

Kohlrausch und
Marten,
Turnspiele.



u. 1 -
-

g

V7 180 306
XX 002198532

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



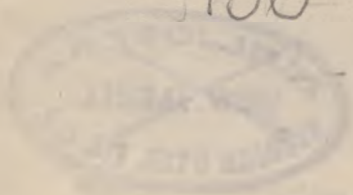
1800053167

39163





436



Einige Urteile der Presse.

Zeitschrift für das Gymnasialwesen XXXIX, 10.
Jedes Buch, das eine mannigfaltige Auswahl von Spielen für größere und kleinere Kreise, für einfache und reichere Mittel, für die verschiedenen Terrainformen bietet und eine wirklich lesbare und klare Beschreibung der Spiele, durch bildliche Darstellungen unterstützt, enthält, ist mit Dank zu begrüßen. Dazu gehört nun entschieden das oben genannte Werkchen, das 38 Spiele (darunter 14 Ballspiele, 15 Lauf- und Fangspiele, 9 Kampfspiele) beschreibt. In der Einleitung werden die Eigenschaften eines guten Spielplatzes bezw. die Verwendung des gerade zu Gebote stehenden Platzes zu diesem oder jenem Spiele, sodann die Spielgeräte, besonders die verschiedenen Arten von Bällen (Handball, Fußball, Stoßball, Schleuderball), das Schlagholz usw. — recht nützlich ist auch die Angabe einer guten Bezugsquelle und der Preise — besprochen. Es folgen dann allgemeine Spielregeln mit Hinweisen über die für die verschiedenen Altersstufen passenden Spiele, über die manchen Spielen zu widmende Zeit, über die der Jugend beim Spiel zu gewährende Freiheit. — Die Ballspiele sind mit besonderer Gründlichkeit behandelt; wie billig, ist mit dem deutschen Ballspiele (Schlagball) begonnen, aber auch Thor- und Fußball (freilich nicht in der ursprünglich englischen, sondern in vereinfachter Form) fehlen nicht. Dankenswert ist auch die Hinzufügung des Eistreibens für die Schlittschuhläufer. — Die zweite Abteilung (Lauf- und Fangspiele) beginnt selbstredend mit Barlauf und Dritten abschlagen. Sehr zweckmäßig ist stets der Hinweis auf gewisse Erschwerungen für geübte Spieler. Vielleicht hätte da beim Dritten abschlagen noch hinzugefügt werden können,

daß es dem Dritten erlaubt sein soll, bei seinem eigenen Paare vorzutreten oder durch einen Hocksprung über seine beiden Borderleute den ersten Platz zu gewinnen. Dadurch erhält dieses für Turnhallen unentbehrliche und vorzüglich verwendbare Spiel einen neuen Reiz. Ob es innerhalb desselben Kreises möglich sein sollte, ohne Verwirrung hervorzurufen, mit zwei Dritten zu spielen, möchte ich bezweifeln. — Mit Recht ist der 3. Abteilung (Kampfspiele) ein etwas größerer Raum eingeräumt; besonders sind verschiedene Arten des Kriegsspiels angegeben. Es wäre wünschenswert, daß gerade diese Spiele sich auf den höheren Schulen noch mehr einbürgerten, da sie vorzugsweise geeignet sind, das Gefühl der Zusammengehörigkeit bei großen Anstalten zu beleben. — Verständig sind auch die am Ende beigegebenen Regeln über turnerische Wettkämpfe aller Art und über Turnfahrten.

Berlin.

Wagner.

Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel 1892.

Den sehr günstigen Besprechungen dieses Buches in der Tagespresse und in den Schul- und Fachschriften kann ich mich durchaus anschließen, da das Büchlein alle Vorzüge in sich vereinigt, die ich von einem Spielbuche fordere, das Lehrer sowohl als auch Schüler mit den anerkannt besten Jugendspielen vertraut machen soll. Für seine Empfehlung sprechen auch das handliche Format und seine Billigkeit. — Was den Inhalt betrifft, so werden in der Einleitung auf 10 Seiten Bemerkungen über Spielplatz, Male, Spielgeräte und über allgemeine Spielregeln gemacht. Die dann folgende Beschreibung von 25 Ball-, 17 Lauf- und Fang- und 10 Kampfspielen ist klar und gründlich und wird bei den zusammengesetzteren Spielen durch Figuren anschaulich erläutert. In einem zweiten Teile findet man eine Anleitung zu Wettkämpfen und Turnfahrten, sowie beherzigenswerte Regeln über das Verhalten bei denselben.

Rheinische Turnzeitung 1894, Nr. 9. An die Turnvereine des Mittelrheinkreises. Seit einigen Jahren geht in erhöhtem Maße die Spielbewegung durch die Gauen unseres Vaterlandes. Es sind dazu besondere Ausschüsse in Thätigkeit, die dem Spiele in den Städten theils mit, theils ohne Erfolg Eingang zu verschaffen bestrebt sind. Auch wir richten an unsere Turner die Aufforderung, zu spielen Gerade die Turnvereine sollen es treiben, Alt und Jung soll auf den Spielplatz eilen; es wird sie nicht gereuen, sie werden Gefallen daran finden. Es ist ein Bestandteil unseres Turnens, der nicht zurückgesetzt werden darf. An Euch, Ihr Turnvarte, geht zunächst unser Ruf: Zieht hinaus Sonntags, wenn Ihr Feierstunde habt; wohl jeder Gemeinde steht ein Platz zur Verfügung, die größeren Vereine erhalten auf Ansuchen die Garnison-Exerzierplätze ohne Entschädigung. . . . Die Vereine haben nur wenige Kosten: Ein Schleuderball, ein paar kleine Bälle zum Schlagball, einige selbst herzurichtende Schlaghölzer, einige Gere — das ist alles, was man braucht. Dazu bietet das Spielbüchlein von K o h l r a u s c h und M a r t e n (Hannover, Verlag von Carl Meyer, 75 Pf.) soviel der besten Lauf- und Wurfspiele, daß auch in dieser Beziehung hinlänglich und billig gesorgt ist. . . .

Namens des Kreis- und des Turn-Ausschusses:

Karl Nothhermel,
Kreisvertreter.

Fritz Heidecker,
Kreisturnwart.

Zeitschrift für das Realschulwesen, Wien 1892. XVII. Heft 11. Unter jenen Spielbüchern, welche sich die Verbreitung der wertvollsten Spiele zur Aufgabe machen, ist das vorliegende für die Erreichung dieses Zweckes vorzüglich. Es ist ein wirkliches Taschenbuch für Lehrer und Schüler. Es enthält außer der Beschreibung des erforderlichen Spielplatzes und der Spielgeräte die Regeln von 52 Spielen und eine Anleitung zu Wettkämpfen und Turnfahrten. So viel

auf so kleinem Raume zu bieten, gelang den Verfassern durch Kürze und Klarheit des Ausdrucks. Das Büchlein wird Lehrern und Schülern gleich gute Dienste leisten.

Mittelschule 1892, Heft 17. Seit dem Erscheinen des Ministerial-Erlasses vom 27. Oktbr. 1892, betr. die Turnplätze und Turnspiele, ist eine noch immer wachsende Zahl von Spielbüchern ins Dasein getreten. Das vorliegende Schriftchen ist, sowohl was den Inhalt als was die Form und die äußere Ausstattung anbetrifft, eins der tüchtigsten unter denen, die uns zu Gesichte gekommen sind. Die Auswahl und die Beschreibung der Spiele beruht einerseits auf sorgfältiger Berücksichtigung der einschlägigen Literatur, andererseits auf reicher Erfahrung. Die Darstellung ist knapp, frisch und anmutend, doch auch anschaulich und gründlich. Papier und Druck, das handliche Format, der feste Einband verdienen gleichfalls Lob.

Braunschweig.

R. Koch.

Pädagogischer Jahresbericht. Von allen den, in Folge des von Hoflerschen Erlasses herausgegebenen Anleitungen zum Spiel die beste, da die Verfasser eigene Erfahrung haben. Während die meisten anderen Schriften verwandten Inhalts die Klippe nicht vermeiden, einen Unterschied zwischen dem Kinderspiel und dem Bewegungsspiel der reiferen männlichen Jugend zu machen, beschränken sie sich darauf, ihre Erfahrungen der letzteren zur Verfügung zu stellen. Das Büchlein ist soeben so gefaßt, daß man es in die Hände der jugendlichen Spieler selbst legen kann, nicht, wie dies meistens sonst geschieht, mehr auf die erwachsenen Leiter des Spieles Rücksicht nimmt. Die Auswahl der Spiele ist überdies so getroffen, daß die Mehrzahl eine größere Anzahl Mitspieler voraussetzt, wie sie stets bazusein pflegt, wenn die Schüler einer öffentlichen Lehranstalt zum gemeinsamen Spiele veranlaßt werden.

101.
Z BIBLIOTEKI
c. k. kursu naukowego gimnastycznego
W KRAKOWIE.

Turnspiele

nebst Anleitung zu

Wettkämpfen und Turnfahrten

für

Lehrer, Forturner

und Schüler höherer Lehranstalten.

Von

Dr. **E. Kohlrausch**, und **A. Marten**,
Gymnasial-Professor. Seminarlehrer.

Mit 17 in den Text gedruckten Figuren.

Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage.

Hannover.

Verlag von Carl Meyer.
(Gustav Prior.)

1895.

Z BIBLIOTEKI

c. k. kursu naukowego gimnastycznego

W KRAKOWIE.

„Turnspiel geht um Sieg und Gewinn,
aber niemals um Gewinn.“

Jahn.

Druck von August Grimpe in Hannover.

796.11.3.01

Vorwort zur ersten Auflage.

Die vorliegenden Turn- oder Bewegungsspiele, zu deren Sammlung und Herausgabe wir durch den Erlaß des Königl. Preuß. Ministers der geistlichen, Unterrichts- und Medizinal-Angelegenheiten vom 27. Oktober 1882, betreffend die Beschaffung von Turnplätzen zur Förderung des Turnens im Freien und zur Belebung der Turnspiele, veranlaßt wurden, sind nicht nur, wie fast alle bisher vorhandenen Sammlungen von Spielen, für die Hand des Lehrers (Spielleiters oder Spielwarts) bestimmt, sondern sie möchten auch in die Hände der Spielenden selbst kommen, damit diese im Spiel um so eher selbständig und vom Lehrer unabhängig werden. Zwar muß das rechte Spielen, besonders wenn eine größere Spielerschar vorhanden ist, erst gelernt und darum auch gelehrt werden, und Aufgabe des Lehrers ist es, die Schüler mit guten Spielen bekannt zu machen, sie in dieselben einzuführen und ihnen ratend zur Seite zu stehen; andererseits aber darf der Lehrer nicht zu viel in ihre Spielthätigkeit eingreifen und nie vergessen, daß das Spiel für die Schüler doppelten Wert

hat, wenn sie verstehen, ohne seine Aufsicht und selbstbestimmend recht zu spielen.

Bei der Auswahl der Spiele hatten wir zunächst Knaben und Jünglinge niederer und höherer Schulen im Auge, doch dürften auch Turnvereine die ihnen lieb gewordenen Spiele darin nicht vermissen. Vor allem lag uns daran, eine Reihe solcher Spiele zu bringen, die erfahrungsmäßig mit immer größerer Lust selbst von der reiferen Jugend gespielt werden. Dies ist in hohem Maße der Fall bei den englischen Spielen „Fußball“ und „Thorball“, bei deren Beschreibung wir aber nicht die äußerst komplizierten englischen, sondern vereinfachte, auf mehreren deutschen Spielplätzen bereits eingeführte und bewährte Regeln, die keine Roheit zulassen und beim Fußballspiel Momente der Ruhe („Atempausen“) bedingen, zu Grunde gelegt haben. Den Herren Prof. Dr. Euler in Berlin, Direktor Dr. J. C. Lion in Leipzig, Hermann in Braunschweig, Schurig in Osnabrück, Hagelberg in Harburg, Puritz, Dyk, Seydel in Hannover u. a., welche die Freundlichkeit hatten, ihre Erfahrungen und Ratschläge in Bezug auf Auswahl und Gestaltung einzelner Spiele uns mitzuteilen, sei hiermit unser Dank öffentlich ausgesprochen.

Bei der Beschreibung der Spiele bemühten wir uns, ohne zu große Breite doch anschaulich und allgemein verständlich zu sein. Daß wir dabei

die reichen Sammlungen eines Guts-Muths (Schettler), Jacob, Wagner u. a. benutzt haben, erscheint wohl selbstverständlich. Wo unser Büchlein in der Beschreibung der Spiele Abweichungen von jenen aufweist, haben wir uns zu denselben durch unsere eigene langjährige Spielerfahrung aus der Schüler- und Lehrerzeit veranlaßt gesehen. . . .

Die beigegebene Anleitung zu Wettkämpfen und Turnfahrten dürfte manchem erwünscht sein.

