter gegeben oder außer der Reihe einer Mitspielerin zugeworfen wird, und daß jede sich den Anschein giebt, als ob es sich in ihrer Hand befinde, um die Suchende irre zu führen, ist gestattet. Ergreift

diese nun eine Hand, um den Thaler zu finden, so schweigt der Gesang; die Angehaltene muß ihre Hand öffnen — und die Sucherin muß sich oft überzeugen, daß sie sich getäuscht. Das Spiel wird nun wieder fortgesetzt, bis es endlich gelingt, das Geldstück bei jemandem zu finden; diese muß nun das Amt der Sucherin übernehmen, und jene nimmt deren Platz ein, worauf das Spiel von neuem beginnt.

Auch bei diesem Spiel kann man von denjenigen, bei welchen der Thaler gefunden worden, Pfänder einfordern, welche schließlich in der bei dem vorher beschriebenen Spiele angegebenen Weise eingelöst werden.

5. Den Schellenmann fangen.

Zunächst wird mit einem spitzen Stabe ein nicht zu kleiner Kreis auf dem Spielplatz gezogen, der die Grenze andeutet, den die Teilnehmer am Spiel nicht überschreiten dürfen. Hierauf wird durchs Los eine Mitspielerin bestimmt, welche den „Schellenmann" vorstellt; ihr wird ein Glöckchen um den Hals gehängt, das bei jeder Bewegung erklingt und dadurch überall den Schellenmann verrät. Alle übrigen verbinden sich nun die Augen mit einem Taschentuche und suchen nach dem Klang des Glöckchens den Schellenmann zu fangen, der seinerseits durch geschickte Wendungen ihnen zu entgehen strebt. Wird er schließlich doch gefangen, so wird diejenige „Schellenmann", welcher der Fang geglückt ist.

Es ist selbstverständlich, daß „der Schellenmann" das Glöckchen nicht festhalten darf; vielmehr muß er grade durch beständiges Klingeln die Mitspielenden ihn zu fangen anlocken.

6. Das Stechvogelschießen.

Der Stechvogel ist ein aus Eisen gefertigter, etwa 3 Kilo schwerer Vogel, aus dessen Schnabel eine 2—3 cm lange eiserne Spitze hervorragt; (oft wählt man auch statt eines Vogels die

Gestalt eines Fisches). Auf dem Rücken desselben ist eine Öse angebracht, an welche eine starke, etwa 2 m lange, Schnur befestigt ist; diese Schnur hängt von dem kurzen Arm eines sogenannten Galgens frei herab, an dessen in der Erde festgerammten Pfahle in angemessener Höhe eine Scheibe mit mehreren konzentrischen schwarzen Ringen angebracht ist. In der Mitte des Schwanzes ist ein Stückchen Band oder Schnur befestigt. Nun stellen sich die Spielgenossinnen hinter einander, mit dem Gesicht dem Pfahle zugewendet, auf; die vorderste ergreift das am Schwanze des Vogels (oder Fisches) angebrachte Band und zieht es straff an, während sie mit dem rechten Auge zielend die Spitze in gleiche Linie mit dem Mittelpunkt der Scheibe bringt und hierauf das Band losläßt, ohne natürlich die Richtung des Vogels zu ändern. Dieser fliegt nun infolge seiner Schwere der Scheibe zu und bleibt mit der eisernen Spitze in derselben haften; die Nummer des getroffenen Ringes wird aufgezeichnet, der Vogel aus der Scheibe vorsichtig herausgezogen, ohne die Spitze krumm zu biegen, und nun schießt die zweite, die dritte und so fort, bis die Reihe an alle gekommen ist. In dieser Weise schießen alle noch ein zweites und drittes Mal. Schließlich wird die Summe der von allen Mitspielerinnen getroffenen Ringe festgestellt, und diejenige ist Siegerin, welche die höchste Zahl erreicht hat.