Indem wir hiermit das Büchlein auf die deutschen Spielplätze ausgeben lassen, sprechen wir allen, die es benutzen werden, die Bitte aus, ihre Wünsche und Ausstellungen in Bezug auf dasselbe uns mitteilen zu wollen; dieselben sollen sorgfältig registriert und bei einer etwaigen neuen Ausgabe des Büchleins gewissenhaft benutzt werden.

Hannover.

Die Verfasser.

Vorwort zur fünften Auflage.

Die vorliegende fünfte Auflage der „Turnspiele“ ist gegen die dritte um: „Ball mit Freistätten“, „Prellball“, „Hohlballschlagen“ und „Duckstein“, gegen die vierte um: „Schlagball ohne Einschenker“, „Feldball“, „Balljagd“, „Faustball“,

„Prellball“ als Parteispiel, „Hüpfender Kreis“, „Wettsteinstoßen“ und „Lawn-Tennis“ vermehrt. Letzteres ist auf vielfach geäußerten Wunsch aufgenommen.

Diese Spiele sind an der gehörigen Stelle eingereiht und die Nummern, welche die Spiele in der vierten Auflage hatten, in Klammern hinzugefügt. Der Name des Wanderballspiels ist auf Herrn Direktor Wed's Vorschlag (Zeitschrift für Turn- und Jugendspiele. II. Seite 214) in „Reckball“ geändert.

Die Regeln für das „Fußballspiel ohne Aufnehmen“ sind durch ausführlichere ersetzt. Für seine bereitwillige Unterstützung hierbei sprechen wir dem ersten Vorsitzenden des „Deutschen Fußball-Vereins“ in Hannover, Herrn Lehrer F. W. Fricke, auch an dieser Stelle unsern wärmsten Dank aus.

Daß wir die inzwischen erschienene Spiel-Litteratur nicht außer acht gelassen und an manchen Stellen die bessernde Hand angelegt haben, wird ein Vergleich dieser Auflage mit der vorigen zeigen. Für den wohlwollenden Rat mancher Freunde sei ihnen auch hier unser Dank gesagt.

Wir hegen die Hoffnung, daß das Büchlein auch fernerhin der Ausbreitung des Jugendspiels förderlich sein möge.

Hannover.

Die Verfasser.

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Einleitung. (Spielplatz; Male; Bildung von Parteien; Spielgeräte: Bälle, Schlagholz, Plumpsack, Ziehseil; allgemeine Spielregeln). . .	1

A. Turnspiele.

I. Ballspiele:

* 1. (1.)* Schlagball (mit Einsenker)	11
* 1 a. Schlagball ohne Einsenker	15
2. (2.) Dreiball	19
* 3. (3.) Ball mit Freistätten	19
* 4. Feldball	25
* 5. (4.) Thorball	30
* 6. Lawn = Tennis	38
7. (5.) Kreisball	43
8. (6.) Edball	45
9. (7.) Pinne	46
10. (8.) Brellball	47
11. (9.) Stehball	50
12. (10.) Treibball	53
13. (11.) Reiterball	55
14. (12.) Ballraten	56
15. Balljagd	57
16. (13.) Burgball	58
17. (14.) Redball (Wanberball)	60
18. (15.) Kreiswurfball	61
19. (16.) Kreisfußball	61
* 20. (17.) Schleuderball	62
* 21. (18.) Grenzball	64
* 22. Faustball	65
* 23. (19.) Hohlballschlagen	69
* 24. (20.) Fußball (mit Aufnehmen)	73
* 25. (21.) Fußballspiel ohne Aufnehmen	82
26. (22.) Eistreiben	87
27. (23.) Bockwerfen	90
28. (24.) Duckstein	92
29. (25.) Das Ziegen* oder Bärenspiel	93

*) Die in () gesetzten Nummern sind diejenigen der 4. Auflage.

II. Lauf- und Fangspiele:		Seite
* 30. (26.)	Barlaufen	96
31. (27.)	Diebschlagen	100
32. (28.)	Schlaglaufen	102
33. (29.)	Tag und Nacht	102
34. (30.)	Der schwarze Mann	104
35. (31.)	Bärenschlag (Fischer)	105
36. (32.)	Fuchs ins Loch	107
37. (33.)	Häuschen, Fangen oder Zech	109
38. (34.)	Die Jagd	110
39. (35.)	Leptes Paar herbei!	112
40. (36.)	Senne und Habicht	112
* 41. (37.)	Dritten abschlagen	113
42. (38.)	Kage und Maus	115
43. (39.)	Haf' im Kohl	116
44. (40.)	Ringschlagen	117
45. (41.)	Der Plumpsack geht um	118
46. (42.)	Jakob, wo bist du?	119

III. Kampfspiele:

47. (43.)	Seilkampf	120
48. (44.)	Rielreißen	121
49. (45.)	Ringender Kreis	122
50.	Hüpfender Kreis	123
51. (46.)	Hinkampf	123
52. (47.)	Kettenreißen	125
53. (48.)	Stürmen	126
* 54. (49.)	Räuber und Gendarmen	126
* 55. (50.)	Ritter- und Bürgerspiel	127
* 56. (51.)	Kriegsspiel	129
* 57. (52.)	Kriegsspiel mit Stäben	135

B. Anleitung zu Wettkämpfen und Turnfahrten.

I.	Wettkämpfe	137
II.	Turnfahrten	142
Alphabetisches Inhaltsverzeichnis		147

Die schwierigeren und gehaltvolleren, für ältere Spieler sich eignenden Spiele sind mit einem * bezeichnet.

Einleitung.

Als Spielplatz eignet sich jeder trockene, ziemlich ebene, geräumige Platz. Natürlich nicht jeder gleich gut für jedes Spiel, aber der guten Spiele giebt es so manche, daß sich für jeden Platz passende leicht finden werden.

Daß man Schlagball, Schleuderball, Thorball und ähnliche Spiele, auch Barlaufen, Glucke und Geier, Bärenschlag und ähnliche nicht gut unter Bäumen spielen kann, versteht sich von selbst; hier wird man die Jagd, Fuchs ins Loch, Räuber und Gendarmen, Fangen, Letztes Paar herbei, Drittenabschlagen, Stehball, vielleicht auch Kreisfußball spielen. Für diese ist der Baumschatten angenehm, und die Stämme sind nicht hinderlich. Hohes, trockenes Gras, Heide und loser Sand erschweren das Laufen, aber doch für alle gleichmäßig. Kurzer, fester Rasen mit Bäumen am Rande des Platzes ist immer am angenehmsten.

Ist der Platz stark geneigt, so wähle man keine Spiele, die schnelles Laufen verlangen; bei geringer Neigung läuft sich's bergab sehr gut, dann aber bestimme man die Male nicht so, daß eine Partei bergan, die andere bergab zu laufen hat.

Ebenso giebt's leicht Unzufriedenheit, wenn eine Partei gegen die Sonne sehend fangen soll. Der Wind ist weit weniger unangenehm, wohl aber hat man auf ihn Rücksicht zu nehmen beim Fußball, Eistreiben, auch wohl beim Schleuderball oder Schlagball. Bei allen Parteispielen empfiehlt es sich, die Male nach jedem Spiele wechseln zu lassen.

Die **Bezeichnung des Males** kann auf mehrfache Weise geschehen. Am einfachsten ist es, in den unbewachsenen Boden eine Furche einzurigen, die nach Bedarf erneuert wird. Hat man Steine oder dergleichen zur Hand, so benutzt man diese passend als Malzeichen, auf dem Turnplatz wohl Springel, Sprungbretter u. dgl. Auf grasbewachsenem Boden, oder wenn es sich um weite Strecken handelt, eignen sich zum Abstecken der Male am besten kleine Fähnchen oder Pfähle, auf die man eine Mütze hängt. Fehlen solche, so thun's auch abgelegte Röcke und Mäntel. Bei einigen Spielen, z. B. dem Fußball, sind besonders hohe Malstangen erwünscht.

Die **Bildung von Parteien** wird, wenn beide gleich stark sein sollen, am besten dadurch bewerkstelligt, daß zwei gute Spieler abwechselnd je einen ihrer Genossen wählen. Wer von beiden die erste Wahl hat, ebenso wer von beiden zuerst das Mal besetzt, oder von zwei Malen eines sich wählen darf, bestimmt das Los, ein geworfenes Geldstück oder das Schlagholz.

Man lost durch Ziehen zweier Grashalme oder Papierstreifen, durch Ziehen von rechts und links, gerader oder ungerader Zahl von Steinchen, Geldstücken usw.

Ein Geldstück wird in die Luft geworfen, nachdem ein Führer „Kopf“, der andere „Schrift“ gewählt hat. Derjenige, dessen Seite oben liegt, hat das Mal oder die Wahl.

Das Schlagholz wirft ein Führer dem andern zu, der es mit einer Hand fängt. Dann umfaßt der erste das Holz hart über der Hand

des zweiten, dieser wieder über der Hand des ersten u. s. w. Wer das Ende des Schlagholzes faßt, hat die erste Wahl.

Bisweilen glaubt ein Führer, das obere Ende des Stabes mit umfaßt zu haben, während der andere das kaum vorstehende Ende noch fassen zu können meint. Dieser versucht dann den Stab, ohne nachzufassen, dreimal um den Kopf zu schwingen oder zehn Schritte weit zu werfen, oder der Gegner versucht dreimal ihm denselben mit einem Plumpsack (oder mit dem Unterarme) aus der Hand zu schlagen. Hält der Führer den Stab hierbei fest, oder wirft er ihn zehn Schritt weit, so galt sein Griff.

Spielgeräte. 1) **Bälle.** Die meisten Ballspiele (Spiel 1—15) erfordern einen, auch wohl mehrere kleine Bälle, Handbälle, einige Spiele aber auch größere Bälle, und zwar einen hohlen, luftgefüllten Fußball (Spiel 22—25) oder einen gestopften Stoßball (Nr. 16—19 und 21) oder Schleuderball (Nr. 20).

a. **Handbälle.** Dieselben müssen einen Durchmesser von 6—7 cm und ein Gewicht von 100 bis 120 g haben. Die gewöhnlichen käuflichen hohlen Gummibälle eignen sich nur für kleinen Wurf (vielleicht zu den Spielen Nr. 7—9, 11, 13 bis 15), für weiteren Wurf sind sie zu leicht, werden vom Winde aus ihrer Bahn stark abgelenkt und halten kräftige Schläge mit dem Ballholz nicht aus. In neuerer Zeit werden dickwandige Gummibälle, auch solche mit einem Lederüberzug, in den Handel gebracht, die sich gut schlagen lassen. Auch die Lawn-Tennis-Bälle schlagen sich gut.

Die käuflichen, ziemlich kleinen, festen Gummibälle (Gummizwetfchen) fliegen gut, lassen sich aber sehr schwer fangen, da sie meistens zu klein und zu hart für die Hand sind.

Die besten Bälle bekommt man, wenn man eine „Gummizwetfche“ oder eine ähnliche passende Einlage (ein Kork ist reichlich leicht) mit Wolle oder Werg recht fest umwickelt, bis sie sich gerade bequem mit beiden Händen umfassen läßt (6—7 cm im Durchmesser), und dann mit einem dichten farbigen Wollneze umstrickt, oder indem man den etwas lockerer und farbiger umwickelten Ball mit einem Netz aus ganz dünnem Bindfaden umstrickt. Letztere lassen sich jahrelang schlagen und bequem fangen. Auch Tuchstückchen, naß in eine Form gepreßt, im Backofen gebacken und dann mit Tuch überzogen, geben prächtige Bälle.

Zum Thorballspiel (Cricket, Nr. 5) werden meist schwerere und härtere Lederbälle benutzt, doch geht's auch ganz gut mit gewickelten Bällen.

b. Fußball. Der Fußball hat Ei- oder Kugelform von etwa 16—24 cm Durchmesser und besteht aus einem aufzublasenden Gummiball in einer schützenden Lederhülle. Das Aufblasen des Balles kann mit dem Munde geschehen; für das englische Fußballspiel empfiehlt sich besser dazu eine Luftpumpe. Wichtig ist ein scharfes Abbinden des Schlauches, der zum Aufblasen dient.

Solche Bälle sich besonders anfertigen zu lassen, ist nicht ratsam, man lasse sie aus einer guten Handlung kommen.*)

*) Siehe Anzeigen am Ende dieses Buches.

Der englische eiförmige Ball (Rugby-Football) läßt sich nur zu einer Art des Fußballspieles gut gebrauchen; der kugelförmige zu jeder Art.

c. **Stoßball.** Diese sind größere Bälle, je nach der Größe der Spielenden, von 18—25 cm Durchmesser und 1—3 kg Gewicht, mit Kalberhaaren gestopft und mit einem aus 2, 4 oder 6 Stücken zusammengesetzten Lederüberzuge versehen.

d. **Schleuderball.** Derselbe unterscheidet sich nur dadurch von dem Stoßballe, daß er mit einem Griff zum Schleudern versehen ist.

Die **Fig. 1** zeigt einen kleinen Schleuderball, dessen Lederhülle aus 4 Stücken zusammengenäht ist. Ein Lederriemen *a* wird um den Ball genäht und auf diesem der Griff *b* befestigt.



Fig. 1.

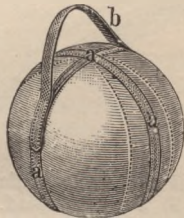


Fig. 2.

Fig. 2 zeigt einen größeren Ball, dessen Hülle aus 6 Stücken gebildet wird. Er ist mit zwei sich kreuzenden Riemen *aa* umnäht, und auf einem von diesen der Griff *b* festgenäht. Lange Schleuderriemen, wie sie mancherorts üblich, empfehlen wir nicht.

2) **Schlagholz.** Zum Schlagen des kleinen Balles (z. B. in Nr. 1—2 u. 12) nimmt man keine breiten Schlägel, sondern runde oder nur wenig abgeflachte, etwa 4—6 cm starke und 60—80 cm lange Hölzer von nicht zu großem Gewicht. Bei dem Schlagholze zum Schlagballspiel umwickelt man wohl das schwächere Ende, damit es fester gefaßt werden kann, mit Bindfaden oder schneidet es etwas dünner und läßt einen Endknauf daran. Ball mit Freistätten erfordert ein kürzeres, breiteres Schlagholz.

Beim Thorballspiel (Cricket) hat man zwei 10 cm breite und 1 m lange Schlaghölzer (**Fig. 3**)

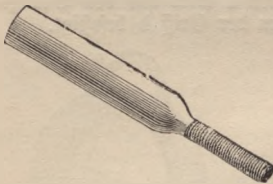


Fig. 3.

ndig, die einen dünnen umwickelten Griff haben und aus leichtem (Weiden-) Holz gefertigt werden, beim Feldballspiel deren eins. Solche Cricket = Schlägel kosten in England

8 bis 10 *M.*, in Deutschland sind sie billiger zu haben.

3) Der **Plumpsack**, das Taschentuch mit einfachem oder doppeltem losen Knoten, ist bekannt. (Steine oder dergleichen einzuknoten ist nie zu dulden; ebenso wenig das Schlagen nach dem Kopfe.)

4) Das **Seil** zum Ziehkampfe hat am besten 3—4 cm Durchmesser, damit die Hand es sicher fassen kann, und für 20—30 Schüler 10 m, für 40—50 Schüler 16 m Länge. Der Griff an dünneren Seilen ist unbequem, und bei großer

Schülerzahl die Gefahr des Zerreißen nicht ganz ausgeschlossen. Die Mitte des Seiles mache man leicht erkennbar.

Wenn in der Turnhalle die Klettertaue sich leicht abnehmen lassen, so eignen sich diese sehr gut zum Seilkampf; bei großer Schülerzahl verbindet man zwei solche, z. B. durch einen starken S-förmigen eisernen Haken.

Allgemeine Spielregeln. Man wechsle mit Spielen, welche scharfen Lauf oder sonst starke Anstrengung erfordern, und weniger anstrengenden angemessen ab (je größer die Spieler, desto kräftigere Spiele verlangen sie); unterbreche das Spiel dann und wann durch einen Wettkampf oder gestatte zur Erholung auch einmal eine Belustigung mit geringer Bewegung. (Topf-schlagen, Sacklaufen u. dergl.)

Zu den weniger anstrengenden Spielen, welche sich mehr für jüngere Knaben eignen (auch von Mädchen gespielt werden können), rechnen wir: Lektes Paar herbei, Ringschlagen, Plumpsack, Jakob, wo bist du?

Anderere Spiele können sowohl von kleineren Knaben (auch von Mädchen) gespielt werden, wie von ziemlich erwachsenen. Daß dann das Spiel einen andern Charakter annimmt, versteht sich von selbst. Zu solchen zählen wir: Drittenabschlagen, Schwarzer Mann, auch Kaze u. Maus und ähnliche.

Für die schwierigsten, nur für größere Knaben sich eignenden Spiele halten wir: Schlagball, Ball mit Freistätten, Feldball, Thorball, Fußball, Faustball, Hohlballschlagen und Barlaufen.

Die nicht genannten eignen sich am besten für eine mittlere Altersstufe.

Soll man auch ein einmal begonnenes Spiel nicht gleich wieder abbrechen, wenn man sich kaum eingespield hatte, so darf es doch auch nicht so lange fortgeführt werden, daß es anfängt, der Mehrzahl der Spieler langweilig und überdrüssig zu werden.

Manche Spiele erfordern allerdings viel Zeit; so wird man für die Spiele Schlagball, Thorball, Ball mit Freistätten, Feldball, Fußball und die Kampfspiele 54—56 nicht unter 1 Stunde (für das letzte wohl 2—3 Stunden) Zeit ansetzen dürfen. Andere Spiele lassen sich in kürzester Zeit, z. B. schon in den Pausen zwischen den Schulstunden auf dem Schulhofe vornehmen. Zu letzteren gehören: Kreisfußball, Burgball, alle Fangspiele [die Jagd ausgenommen] und einzelne Wettkämpfe oder Kampfspiele: Seilkampf, Zielreißen, ringender Kreis, hüpfender Kreis, Hinkampf, Kettenreißen.

Wendet sich der Sieg in einem der Kampfspiele: Zielreißen, Kettenreißen, Stürmen u. a. nicht bald einer Partei zu, so breche man den Kampf ab und lasse entweder die Zahl der bis dahin gemachten Gefangenen entscheiden, — diese sollen nicht lange müßig stehen, — oder führe eine schnelle Entscheidung herbei durch Hinkampf aller Sieger der einen Partei gegen alle Sieger der andern, oder in ähnlicher Weise.

Weniger als irgend eine andere Beschäftigung verträgt das Spiel eine Einschnürung in beengende

Gesetze, und es ist nicht der Verfasser Meinung, daß an allen von ihnen aufgestellten Regeln starr festgehalten werden müsse.

Nicht alle Regeln haben gleichen Wert; einige sind wesentlich und ihre Änderung würde den ganzen Charakter des Spieles verändern; andere dagegen sind nebensächlicher Natur und können, wenn es der Platz, die Jahreszeit, die Zahl oder das Alter der Spielenden verlangen, unbedenklich geändert werden.

Wer dabei findet (die Verfasser haben selbst oft genug geändert und probiert), daß diese oder jene Änderung den Spielern Freude macht und das Spiel belebt, der behalte sie ja bei, nur so vervollkommnet sich das Spiel*); ebenso, wenn ein Spiel sich irgendwo nach etwas anderen Regeln eingebürgert hat, und die unseren nicht als entschiedene Verbesserungen erscheinen.

Auch die Größe des Platzes, Zahl der Spielenden u. dergl. kann häufig anders gewählt werden, ohne dem Spiele zu schaden, und manche Spielbücher vermeiden deshalb sogar jede Angabe hierüber. Die Verfasser glaubten jedoch, vielen Lehrern und Schülern durch jene Angaben, besonders bei der Einübung neuer Spiele, einen nicht unwesentlichen Dienst zu leisten; denn eine erheblich falsche Abmessung des Spielplatzes, sowie zu große oder zu geringe Spielerzahl können auf den Gang des Spieles sehr störend einwirken, und bevor man ein Spiel aus der Praxis kennt,

*) Die Verfasser ersuchen freundlichst um Mitteilung solcher Änderungen, die sich bewährt haben, am besten mit Angabe der Drillichkeit, Zahl und Alter der Spielenden.

hat man über die erforderliche Spielerzahl und den Raum oft kein zutreffendes Urtheil.

Je genauer die Größenangaben gegeben, desto mehr kommt es, nach Meinung der Verfasser, auf das Einhalten dieser Größen an.

Der Schritt ist zu etwa $\frac{3}{4}$ m gerechnet.

Wenn Schüler einer Klasse das ganze Jahr hindurch zusammen spielen, so ist sehr zu empfehlen, sie in zwei bestimmte (nach den Führern zu benennende) Spielparteien einzuteilen, die stets gegeneinander spielen. Der Spieleifer wird bedeutend gefördert, wenn dann über die gewonnenen und verlorenen Spiele kurz Buch geführt wird.

Daß bei allen Spielen von Parteien gegen einander jeder Spieler nur zu gunsten der Partei spielen muß, nicht für seinen Vorteil, oder um sich hervorzuthun, ist selbstverständlich.

Wer um Kleinigkeiten hadert, eine verbüßte Spielstrafe nicht willig auf sich nimmt, den Humor des Spieles in Ernst verkehrt, ein Kampfspiel in einen Kampf verwandelt oder hierbei gar Roheit an den Tag legt, ist ein Spielverderber und darf sich nicht wundern, wenn ihn seine Genossen von ihren Spielen fernzuhalten suchen. Derjenige, welcher das Spiel, weil ihm dieses oder jenes nicht paßt, langweilig findet und sich aus diesem oder ähnlichem nichtigen Grunde vom Spielplatz entfernt oder sich von seinen Genossen absondert, ist für denselben Tag überhaupt vom Spiele ausgeschlossen, auch wenn er nachher wieder mitspielen möchte.

A. Turnspiele.

I. Ballspiele.

1. * Schlagball.

(Das Deutsche Ballspiel, Klippball, Laufball,
Balllauf, Ballher, Kaiserball.)

(über Ballholz und Ball f. S. 3 und 6.)

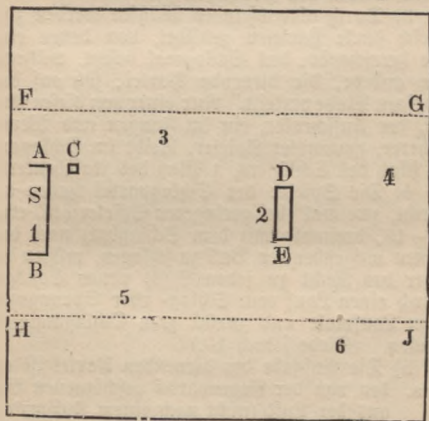


Fig. 4.

- 1) Die Spielerzahl kann 8—16 betragen.
- 2) Das Spiel erfordert einen freien Platz (s. Fig. 4) von etwa 100 Schritt Länge und Breite; Bäume am Rande sind angenehm, auf dem Plage selbst sehr störend.

Nahe der einen Seite wird das Schlagmal, A B, 10—15 Schritt breit abgesteckt, 2 Schritt vor seiner linken Ecke (bei größerer Zahl geübter Spieler außerdem auch vor der rechten) ein Sprungmal, C, dem Schlagmal gegenüber in 60—70 Schritt Entfernung das Laufmal, D E. Zwei Linien F G und H I, mit 50 Schritt Abstand, bilden die Seitengrenzen.

3) Durch abwechselndes Wählen werden zwei gleich starke Parteien gebildet, von denen eine, die herrschende, das Schlagmal besetzt, während die andere, die dienende Partei, sich auf dem übrigen Plage verteilt. Nur einer von dieser Partei, der Aufschenker, ein im Fangen und Werfen sicherer, gewandter Spieler, bleibt im Schlagmal (8 Platz des Schlägers, 1 Platz des Aufschenkers).

4) Die Spieler der Schlagpartei haben das Recht, zweimal (bei geringerer Spielerzahl, etwa 8—10, dreimal) mit dem Schlagholz nach dem ihnen aufgesenkten Ball zu schlagen, müssen sich aber das Recht zu jeden 2 (3) neuen Schlägen durch einen Lauf vom Schlag- oder Sprungmale zum Laufmale und zurück zum Schlagmale erkaufen. (Siehe jedoch 10.)

- 5) Die Aufgabe der dienenden Partei ist es:
 - a. den von der Gegenpartei geschlagenen Ball aus der Luft (nicht nach einem Aufsprunge vom Boden) zu fangen;

- b. einen laufenden Gegner mit direktem Wurfe zu treffen;
- c. den Ball in das Schlagmal zu schaffen, wenn daselbst kein zum Schlagen berechtigter Spieler mehr vorhanden ist.

Gelingt eines oder das andere, so wird die dienende Partei dadurch zur herrschenden. Wird gut geschlagen und gefangen, so bestimmt man, daß erst nach 2, 3, 4 u. gefangenen Bällen der Wechsel der Parteien eintritt. Im Falle b. und c. tritt jedesmal der Wechsel ein.

6) Die herrschende Partei geht durch eigne Schuld ihres Vorrechts verlustig und wird zur dienenden, wenn einer ihrer Spieler

- a. den Ball ansaßt; (den Ball sich selbst aufzuschenken darf keinem Schläger gestattet werden. Es führt nur zu Unzuträglichkeiten, wenn die dienende Partei in entscheidenden Augenblicken den Ball aus der Hand giebt.)
- b. das Schlagholz beim Schlagen aus dem Schlagmale fliegen läßt;
- c. das Schlagholz beim Laufen mit aus dem Male fortnimmt;
- d. über die Seitenlinien des Platzes hinausläuft.