7. Das Reifwerfen.

Alle Teilnehmerinnen an diesem Spiele, für welches schon zwei ausreichend sind, stellen sich in mäßigen Abständen von einander auf, jede mit einem etwa 2 Fuß langen, fingerstarken Stabe versehen. Die eine von ihnen hält außerdem einen ungefähr $1^1/_2$ Fuß im Durchmesser haltenden, meist mit farbigem Bande umwundenen Reifen mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand an dem unteren Rande fest, so daß der Reif aufwärts gerichtet ist, legt hierauf mit der rechten den Stab an die entgegengesetzte Seite des Reifens und schnellt ihn, indem die Finger der linken

Hand sich öffnen, in flachem Bogen einer Mitspielerin zu, die ihn mit ihrem Stabe auffängt. In gleicher Weise wird bei einer größeren Anzahl von Teilnehmern ein zweiter, dritter und vierter Reif in Umlauf gesetzt. Diese anmutige Übung kann man leicht in ein Spiel umwandeln, wenn sich die Spielgesellschaft in zwei Parteien teilt, die sich in zwei parallelen Reihen einander gegenüber aufstellen. Hierauf wirft die erste der Partei A den Reif der ersten in Partei B, diese der zweiten in Partei A u. s. w. zu. Wer den Reif nicht fängt, tritt aus; die übrigen spielen weiter, bis die eine Partei tot ist.

Am besten eignet sich für dieses Spiel ein baumfreier Platz oder eine Wiese.

8. Die blinde Jagd.

Um einen in der Mitte eines freien und ebenen Platzes in die Erde gesteckten, glatten Pfahl werden die Schlingen zweier Leinen lose gelegt; die eine dieser Leinen ist um 2 Fuß kürzer als die andre. Die freien Enden derselben ergreifen zwei Mitspielerinnen, denen vorher die Augen verbunden worden; die eine mit einem Plumpsack in der rechten, faßt das längere, die andre mit einem Pfeifchen, die kürzere Leine. Die erste, welche ein Kätzchen vorstellt, sucht die andre, das Mäuschen, mit dem Plumpsack zu treffen und zu fangen. Zu dem Zweck schleicht das Kätzchen dem Mäuschen, welches von Zeit zu Zeit die Pfeife ertönen läßt, nach; letzteres sucht auf jede Weise dem Gefangenwerden zu entgehen, indem es bald still steht und nach den Schritten der Gegnerin lauscht, bald sich niederduckt oder unter der Leine des Kätzchens hinwegschlüpft. Für die Zuschauenden ist das Spiel, besonders wenn die beiden Hauptbeteiligten recht gewandt sind, sehr ergötzlich. Ist das Mäuschen endlich gefangen, treten zwei andre an deren Stellen.

9. Das Pfeifchensuchen.

Wie in dem unter Nr. 4 beschriebenen Spiele „das Thalersuchen" ein in dem Kreise der Mitspielenden heimlich von Hand

zu Hand wanderndes Geldstück gesucht werden muß, so soll in diesem ein Pfeifchen gesucht werden; der Unterschied zwischen beiden Spielen liegt jedoch darin, daß hier ein Pfeifchen in dem Kreise der Mitspielenden überhaupt nicht vorhanden ist, und daß das ganze Spiel auf einen Scherz hinauslauft. Es läßt sich dasselbe daher nur einmal spielen und zwar mit jemandem, der es noch nicht kennt. Die Spielgesellschaft steht oder sitzt in einem Kreise, in dessen Mitte diejenige Person tritt, welche das Pfeifchen suchen soll. Heimlich ist derselben, während ihre Aufmerksamkeit vielleicht durch Verbinden der Augen abgelenkt wird, das an einem nicht zu langen Faden hängende Pfeifchen hinten an das Kleid befestigt worden. Die Binde wird hierauf wieder abgenommen, und die im Kreise Sitzenden geben sich nun den Anschein, als ob sie das Pfeifchen von Hand zu Hand wandern lassen; die Sucherin greift zu und findet natürlich nichts; vielmehr wird hinter ihrem Rücken gepfiffen; sie dreht sich sofort um, aber schon ertönt das Pfeifchen wieder von der entgegengesetzten Seite; sie mag sich nun wenden, wohin sie will, immer ertönt das Pfeifchen hinter ihrem Rücken. Zu großer Erheiterung aller übrigen dauert das Spiel so lange, bis die Gefoppte endlich merkt, daß das Pfeifchen nicht bei den Mitspielenden, sondern an sich selber zu finden ist.

Pierer'sche Hofbuchdruckerei. Stephan Geibel & Co. in Altenburg.