Wird ein Schläger geworfen, so kann jeder Schläger den Ball ergreifen und einen der zum Mal eilenden Fänger werfen, ehe er das schützende Lauf- oder Schlagmal erreicht; gelingt dies, so können die Fänger wieder die Schläger zu werfen versuchen u. s. w.

Wird das Mal auf andere Weise gewonnen, so gehen die Dienenden wurffrei ins Mal, wenn man nicht auch hierfür ausmacht, daß die Schläger ihr verlorenes Mal durch Werfen eines Dienenden wiedergewinnen dürfen.

Wurde der Ball gefangen, so muß dann der Fänger sofort den Ball senkrecht in die Luft werfen.

7) Der Aufschenker darf nur im Male stehend einen Laufenden werfen, wohl aber darf er außerhalb des Males fangen oder den Ball einem Genossen zuwerfen. Ebenso wichtig als sein Platz ist der Platz vor dem Laufmale. Die übrigen Plätze können durch schwächere Spieler besetzt werden (die Reihenfolge der Nummern zeigt die Wichtigkeit des Platzes), doch ist kein Dienender außer dem Aufschenker an seinen Platz gebunden.

8) Der Aufschenker wirft den Ball etwa 2 bis 3 Fuß senkrecht in die Höhe und tritt sofort 2 Schritt zurück. Nach einem schlecht aufgeschickten Ball braucht kein Schläger zu schlagen (doch siehe 11).

Durch einen „Fangball“ den Schlag zu verlieren, ist immer ehrenhaft, absichtlich rollende Bälle, „Kriecher“, zu schlagen ist unehrenhaft.

9) Die Reihenfolge des Schlagens wird unter den Spielern der Schlagpartei zu Anfang des Spieles (bezw. jedes Ganges) vereinbart, im weiteren Verlaufe des Spieles aber schlagen sie in der Reihenfolge, in welcher sie vom Laufmale zurückkommen.

Nach einem Wechsel der Parteien hat derjenige das Recht (aber nicht die Pflicht) zuerst

zu schlagen, welcher seiner Partei den Sieg errang, nächst ihm der Aufschenker.

10) Wenn nur noch ein zum Schlagen berechtigter Spieler (der Löser) im Schlagmale ist, so kann er außer seinen 2 (3) Schlägen noch 2 (3) Extraschläge beanspruchen, wenn nicht vorher einer seiner Genossen zurückkommt, der dann sofort das Schlagen übernimmt.

11) Bei seinem letzten Schlage muß der Löser besonders vorsichtig sein, weil die Gegenpartei bei seinem etwaigen Fehlschlagen nach 5 c. den Schlag gewinnt. Er darf dann zweimal unterlassen, nach dem aufgeschenkten Balle zu schlagen, denn hierbei giebt ja der Aufschenker auf einige Augenblicke den Ball aus der Hand, und seinen Genossen wird das Zurückkommen etwas erleichtert, beim dritten Male aber muß er, wie schlecht auch aufgeschenkt sei, den Schlag ausführen.

12) Der Hinlauf zum Laufmale geschieht am sichersten, wenn einmal der Aufschenker den ihm zugeworfenen Ball nicht fing, der Rücklauf bei einem guten Schlage.

13) Will man entscheiden, welche der Parteien am besten gespielt, so zähle man bei jedem Gange die Zahl der Schläge sämtlicher Schläger oder merke die Zeit an, während welcher jede Partei herrschend war.

1a. *Schlagball ohne Einschenker.

Dieses Spiel ist von Dr. S. Schnell im Jahrbuch für Jugend- und Volksspiele III. 1894

und in einem besonderen Heftchen*) genau beschrieben.

Die beiden wesentlichsten Abweichungen von dem unter Nr. 1 beschriebenen Schlagballspiel mit Einsenker sind:

- I. Jeder Schläger schenkt sich den Ball selbst ein.
- II. Jeder Läufer darf nur laufen, wenn der Ball durch einen Schlag aus dem Schlagmal hinaus ins Spiel gebracht ist, und muß seinen Lauf unterbrechen, sobald der Ball von der Fangpartei ins Mal zurückgeschafft ist.

Im einzelnen ergeben sich daraus noch folgende Abweichungen und Regeln:

1. Das Schlagmal erstreckt sich an einem Ende des Spielfeldes über dessen ganze 20–25 m betragende Breite, doch wird nur von der Mitte des Schlagmals aus geschlagen. Die Seiten Grenzen und deren Mitte werden deutlich bezeichnet. Das Laufmal wird in etwa 2 m Breite durch zwei Stangen bezeichnet, deren eine vom Läufer berührt werden muß. Ein Sprungmal fehlt.

2. Die Schläger sind sämtlich bemüht, den ins Schlagmal zurückgeworfenen Ball schnell dem jeweiligen Schläger zukommen zu lassen. Sie dürfen daher den ins Mal zurückgeschickten — dadurch also außer Spiel gesetzten — Ball anfassen, ihn auch aus dem Spielfelde zurückholen, wenn er wieder aus dem Male hinausspringt

*) Dr. H. Schnell, Das deutsche Schlagballspiel ohne Einsenker. Leipzig 1894. R. Voigtlaender. 25 Pf.

oder =rollt. Sobald der Ball aber durch einen neuen Schlag wieder ins Spiel gebracht ist, darf ihn kein Schläger außerhalb des Mals berühren.

3. Auf schief geschlagene Bälle, — das sind solche, welche die Seitengrenzen vor der Mitte überfliegen, — darf nicht gelaufen, wohl aber dürfen sie gefangen werden.

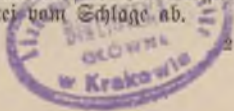
4. Der erste Schläger in einem Gange des Spiels (der Fänger, Treffer) hat das Recht zu zwei Schlägen, der Loser zu drei, jeder andere nur zu einem Schlage. Dann muß das Recht zu neuem Schlägen durch einen Lauf zum Laufmale hin und zurück erworben werden. Das Schlagholz läßt der Läufer dabei im Schlagmal zurück.

5. Die Schläger schlagen in bestimmter Reihenfolge. Ist ein Schläger noch nicht von seinem Laufe zurück, wenn an ihn die Reihe kommt, so wird er zunächst übergangen, holt aber seinen Schlag nach, sobald er zurückkommt.

6. Läuft der Schläger über die Seitengrenzen, so gilt der Lauf nicht und muß vollständig wiederholt werden. Gleichwohl kann der Schläger auch bei dem ungültigen Laufe abgeworfen werden.

7. Wenn die Fänger den Ball nach dem letzten Schlage des Losers ins Schlagmal zurückschaffen, ehe ein zum Schlagen berechtigter Schläger wieder ins Mal zurückgekehrt ist, so verliert die Schlagpartei dadurch den Schlag.

8. Während des Laufs kann der Schläger von jedem Fänger mit direktem Wurf geworfen werden, die Fänger dürfen aber nicht mit dem Ball in der Hand laufen. Ein Treffwurf bringt die Schlagpartei vom Schlage ab.



9. Ist ein Läufer getroffen, so kann jeder Spieler der bisherigen Schlagpartei einen der schnell ins Lauf- oder Schlag-Mal laufenden Gegner wiederum zu werfen suchen, wodurch sie das Mal sofort wiedergewinnt, falls nicht ein Gegner nun nochmals einen der übrigen trifft.

10. Faßt einer der Schläger nach einem Fehlwurfe den Ball im Spielfelde an, so ist die Schlagpartei ab; faßt einer der bisherigen Fänger den Ball nach einem Treffwurfe an, so verliert seine Partei damit das Mal sofort wieder.

11. Durch einen Fehlwurf erlangt der gefehlte Läufer das Recht, sogleich zum Mal zurückzukehren. Sein Lauf wird ihm dann voll angerechnet, auch wenn er das Laufmal nicht erreichte.

12. Ist ein geschlagener Ball frei aus der Luft gefangen, so muß der Fänger ihn sofort senkrecht (das Gesicht dem Schlagmale zugewandt) in die Luft werfen (darf also nicht mit demselben einen Läufer abwerfen). Seine Partei rettet sich nun schnell in das Lauf- und Fangmal, die Schläger aber versuchen, den Ball rasch zu bekommen und nach einem Gegner damit zu werfen.

13. Jeder vollständige Lauf (nach dem Schlagen hin- und zurück), jeder Fangball und jeder Treffer zählen für die Partei des Spielers je einen Punkt. (Für etwaige Wettspiele mit fremden Spielgesellschaften empfehlen wir, das Büchlein von Dr. S. Schnell zu Grunde zu legen.)

2. Dreiball.

Drei Knaben spielen im wesentlichen nach denselben Regeln wie beim Schlagball (Nr. 1), doch ist nur einer am Schlag, die beiden andern dienen. Sowohl im Schlagmal als auch im Laufmal, die man nur etwa 30 Schritt weit nimmt, darf geschlagen werden, und bei jedem der Male stellt sich einer der beiden Dienenden auf.

Der Schläger hat das Recht, in jedem der Male 3 Schläge zu thun, dann muß er das Mal wechseln. Dieses darf er schon nach dem ersten oder zweiten Schläge thun. Der nächststehende Dienende schenkt auf.

Der Schläger verliert den Schlag:

- 1) wenn ein Ball gefangen wird,
- 2) wenn er während des Laufens getroffen wird,
- 3) wenn er bei allen drei Schlägen den Ball verfehlt,
- 4) wenn er das Schlagholz nicht in das andere Mal mitnimmt.

An seine Stelle tritt derjenige, welcher den Ball fing oder den Schläger warf, oder aber der Aufsichter, in dessen Mal der Schläger fehlschlug oder das Schlagholz zurückließ.

3. *Ball mit Freistätten.*)

Dieses Spiel ist dem "Schlagball" ähnlich. Auch bei ihm teilen sich die Spieler in 2 gleich starke Parteien, die schlagende und die dienende,

*) Das amerikanische Base-ball ist diesem Spiel ähnlich.

denen fast dieselben Aufgaben zufallen, wie bei jenem Spiel. Auch hier muß jeder Schläger nach 2 (3) Schlägen sich das Recht zu neuem Schlagen durch einen Lauf erwerben, während dessen er von den Dienenden mit dem Ball geworfen werden darf; auch hier gewinnt die dienende Partei das Mal durch Fangen des Balles oder Werfen eines Laufenden; auch hier kann die Schlagpartei durch Fehler ihrer eigenen Spieler ihres Vorrechtes verlustig gehen. Die Hauptunterschiede sind folgende:

- a. Man hat außer dem Schlagmal nicht nur ein fernes Laufmal, sondern eine Reihe von näher zusammenliegenden „Freistätten“, Freimalen, welche in bestimmter Reihenfolge nach einander von den Schlägern berührt sein müssen, ehe diese das Recht zu neuem Schlagen haben.
- b. Die Schläger dürfen nur so lange laufen, als der Ball außerhalb des Schlagmals ist.
- c. Bei jedem Freimal ist immer nur ein Schläger wurffrei. Kommt ein zweiter Schläger an einen schon besetzten Freiplatz, so kann er dort geworfen werden, oder die von ihm zuletzt verlassene (vgl. Nr. 9) Freistätte kann — ebenso wie eine beim Laufen überschlagene — von den Dienenden „verbrannt“ werden, wodurch ebenfalls die herrschende Partei den Schlag verliert.

Danach ergeben sich folgende Regeln:

- 1) Auf einem freien Platze von 50 bis 80 Schritt Länge und Breite wird nahe dem einen Ende ein Schlagmal abgesteckt, und außerdem

bezeichnet man durch Fähnchen oder große Steine eine Anzahl, 15—20 Schritt weit von einander entfernter, etwa auf einer Kreislinie liegender Freiplätze, und zwar mindestens einen weniger, als Spieler auf jeder Partei sind. — Es ist gut, auch die Mitte zwischen je 2 Freistätten sichtbar zu bezeichnen.

2) Die Schlagpartei besetzt das Mal; die Dienenden verteilen sich im Spielfelde, nur ein guter Spieler dieser Partei geht als „Musschenker“ mit in das Schlagmal.

3) Der Musschenker darf nur vom Schlagmale aus einen Läufer gültig abwerfen, wohl aber darf er außerhalb des Males den Ball fangen — auch den vom Schläger geschlagenen — und ihn seinen Genossen zuwerfen.

4) Jeder Schläger hat das Recht zu 2 (3) Schlägen mit dem Schlagholz, das man kürzer und breiter zu nehmen pflegt, als beim Schlagballspiel, muß aber nach dem Schlagen durch alle „Freistätten“ in bestimmter Reihenfolge laufen und jede mit der Hand oder dem Fuß berühren, um wieder das Recht zu 2 (3) neuen Schlägen zu erlangen.

Der Schläger wird nach einem guten Schlage gleich laufen, auch wenn er noch das Recht zu 1 oder 2 weiteren Schlägen hat, denn nach dem dritten Schlage muß er sofort — wenigstens bis zur ersten Freistätte — laufen, auch wenn er den Ball nicht traf.

5) Es kann den Schlägern gestattet werden, den Ball selbst aufzuschenken. Das Schlagholz

muß jeder Schläger, wenn er läuft, im Male zurücklassen.

6) Während des Laufens von einer Freistätte zur andern muß sich jeder hüten, mit dem Ball getroffen zu werden; an einem Freimale ist er wurffrei, d. h. darf nicht geworfen werden. (Vgl. jedoch Nr. 9.)

7) Berührt der Läufer eine der Freistätten nicht, so darf jeder Dienende den überschlagenen Freiplatz „verbrennen“, d. h. den Stab (Stein u. s. w.) unter dem Rufe „Verbrannt“ mit dem Balle (berühren oder) werfen, — womöglich so, daß der Ball nachher weiter fortfliegt, worauf seine Partei eiligst in das Mal läuft. (Vgl. Nr. 13.)

8) Jeder Schläger darf nur so lange laufen, wie der Ball außerhalb*) des Schlagmales ist. Sobald daher der Ball von der Fangpartei ins Mal zurückgeschafft ist, muß jeder Läufer an dem nächsten Freimal bleiben. Hatte er in diesem Augenblick die Mitte zwischen zwei Freiplätzen schon überschritten, so darf er bis zum folgenden Platz weiterlaufen, kann dabei aber abgeworfen werden. Hatte er die Mitte noch nicht erreicht, so muß er zum vorigen Freiplatz zurück. Bei diesem Zurücklaufen zu dem schon berührten Freiplatz ist er wurffrei. Läuft der Schläger dennoch weiter, so kann jeder Dienende mit dem Ball entweder ihn selbst — auch an dem falschen

*) Man macht vorher (je nach der Örtlichkeit) aus, ob die Schläger weiter laufen dürfen, wenn der dem Aufschenker zugeworfene, aber von ihm nicht gefangene Ball rückwärts aus dem Mal wieder hinausfliegt.

Freimal — werfen, oder den fehlerhaft verlassenen Freiplatz „verbrennen“. (Vgl. 7 und 13.)

9) An keinem Freimal soll mehr als ein Schläger sein; es darf also kein Schläger seinen Freiplatz verlassen, wenn der nächste nicht frei ist oder wird. Kommt ein Zweiter an ein schon besetztes Freimal, so kann ihn jeder Spieler der Fangpartei — auch an dem Freiplatz — werfen (berühren) oder den falsch verlassenen Freiplatz „verbrennen“. — Wenn ein Läufer zu einem Freiplatz weiter laufen muß, — wie z. B. der Schläger zum Platz 1 nach seinem dritten Schlage, oder ein anderer Spieler, der diesen Platz etwa besetzt hatte, zum Platz 2 u. s. w., — so kann auch ein solcher Freiplatz „verbrannt“ werden, ehe ihn der Läufer erreicht.

10) Wenn der letzte Schläger seine 2 (3) Schläge gethan hat, ehe seine Mitspieler nach ihrem Umlauf zurückgekehrt sind, so daß der Ball früher ins Mal kommt, als ein zum Schlagen berechtigter Spieler, so wirft der Aufschenter (oder ein anderer Dienender) den Ball mit dem Rufe: „Verbrannt“ im Schlagmal auf die Erde, — recht fest in schräger (flacher) Richtung, damit er weit fortfliegt, — und die Fänger laufen eiligst ins Mal. (Vgl. Nr. 13.) — Dieser Fall tritt hier leichter ein, als beim deutschen Schlagball, weil die Laufenden bei Fehlschlägen nicht weiter laufen dürfen.

*) Nach andern Regeln (Hermann-Braunschweig) dürfen die an den Freistätten stehenden Läufer aufs neue nur weiterlaufen, wenn der jedesmalige Schläger seinen Lauf beginnt.

11) Fängt ein Dienender den geschlagenen Ball direkt aus der Luft, wodurch seine Partei das Mal gewinnt*), so wirft er sofort den Ball senkrecht in die Höhe, ruft: „Herein! Herein!“ und alle Dienenden laufen möglichst schnell ins Mal oder an einen Freiplatz. (Vgl. Nr. 13.)

12) Die Schläger verlieren ferner das Mal, wenn einer von ihnen:

- a. den Ball außerhalb des Schlagmales anfakt,
- b. das Schlagholz aus dem Mal fliegen läßt,
- c. das Schlagholz beim Laufen mit aus dem Male fortnimmt.

13) Ist ein Laufender getroffen, ein Freiplatz oder das Schlagmal verbrannt, der Ball gefangen oder ein Fehler gemacht, so suchen die bisherigen Schläger das verlorene Mal sofort dadurch wieder zu gewinnen, daß sie einen der ins Mal laufenden Fänger mit dem Balle werfen. Gelingt dies, so können wiederum die Fänger versuchen, einen Schläger außer dem Mal zu treffen u. s. w., wodurch das Spiel bei jedem Malwechsel der Parteien besonders belebt wird.

14) Nach den Regeln, die Herr Turninspektor Hermann = Braunschweig gegeben, sind die Spieler beim Wechsel der Parteien wurffrei. Das Hochwerfen (Nr. 11) oder Fortwerfen (Nr. 7 und 10) des Balles fällt dann fort.

*) Wird gut geschlagen und gefangen, so bestimmt man, daß zwei- oder dreimaliges Fangen zum Gewinnen des Males nötig ist.

4. *Feldball.

Das Spiel ist eine glückliche Verbindung von "Cricket" und "Ball mit Freistätten", deren wesentliche Vorzüge es vereinigt.

Von zwei gleich starken Parteien (— die Spielerzahl beträgt zweckmäßig nicht über 22 —) hat die herrschende Schlagpartei die Aufgabe, mit einem Ballschläger ein Thor gegen den Wurf des feindlichen Einschleifers zu verteidigen und den Ball gleichzeitig weit fortzuschlagen, um den Schlägern dadurch das Durchlaufen der Bahn mit ihren Freistätten zu ermöglichen.

Die dienende Fangpartei sucht das Thor durch einen Schockwurf mit dem Ball umzuwerfen, den geschlagenen Ball aus der Luft zu fangen, einen Läufer abzuwerfen, oder durch Verbrennen eines (falsch verlassenen) Freimal abzubringen.

Der Spielplatz sei etwa 60—80 Schritt lang, 50—60 Schritt breit und baumfrei.

An einer möglichst ebenen Stelle des Platzes stellt man das Thor auf, welches ganz dem Thor beim Cricket (Seite 33) entspricht, und etwa $1\frac{1}{2}$ Schlagholzlangen vor diesem Thor wird deutlich ein Schlagmal (a **Fig. 5**) bezeichnet.

Von diesem Thor ausgehend werden durch Fähnchen oder dergleichen auf einer Kreisbahn vier Freiplätze (I bis IV) mit je 25—30 Schritt Abstand abgesteckt, deren letztes wieder nahe am Thor steht. In der Nähe des Thors wird ein Freimal (A) für die Schlagpartei abgegrenzt, das nur der jeweilige Schläger verlassen darf;

in der Mitte des Kreises wird der Platz des Einschenkers (etwa durch ein Sprungbrett) bezeichnet.

Als Schlagholz wird zweckmäßig ein Cricketschlägel (Seite 6, Fig. 3) benutzt, der Ball darf

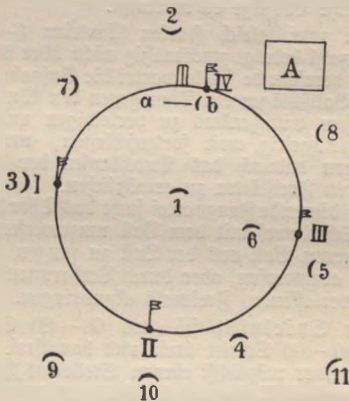


Fig. 5.

nicht zu klein und leicht sein (etwa 7—8 cm im Durchmesser), muß aber weicher sein, als der eigentliche Cricketball.

Die Schlagpartei muß sich im Freimal aufhalten. Außerhalb dieses Mals kann jeder von einem Gegner abgeworfen werden. Nur der jeweilige Schläger stellt sich im Schlagmal (b. Fig. 5) auf.

Von der Fangpartei besetzt der Einschenker den Platz 1, der Thorwart den Platz 2, die übrigen Spieler die Plätze 3—11 der Fig. 5, die besseren Spieler die Plätze mit niedrigerer Nummer. Sind weniger als 11 Spieler in einer Partei, so kann zunächst 9, 10, 11, dann 7 wegfallen.

Der Einschenker wirft mit Schockwurf (vgl. Thorball Nr. 13) den Ball auf das Thor zu, den der Schläger zu schlagen versucht. Ein gut eingeschenkter Ball soll etwa 4 Schritt vor dem Thore den Boden berühren. Nach einem schlecht eingeschenkten Ball braucht der Schläger (mit dem Rufe: „Kein Ball“) nicht zu schlagen, er ist aber dennoch „ab“, wenn der Ball das Thor umwirft. Jeder Schläger hat das Recht zu drei Schlägen, muß aber sofort nach dem dritten Schlage — ob er traf oder nicht — das Schlagmal verlassen, also mindestens bis zum ersten Freimal laufen. Der Schläger darf aber auch schon nach dem ersten oder zweiten Schlage laufen, und es ist ihm dies nach jedem getroffenen Balle sehr zu empfehlen, da er dann bis zur ersten, vielleicht sogar über mehrere Freistätten laufen und andererseits durch das Umwerfen des Thores mit dem Balle nicht mehr abgebracht werden kann.

Der Schläger muß beim Laufen jede Freistätte mit der Hand berühren, den Lauf aber sofort abbrechen, sobald der Einschenker den Ball in die Hand bekommt und „Halt“ ruft (vgl. Nr. 5). Der Thorwart wie auch jeder andere Spieler der Fangpartei müssen daher den Ball immer

möglichst schnell dem Aufschenker wieder zuwerfen, falls sie nicht einen Läufer oder einen aus dem Male A getretenen Spieler der Fangpartei werfen (Nr. 5) oder einen Freiplatz erobern (Nr. 3) können.

Es gelten ferner noch folgende Regeln:

1. Die Schläger schlagen in bestimmter, fester Reihenfolge.

2. Jeder Schläger hat das Recht zu drei Schlägen und muß dann seinen Lauf über die vier Freiplätze ausführen, nachdem er das Schlagholz im Schlagmal auf den Boden gelegt hat.

3. Der Schläger muß jeden Freiplatz mit der Hand berühren. Versäumt er dies, so kann jeder Fänger den überschlagenen Platz „verbrennen“, d. h. mit dem Ball berühren (durch Wurf oder mit dem Ball in der Hand).

4. Die an einem Freiplatz stehenden Läufer setzen ihren Lauf nach einem neuen Schlage fort, so weit sie können.

5. Jeder Läufer muß seinen Lauf unterbrechen und am nächstgelegenen Freiplatz bleiben, wenn der Einschenker auf seinem Platz den Ball in Händen hat und „Halt“ ruft. Ist der Läufer dann schon über die Mitte zwischen zwei Freiplätzen hinaus, so darf er zum folgenden weiterlaufen, kann dann aber abgeworfen werden; andernfalls muß er zum vorigen Platz zurück. Auf dem Rücklauf zum vorigen Freiplatz ist er wurffrei.

6. An jedem Freiplatz darf nur ein Läufer sein. Kommt ein zweiter Läufer dorthin, so

kann er auch an dem Freiplatze abgeworfen werden, oder der von ihm falsch verlassene vorige Freiplatz kann „verbrannt“ werden, ehe er dort hin zurückgekehrt ist.

7. Jeder glücklich ausgeführte Umlauf (ohne daß der Läufer dabei „ab“ gebracht wurde) zählt für die Schlagpartei einen Punkt.

8. Fliegt der geschlagene Ball hinter das Thor, so ist der Schläger „ab“.

9) Wird ein geschlagener Ball gefangen, so ist der Schläger „ab“.

10. Wird das Thor umgeschockt, oder durch Ungeschick vom Schläger selbst umgestoßen, so ist der Schläger „ab“.

11. Sobald der Schläger „ab“ ist, scheidet er aus dem Spiel so lange aus, bis ein Wechsel der Parteien eintritt. Die „ab“ gebrachten Spieler lagern sich der besseren Übersicht wegen in der Nähe des Freimalz der Schläger, aber auf der anderen Seite des Thors.

12. Sind von der Fangpartei zwei geschlagene Bälle gefangen, oder sind fünf (bei geringer Spielerzahl vier) Schläger „ab“ gebracht, so wechseln die Parteien ihre Rollen.

13. Die Anzahl Punkte (15—20), welche ein ganzes Spiel gewonnen macht, wird vorher vereinbart.

Ein einzelner Schläger ist also „ab“:

- 1) wenn der von ihm geschlagene Ball gefangen wird,
- 2) wenn sein Thor umgeschockt wird,
- 3) wenn er selbst das Thor umstößt,

- 4) wenn er beim Laufen mit dem Ball getroffen wird,
- 5) wenn sein Freiplatz verbrannt wird,
- 6) wenn er beim unerlaubten Verlassen des Freimalß abgeworfen wird,
- 7) wenn er den Ball hinter das Thor schlägt.
Die schlaende Partei ist „ab“:
- 1) wenn zwei Bälle gefangen wurden,
- 2) wenn fünf (vier) Schläger „ab“ sind.

5. (4.) *Thorball.

(Das englische Cricket.*)

1) Über den Ball zum Thorballspiel und die zwei Schlaghölzer siehe die Einleitung S. 4 u. 6. Außerdem sind sechs in den Boden zu steckende, oben mit einer Kerbe oder einer kleinen Gabel versehene, etwa 75 cm lange Stäbe und vier darüber zu legende, je 10 cm lange Stäbchen, die beiden Thore, nötig; Fig. 7 A (S. 33) verdeutlicht ein Thor, 7 B das obere Ende eines Stabes.

2) Die Spielerzahl kann 10—25 betragen.

3) Der Spielplatz (Fig. 6 A und B) muß etwa 100 Schritt lang und nahezu ebenso breit, ziemlich eben und eine kurze Strecke weit vor den Thoren vollständig eben sein. Auf diesem Platze werden in etwa 20—25 Schritt (15—20 m)

*) Auskunft über dieses Spiel, wie es sich unserer Meinung nach für die deutsche Jugend eignet, geben: Regeln des Thorballs von Dr. R. R. Sch. Braunschweig, Goerik und zu Putlig. (40 S.) Dieselben Regeln nebst einer eingehenden Schilderung des Spiels bietet: Clasen, Bewegungsspiele im Freien, Hausblätter 13. Stuttgart, D. Gumbert. (50 S.)

Abstand die beiden Thore einander parallel aufgestellt, jedes aus drei Gabelstäben bestehend, über die man zwei der Querhölzchen, Barren, legt. Die Stäbe müssen so nahe aneinander stehen, daß der Ball eben nicht mehr zwischen ihnen hindurchgeht.

Durch die Fußpunkte der drei Stäbe läuft das in den Boden zu ritzende Schockmal von 2 m Länge mit kurzen, schräg nach außen und hinten verlaufenden Seitengrenzen; 1,25 m vor den Thoren, ihnen parallel, ist eine Linie, das Schlagmal (S), in den Boden geritzt, etwas länger als das Schockmal.

4) Von zwei guten Spielern, den Führern der Parteien, den Kaisern, werden zuerst zwei

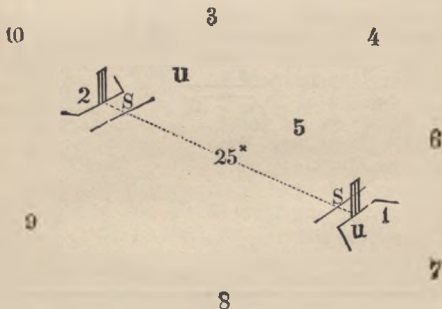


Fig. 6 A.

Unparteiische gewählt, welche ihre Plätze hinter oder neben den Thoren haben. (Ihre Stellung

ist aus der Fig. 6, u zu erkennen.) Sie haben auf richtiges Spielen zu achten und hierüber un-

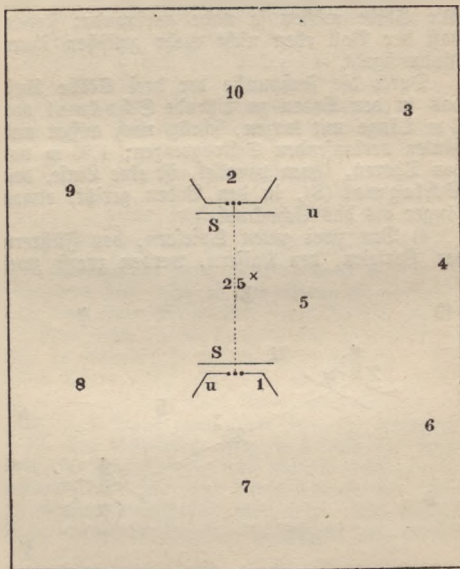


Fig. 6 B.

bedingte Entscheidung, und zwar jeder an seinem Thore, falls nicht einer von ihnen, selbst im

Zweifel, den Unparteiischen des andern Thores um sein Urtheil bittet. (Vgl. jedoch 9 h.)

Man kann natürlich auch ohne Unparteiische spielen, wenn die Spieler gut eingespielt sind.

5) Die übrigen Spieler werden durch abwechselndes Wählen der Führer in zwei Parteien geteilt.

6) Eine derselben, die Schlagpartei, stellt zum Schutze der Thore zwei Schläger, welche den gegen ein Thor geworfenen Ball abwehren oder fortschlagen, um dann durch häufiges Wechseln

der Plätze ihrer Partei möglichst viele Laufe zu gewinnen. Jeder Wechsel der beiden zugleich laufenden Schläger zählt einen Punkt.

Jeder Schläger hat hierbei das gegenüberliegende Schlagmal zu berühren, ehe er zurückläuft; berührt er es nicht, so ruft der Unparteiische: „Zu kurz!“ Dieser Lauf wird dann nicht gezählt.

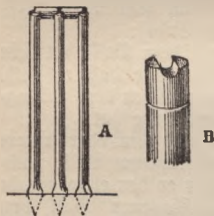


Fig. 7.

7) Die andere Partei sucht ein Thor umzuschicken (siehe hierüber Nr. 13), den geschlagenen Ball zu fangen oder ein Thor zu erobern, ehe einer der Schläger von seinem Laufe zur Deckung desselben zurück ist. (Vgl. Nr. 9 u. ff.) In diesen Fällen muß einer der Schläger abtreten, und ein neuer tritt an seine Stelle.

8) Die erste Partei bleibt so lange am Schlagen, bis einer ihrer zwei letzten Schläger

Z BIBLIOTEKI

c. k. kursu naukowego gimnastycznego

W KRAKOWIE.

„abgebracht“ wird. Dann bekommt die andere Partei den Schlag, und es beginnt der zweite „Gang“.

Diejenige Partei, welche die meisten Punkte gemacht hat, hat das Spiel gewonnen. Man kann auch die Punkte mehrerer Gänge addieren.

Besondere Regeln.

- 9) Ein Schläger ist „ab“:
- a. wenn der von ihm geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird;
 - b. wenn der geschockte Ball sein Thor trifft (vergl. jedoch 15) am Ende];
 - c. wenn ein Gegner mit dem Balle an sein Thor wirft oder stößt, ohne daß er Fuß, Hand oder Schlagholz zwischen dem Schlag- und Schockmale an der Erde hat;
 - d. wenn er nach einem von ihm oder seinem Mitspieler bereits geschlagenen Balle nochmals schlägt; doch muß er den etwa gerade auf sein Thor zugeschlagenen Ball von diesem mit Körper oder Schlagholz abwehren;
 - e. wenn er durch eigene Unvorsichtigkeit einen Stab oder Barren seines Thores umwirft;
 - f. wenn er mit Absicht einen der Gegner am Fangen hindert;
 - g. wenn er ohne Aufforderung eines Gegners den Ball ansaßt (vergl. jedoch Nr. 17);
 - h. wenn er einen geschockten Ball, der nach Meinung des am andern Thore stehenden Unparteiischen sein Thor getroffen haben würde, statt mit dem Schlagholze, mit

seinem Bein oder einem andern Teile seines Körpers abwehrt. (Zur besseren Beurteilung, ob ein Ball für das Thor gefährdend ist, und ob dieses nicht etwa durch das Bein gedeckt ist, macht sich der Schläger ein Zeichen in den Boden, auf das er sein Schlagholz stellt, wenn vom andern Thore her geschickt wird.)

10) Wenn während des Laufens der Schläger die Gegner ein Thor erobern, so ist der nächste Schläger ab; dieser ist, ehe dieselben aneinander vorbeigelaufen sind, der vom eroberten Thore fortlaufende, nach dem Vorbeilaufen der zu diesem Thore hinlaufende Schläger. Der Lauf, während dessen ein Thor erobert wurde, zählt nicht mit, ebenso wird der Lauf nicht gezählt, während dessen der Ball gefangen wird.

11) Ist der Ball nicht sogleich zu finden, so rufen die Fänger „Ball verloren“, und der Schlagpartei werden 6 ausgeführte Läufe gut geschrieben; wenn aber vor diesem Rufe die Schläger schon mehr als 6 Läufe gemacht hatten, so wird ihnen diese größere Zahl von Läufen angeschrieben.

12) Von der Fangpartei stellen sich 2 gute Spieler, der Einschenker und der Thorwart, nahe hinter den Thoren auf (Fig. 6 A und B. 1 und 2), 2 andere einige Schritte hinter diesen, die übrigen verteilen sich auf dem Plage, mehr auf der linken Seite des Schlägers, wenn dieser, wie die meisten es thun, rechts schlägt. Bei jedem Umgange (vgl. 18) wechseln die Fänger die Plätze. Der Kaiser bestimmt die Plätze für seine Gespielschaft.

13) Einer der ersten beiden, der Einschenker (Fig. 6, Nr. 1), fängt an, den Ball zu schocken, das heißt, er wirft ihn mit geradem Arm, etwa wie man eine Kegelfugel wirft (doch den Handrücken nach vorn, damit der Ball nicht rolle), gerade auf das Thor des gegenüberstehenden Schlägers zu, oder besser noch etwas davor auf den Boden, weil hierdurch dem Schläger das Abwehren erschwert wird.

Wird nicht geschockt, sondern anders geworfen, so ruft der Unparteiische an des Schlägers Thor: „Kein Ball!“ (Hierüber s. Nr. 20.)

14) Der Einschenker bestimmt, auf welcher Seite des Thores der nächststehende Schläger stehen soll. Er selbst muß beim Schocken einen Fuß hinter dem Schockmal und innerhalb der Seitengrenzen haben; andernfalls ruft der Unparteiische an andern Thor: „Kein Ball!“ (Nr. 20.)

15) Der unmittelbar hinter dem angegriffenen Thore stehende Fänger, der Thorwart (Fig. 6, Nr. 2), sucht den etwa am Schlagholz und Thor vorbeigeschlagenen Ball sofort zu fangen und das Thor damit umzustößen (ein Querholz abzuwerfen), ehe der Schläger nach dem Schlage Fuß oder Schlagholz wieder in das Schlagmal gesetzt hat. Der Thorwart darf den Schläger jedoch in keiner Weise belästigen oder stören; ist er mit irgend einem Teile seines Körpers über oder gar vor dem Thore, so ist der Schläger nicht „ab“, wenn dieses dabei umgeschockt wurde.

16) Fängt der Thorwart den Ball nicht, so sucht ihn dessen Hintermann (Fig. 6, Nr. 10) aufzuhalten. Hat ihn der Schläger aber geschlagen,

so sucht der nächste Gegner ihn zu fangen, oder doch so bald wie möglich anzuhalten und dem Einschenker oder dem Thorwart zuzuworfen.

17) Ist der Ball in des Einschenkers oder Thorwarts Hand zur Ruhe gekommen, so ist der Ball „außer Spiel“, bis der Einschenker zu neuem Schockwürfe ausholt. So lange der Ball „außer Spiel“ ist, braucht der Schläger Fuß oder Holz nicht im Schlagmal zu haben, darf auch den Ball anfassen.

18) Hat ein Einschenker 5 Bälle von seinem Thor aus geschockt, ein „Umgang“, so schenkt die nächsten 5 Bälle der bisherige Thorwart ein, und der frühere Einschenker wird Thorwart, oder aber der Einschenker wechselt das Thor und behält sein Amt. Dieser Wechsel darf jedoch während eines „Ganges“ (Nr. 8) nur zweimal geschehen.

19) Schockt der Einschenker den Ball so weit über oder neben dem Schläger vorbei, daß dieser nicht nach ihm schlägt, auch nach des Unparteiischen Urteil ihn nicht hätte schlagen können, so gilt der Ball für „weit“.

20) War ein Ball „weit“ oder war „Kein Ball“ (vergl. Nr. 13 u. 14) gerufen, so dürfen die Schläger so viele Läufe machen wie sie können. Diese zählen jedoch unter den Fehlballen.

Laufen die Schläger nicht, so wird doch der Schlagpartei ein Punkt gut geschrieben (Nr. 22).

21) Für einen Schläger darf, ehe er „ab“ ist, ein Ersatzmann nur mit Genehmigung der Gegenpartei eintreten.

22) Das Aufschreiben besorgt einer der nicht beschäftigten Spieler der Schlagpartei. Für jeden Lauf wird demjenigen der beiden Schläger, der den Ball schlug, ein Punkt angeschrieben. Traf er den Ball nicht, und der Thorwart fing ihn nicht, oder es war „Weit“ oder „Kein Ball“ gerufen, so werden nicht ihm, sondern seiner Partei unter der Rubrik „Fehlbälle“ die Läufe gut geschrieben. Natürlich zählen die Läufe der Spieler wie die Fehlbälle zu gunsten der ganzen Partei. (Vergl. Nr. 8.)

6. *Lawn = Tennis.

(Rasenballspiel, Netzballspiel).

Dieses Spiel, das von 2, 3 oder 4 Personen gespielt werden kann, erfordert einen ebenen, kurz abgemähten Rasenplatz oder einen festen



Fig. 8.

Grund- oder Asphaltboden. Auf diesem wird durch einen dickflüssigen Kreide- oder Kalkbrei

mittels eines großen Pinsels (bei dünnflüssigerem Brei mit einer Gießkanne) oder bei festem Boden durch Einrißen mit einem spitzen Stocke ein Rechteck ABCD (Fig. 8) von etwa 24 m Länge und 8—10 m Breite als Spielfeld bezeichnet. Quer über die Mitte wird ein Filetnetz P Q gespannt, dessen Maschen so eng sind, daß sie den Ball nicht durchlassen; das Netz muß an den Pfählen P und Q $1\frac{1}{4}$ m, in der Mitte mindestens 90 cm hoch sein, und die durch den oberen Rand desselben gezogene Leine soll gut sichtbar sein. Durch die Mittellinie EF und die beiden Querlinien (Auffschenklinien) GH und JK, die vom Netze etwa 7 m entfernt sind, wird jede Seite des Spielfeldes in 4 Höfe geteilt (1—8 der Fig.). — Die geeigneten Bälle (mindestens 4—6) und Schläger (catcher) sind von jeder guten Spielwarenhandlung zu beziehen.

Die Spieler stehen, durchs Netz getrennt, einander gegenüber. Die Wahl der Seite des Spielplatzes sowie das Recht, das Spiel zu eröffnen, wird durchs Los entschieden. Der Spieler, welcher zuerst den Ball schlägt (nachdem er ihn ein wenig in die Höhe geworfen hat), ist der „Auffschenker“, der andere, der diesen Ball zurückschlägt, der „Empfänger“. Das Prinzip des Spiels besteht darin, daß jede Partei den von der feindlichen Seite **regelrecht** über das Netz geschlagenen Ball **regelrecht** wieder zurückschlägt; je öfter der Ball ohne Fehler herüber und hinüber fliegt, um so gelungener ist das Spiel. Man suche möglichst den Ball dahin zu schlagen, wo sich gerade kein

Gegner zur Abwehr befindet. Jeder Fehler der einen Partei wird der anderen gut gerechnet; eine bestimmte Anzahl (s. Nr. 8) solcher Fehler macht das Spiel gewonnen oder verloren. Die Partei, welche zuerst 6 Spiele gewonnen hat, ist Siegerin („der Partie“).

Es gelten folgende Spielregeln:

1. Beim Spiel zu Zweien wird nach Beendigung eines jeden Spiels der Aufschenker zum Empfänger und umgekehrt. Im Spiel zu Dreien, wo zwei gegen einen Spieler kämpfen, erfolgt nach jedem Spiel das Aufschenken von der anderen Seite aus; ebenso wechselt das Aufschenken beim Spiel zu Vieren unter den Parteien und den beiden Spielgenossen jeder derselben. Kein Spieler soll den aufgeschenkten Ball zurückschlagen, der seinem Genossen zukommt.

2. Der Aufschenker steht bei jedem Ausspiel mit einem Fuße außerhalb der Grundlinie A D (oder B C), mit dem anderen auf derselben oder innerhalb des Hofes und schenkt abwechselnd vom rechten (mit diesem beginnend) und linken Hofe aus den Ball auf. Sein etwaiger Parteigenosse besetzt den Nebenhof seiner Seite.

3. Der aufgeschenkte Ball muß in demjenigen Hofe der Gegenpartei niedersinken, welcher dem Aufschenker schräg gegenüber und zwischen Netz und Aufschenklinie liegt (z. B. der auf A E stehende Aufschenker muß den Ball in Hof 5 schlagen). Ein auf die Grenzlilien fallender Ball gilt als im Hofe niedergefallen.

4. Der aufgeschenkte Ball darf erst dann zurückgeschlagen werden, wenn er einmal den

Boden berührt hat. Ist dies geschehen, so ist der Ball „im Gange“ und darf nun auch im Fluge zurückgeschlagen werden. Der „im Gange“ befindliche Ball darf in jeden der 4 feindlichen Höfe geschlagen werden.

5. Ein Fehler ist es,
- a. wenn der Aufschenker von einem falschen Hofe aus den Ball schlägt oder dabei nicht so steht, wie oben (Nr. 2) angegeben ist;
 - b. wenn der Aufschenker den Ball in einen falschen Hof, in das Netz oder über das Spielfeld hinaus schlägt;
 - c. wenn der Empfänger den ersten Ball zurückschlägt, ehe er den Boden berührt hat;
 - d. wenn der „im Gange“ befindliche Ball in das Netz gerät, über die Grenzen des Spielplatzes hinaus zurückgeschlagen oder gar nicht getroffen wird, kurz, nicht in einen feindlichen Hof fällt. Der Ball ist jedoch gültig, wenn er das Netz berührt und nachher doch auf die andere Seite in einen der Höfe fliegt;
 - e. wenn der Spieler mehr als einmal den Ball mit dem Schläger berührt oder nach ihm schlägt, bevor er über das Netz ist;
 - f. wenn der aufgeschenkte oder im Gange befindliche Ball den Körper eines Spielers oder mehr als einmal den Boden berührt;
 - g. wenn ein Spieler das Netz oder dessen Stützwerk berührt, während der Ball im Gange ist.*)

*) Die Regel g. bleibt mancherorts unbeachtet.

6. Beim Aufschenten wird der erste Fehler, der dann als „Versehen“ gilt, nicht angerechnet. Der Aufschenter muß dann von demselben Hofe aus noch einmal ausspielen, vorausgesetzt, daß der Fehler nicht darin bestand, daß überhaupt der Ball vom falschen Hofe aus aufgeschenkt war. Zwei Versehen hintereinander werden als Fehler gezählt. Nach einem Fehler erfolgt das neue Ausspiel vom Nebenhofe aus.

7. Wenn der Spieler sieht, daß der Gegner einen Fehler macht, so braucht er den Ball nicht zurückzuschlagen. Ein Fehler darf nicht mehr gerechnet werden, sobald der nächste Aufschank schon erfolgt ist.

8. Der erste Ball, den eine Partei (durch einen Fehler der andern) gewinnt, zählt 15 für sie; der zweite gewonnene Ball zählt 30, der dritte 40, der vierte (50) gewinnt das Spiel. Haben jedoch beide Parteien gleichzeitig drei Bälle gewonnen, steht also das Spiel 40 zu 40 (die Zahlen, welche den jedesmaligen Stand des Spieles angeben, werden bei jedem Fehler laut gerufen), so bringt der vierte gewonnene Ball noch nicht den Sieg, sondern nur einen „Vorteil“. Gewinnt nun der Gegner den vierten Ball, so kommt das Spiel abermals „zum Stehen“ u. s. w.; sobald nun aber eine Partei zwei Fehler hintereinander macht, so hat die andere das Spiel gewonnen. — Nach einer Partie, d. h. nach sechs Spielen, (oder auch nach jedem Spiele) wechseln die Spieler die Seiten des Spielplatzes.

7. (5.) Kreisball.

Die Zahl der Spieler ist nicht bestimmt. Alle stellen sich auf einem ebenen und freien Platze in einem Kreise auf. Die Entfernung zwischen den einzelnen Personen richtet sich nach der Anzahl der Spielenden, denn der Durchmesser des Kreises betrage 15—20 Schritt, d. h. er werde so groß gemacht, als man mit einem nicht zu schweren und ziemlich weichen Balle bequem nach einem Ziele werfen kann. Jeder bezeichnet seinen **Platz** mit einem Steine oder auf andere Art, und das Spiel beginnt und verläuft nach folgenden Regeln:

1) Nach der Aufstellung wird der Ball herumgeschickt, d. h. einer wirft einem (beliebigen) andern den Ball zu. Wer dabei den Ball nicht fängt, muß in den Kreis. (Auf diese Art kommt aber nur der erste in den Kreis, alle anderen auf die unter 2) angegebene Weise.)

2) Jetzt wird es Hauptsache der Spieler, die den Ball stetig herumschicken, der Person im Kreise, die A heiße, mit dem Balle einen Wurf beizubringen. A entfernt sich immer rasch aus derjenigen Gegend der Kreisperipherie, in welcher sich der Ball befindet, wogegen die anderen den Ball eben solchen Mitspielern zuwerfen, denen A am nächsten ist. Endlich wird nach A geworfen. Wird A verfehlt, so muß B, welcher warf, zu ihm in den Kreis; das Spiel aber geht fort, und man hat nun 2 Personen, die sich, um dem Wurf auszuweichen, im Kreise herumtummeln. — Wird A getroffen, so laufen alle schnell

vom Kreise weg, bis A den Ball ergriffen und „Halt!“ gerufen hat. Dann müssen alle da stehen bleiben, wo sie sind, und A wirft von einer beliebigen Stelle innerhalb des Kreises nach irgend einem Entflohenen, der dem Wurf nicht ausweichen darf. Trifft er einen (wer ausweicht, gilt als getroffen), so muß dieser zu ihm in den Kreis; trifft er keinen, so geht das Spiel wie vorhin weiter.

3) Sind mehrere in dem Kreise, so hat nur der Getroffene das Recht „Halt!“ zu rufen und nach den Entflohenen zu werfen; jedoch kann er letzteres einem besseren Werfer übertragen. Alle im Kreise befindlichen Spieler haben aber die Pflicht, sobald wie möglich den Ball in die Hand des Getroffenen zu bringen, damit er „Halt!“ rufen kann.

4) Sind endlich alle bis auf einen, der M heißen möge, im Kreise, so sucht M irgend einen mit dem Balle zu treffen. Jeder Getroffene ist matt (tot) und tritt aus dem Kreise. Macht M auf diese Weise alle matt, so hat er das Spiel gewonnen. — Indes nach jedem Wurf des M suchen die im Kreise Stehenden den Ball schleunigst zu erhaschen, um nach M, der sich sogleich möglichst weit vom Kreise entfernt hat, zu werfen. Wird M getroffen, so hat er das Spiel verloren und muß entweder allein oder mit den etwa schon matt gemachten in den Kreis treten, seine Gegner aber treten auf die Kreisgrenze und fangen das Spiel von neuem an. Dasselbe geschieht auch, wenn M nach einem im Kreise wirft und diesen nicht trifft.

5) Bei dem Mattmachen darf M auf der Kreisperipherie oder auch quer durch den Kreis laufen, um seinen Gegnern, die vor ihm flüchten, möglichst nahe zu kommen; er darf aber nur von einem Punkte der Peripherie aus nach ihnen werfen, wogegen diese bei dem Wurf nach M nicht aus dem Kreise heraustreten dürfen.

8. (6.) Eckball. (Vier außen.)

Auf dem Spielplatze zeichne man ein Quadrat von 10—15 Schritt Seitenlänge. Vier Spieler stellen sich in der Mitte, vier andere an den Ecken derselben auf; erstere heißen die „Inneren“, letztere die „Äußerer“. Die „Äußerer“ werfen sich einen Ball gegenseitig zu, bis einer der „Inneren“, die natürlich stets aus der Nähe des Balles flüchten, einem von ihnen wurfgerecht gekommen ist, und ein „Äußerer“ nach einem „Inneren“ wirft. Trifft er diesen nicht, so erhält er einen Strich; wird aber der „Innere“ getroffen, so erhält dieser einen Strich, und alle „Äußerer“ laufen eiligst davon, bis der Getroffene den Ball ergriffen und „Halt!“ gerufen hat. Dieser wirft nun von der Stelle aus, wo er den Ball aufhob, nach einem der „Äußerer“. Trifft er, so erhält der „Äußere“, trifft er nicht, so erhält er selbst einen Strich. Wer drei Striche hat, ist ab und muß austreten. Ist schließlich nur noch ein „Äußerer“ vorhanden, so kann dieser beliebig von einer Ecke zur andern laufen (auch auf der Diagonale), darf aber nur von einer der Ecken aus werfen. Ist eine Partei besiegt, so werden

die Rollen gewechselt. Die „Inneren“ dürfen dem Ball ausweichen, die „Äußeren“ indes nicht.

Anmerkung. Bei weniger oder mehr als 8 Spielern wird ein Dreieck, Fünfeck etc. gebildet, und eine der Anzahl der Ecken der Figur entsprechende Spielerzahl zu „Äußeren“ und zu „Inneren“ gemacht; im übrigen bleibt das Spiel dasselbe.

9. (7.) Pinne.*)

Man bezeichne ein Quadrat von 7—10 Schritt Seitenlänge und teile die Spieler, deren bis 16 (und mehr) sein können, in zwei gleiche Parteien.

Von einer Partei, A, (anfänglich entscheidet das Los, welche Partei „die Pinnen hat“,) treten vier Spieler auf die Ecken (Pinnen), die übrigen auf die Seitengrenzen des Quadrats. Von der andern Partei, B, tritt ein Spieler, M, in das Quadrat, die anderen stehen außerhalb, doch in der Nähe desselben.

Das Spiel verläuft nun nach folgenden Regeln:

1) Die auf den Ecken stehenden Spieler von A, welche sich den Ball gegenseitig zuwerfen, suchen dem M einen Wurf beizubringen, doch nur, wenn der Ball „auf der Pinne“ gefangen wurde.

2) Wird M nicht getroffen, so ist der Werfende „ab“, und ein folgender der Partei A besetzt die frei gewordene Pinne. Wer „ab“ ist, nimmt an dem Spiel nicht weiter teil.

3) Wird M getroffen, so laufen alle der Partei A Angehörigen, also auch die nicht auf den

*) Das niederdeutsche Wort Pinne bedeutet: Nagel, Spitze, hier Ecke.

Pinne Stehenden, schnell davon; M aber, oder ein anderer seiner Partei (der Ball darf stets einem besseren Werfer abgegeben werden), ergreift schleunigst den Ball und wirft von der Stelle aus, wo er den Ball aufnahm, nach einem der Entfliehenden. Da nicht „Halt“ geboten wird, laufen diese weiter, bis der Wurf erfolgt, dürfen auch dem Ball in jeder Weise ausweichen. Wird einer von A getroffen, so ist dieser „ab“; wenn nicht, so ist M „ab“, und ein anderer der Partei B tritt an seine Stelle.

Ein geschickter Spieler im Quadrat läßt sich auch wohl absichtlich treffen und fängt dabei den Ball, um einem tüchtigen Gegner keine Zeit zur Flucht zu lassen, denselben sofort zu werfen und ihn dadurch „ab“ zu bringen.

4) Ist von der Partei A nur noch ein Spieler auf den Pinne, so darf er von einer zur andern laufen, doch nur von einer der Pinne aus werfen.

5) Ein Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler einer Partei „ab“ sind; die andere hat gewonnen und erhält im nächsten Spiel die Pinne.

10. (8.) Prellball.

a. Einzelspiel.

Zu diesem Spiele, an dem eine beliebige Anzahl Spieler sich beteiligen kann, ist ein Handball, ein Prellholz und ein Schlagholz erforderlich. Das Prellholz, ein 50—70 cm langer, kräftiger und nicht zu schmaler Stab, hat an dem unteren Ende zur Aufnahme des Balles eine löffelartige

Aushöhlung; als Schlagholz dient ein dicker Stock. An der Schmalseite des Spielplatzes wird ein Loch in den Boden gemacht, und in dieses das Pressholz schräg so hineingestellt, daß es etwa mit seiner Mitte auf dem Rande des Loches liegt. Wird nun auf das aus dem Loche hervorragende freie Ende des Pressholzes ein kräftiger Schlag ausgeführt, so fliegt der Ball hoch empor. Das Wegspringen des Pressholzes wird dadurch verhütet, daß man dasselbe mit einer starken Schnur an einem in der Nähe des Loches aufgestellten Pfahle befestigt.

Der Schläger oder „Presser“, anfangs durchs Loz bestimmt, ist der Hauptspieler; die übrigen stehen im Halbkreise umher, jeder etwa 8—10 Schritt vom Loche entfernt auf einer durch einen Stein bezeichneten Stelle, und ihre Aufgabe ist, den Presser vom Schlag zu bringen und an seine Stelle zu kommen. Sobald nämlich der Ball in die Höhe gepresst ist, laufen gewöhnlich mehrere aus, um ihn zu fangen. In dieser Zeit muß der Presser mit seinem Schlagholze die unbefetzten Plätze berühren und dann rasch zu dem Loche zurückkehren und seinen Stock hineinstecken. Der Schläger verliert sein Amt:

1) wenn einer der Mitspieler den gepressten Ball aus der Luft fängt;

2) wenn einer derselben den Schläger mit dem Balle wirft, ehe dieser wieder bei seinem Loche angelangt ist;

3) wenn es jemandem gelingt, den Ball in das Loch zu legen oder zu rollen, bevor der Schläger sein Schlagholz hineingestellt hat.

b. Parteispiel.

Das Prellballspiel läßt sich auch in zwei Parteien spielen. *) Es werden ein Schlagmal (Platz des Prellholzes), ein Laufmal und Seitengrenzen abgesteckt. Die Schlagpartei ist im Schlagmal, die Fangpartei verteilt sich beliebig im Felde, muß aber die Laufbahn frei lassen. Jeder Schläger hat einen Schlag. Nach dem Schlage muß er mit dem Schlagholz zum Laufmal laufen, dies mit dem Schlagholz berühren und sofort zurücklaufen. Er schlägt dann wieder, wenn er an die Reihe kommt. Während dieses Laufes sucht ihn die Fangpartei zu werfen, wogegen er sich durch geschicktes Ausweichen zu schützen sucht. Läuft er dabei über die Seitengrenzen, so gilt er als getroffen.

Jeder gefangene Ball sowie jedes Treffen des Läufers zählt einen Punkt für die Fangpartei, jeder geglückte Lauf einen Punkt für die Schlagpartei.

Nach bestimmter Zeit wechseln die Parteien ihre Rollen (oder nach Erlangung einer bestimmten Punktzahl). Die Zahl der Punkte (oder die kürzeste Zeit) entscheidet den Sieg.

In Hannover wird das Spiel von zwei Parteien nach den (vereinfachten) Regeln des Schlagballspiels gespielt. Jeder Schläger muß nach dem Laufmal ohne das Schlagholz hin- und zurücklaufen. Die Parteien wechseln ihre Rollen nach dem Fangen des Balles oder dem Abwerfen eines Läufers.

*) Vergl. Jaro Pawel in den „Mitteilungen des Vereins zur Pflege des Zugenbpiels“. 1894. Heft 3.

11. (9.) Stehball. (Steht alle.)

Für jeden Spieler deren 12 und mehr sein können, wird in den ebenen Boden (etwa mit dem Stiefelabsatz) ein faustgroßes Loch gemacht. Die Löcher sind eine gute Hand breit von einander entfernt und können in einer Reihe oder wie die Felder des Schachbrettes nebeneinander liegen. Jeder bezeichnet seine Grube so, daß er sie sofort wiedererkennen kann. Jetzt nimmt einer von der Gesellschaft den nicht zu harten Ball und rollt ihn aus einer Entfernung von 3—4 Schritt nach den Löchern, um welche die übrigen in einem $\frac{3}{4}$ -Kreise stehen. Der Ball falle in die Grube des A. Alle, bis auf A, entfernen sich eiligst von den Löchern. A aber ergreift rasch den Ball und ruft: „Steht alle!“ oder „Stand!“ Er sucht jetzt den ihm Nächsten, es sei M, zu werfen. Trifft er ihn nicht, so ist der erste Gang des Spieles aus. Alle treten an die Löcher zurück, und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in seine Grube gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt M so schnell wie möglich den Ball und ruft gleichfalls: „Steht alle!“, denn jeder hat das Recht, sich von dem, der am Werfen ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in dessen Hand ist. M wirft nach dem ihm Nächsten, nach O. Trifft er nicht, so ist jetzt der erste Gang aus, und M bekommt einen Stein ins Loch. Trifft er ihn aber, so macht es O genau so, wie vorher M zc. So können 3, 6 und mehr Personen ans Werfen kommen, ehe ein Wurf fehl geht, wodurch der Gang des Spiels beendigt wird,

und derjenige, welcher nicht traf, einen Stein in das Loch bekommt. — Hat jemand sechs Steinchen in seinem Loch, so ist das Spiel aus, und er wird dafür in folgender Weise bestraft: Seine Mitspieler stellen sich in zwei gleichzähligen, etwa 24 Schritt voneinander entfernten Reihen auf und nehmen den Strafbaren in die Mitte; oder aber der zu Bestrafende stellt sich vor einer Mauer oder dgl. auf, von der die übrigen etwa 15 Schritt entfernt sind.*) Einer nach dem andern hat das Recht, einen Wurf nach ihm zu thun, und jener hat Gelegenheit, sich im Ausweichen zu üben. Hierauf beginnt das Spiel von neuem. Regeln:

1) Das Rollen des Balles geschieht von den Spielern nach ihrer Größe. Jeder hat das Recht, dreimal zu rollen; ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein anderer an die Reihe. Jeder Spieler rollt von einer andern Seite her den Ball nach den Löchern.

2) Kein Spieler darf eher: „Steht alle!“ rufen, als bis der Ball in seinen Händen ist, und keiner der übrigen darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Geschieht dies dennoch, so müssen auf Verlangen des Werfenden die Schritte zurückgethan werden.

3) Derjenige Spieler, in dessen Loch der Ball gerollt wurde, stellt sich bei dem Wurf neben

*) Die Entfernung für diesen Strafwurf wird auch dadurch bestimmt, daß der zu bestrafende Spieler ein Steinchen auf seine Fußspitze legt und dasselbe mit seinem Kufe so weit schleubert, als er kann.

die Löcher; alle in der Folge getroffenen dahin, wo der von ihnen abgeprallte Ball liegt.

4) Mag jemand, z. B. B, der den Ball in der Hand hat, nicht selbst werfen, entweder weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, oder weil er nicht früh genug: „Steht alle!“ rufen konnte, so kann er einen andern, z. B. C, durch stilles Zuwinken auffordern, für ihn zu werfen. C kann dazu nicht gezwungen werden; hat er aber Lust, so wirft ihm B den Ball schleunigst zu. Alle laufen wieder weiter, bis C das „Steht alle!“ gerufen hat. Wirft C nun fehl, so bekommt natürlich er, nicht B, ein Steinchen in das Loch. Es ist C nicht gestattet, den Wurf aufs neue einem andern zu übertragen.

5) Steht jemand dem Werfenden so nahe, daß er annehmen muß, getroffen zu werden, denn ein Ausweichen ist nicht gestattet, so hat er das Recht, durch die Aufforderung: „Zuwerfen!“ sich den Ball so zuwerfen zu lassen, daß er ihn fangen kann, wobei dann den übrigen nicht viel Zeit zur Flucht bleibt, da in den meisten Fällen nach dem Rufe: „Zuwerfen!“ unmittelbar das „Steht alle!“ erschallen wird. Derjenige, welcher auf die Aufforderung den Ball ihm zugeworfen hat, darf jetzt nicht geworfen werden.

Das Spiel wird in Hannover unter dem Namen **Stund** etwas vereinfacht in folgender Weise gespielt:

Der Spieler X wirft den Ball in die Höhe und ruft dabei den Namen irgend eines seiner Genossen, z. B. den des Y. Dieser sucht den Ball zu fangen oder schnell zu ergreifen; alle andern entfernen sich möglichst aus seiner Nähe, bis „Stund!“ erschallt. Hat Y den Ball gefangen, so kann er, wie vorher X, denselben in die Luft werfen und den Namen eines andern rufen, der dann an seine Stelle tritt;

hat er ihn aber von der Erde aufgegriffen, so sucht er den ihm zunächst stehenden Spielgenossen, z. B. den Z, zu werfen. Z darf nicht ausweichen. Trifft Y den Z, so bekommt Z, trifft er nicht, so bekommt er selbst einen Strich.*) Damit ist ein Gang des Spieles aus, und der, welcher den Strich erhalten, beginnt den neuen Gang. Wer zuerst 6 Striche hat, muß Spießruten laufen, d. h. zwischen den in zwei Reihen stehenden, eine Gasse bildenden Spielern hindurch laufen, wobei jeder ihm einen Schlag mit der flachen Hand zu geben sucht.

12. (10.) Treibball.

(Sauball; Sautreiben; Geierspiel; Belagerung.)

Der Spielplatz ist eine freie oder mit kurzem Rasen bedeckte ebene Fläche. Man macht ein größeres Loch (a) in den Boden und um dasselbe im Kreise, je 2—3 Schritt voneinander, so viele kleine Löcher (b), als Spieler da sind, weniger eins (s. Fig. 9). Jeder der Spieler, deren 6—12 sein können (bei Fig. 9 sind 9 Spieler angenommen), ist mit einem $\frac{3}{4}$ —1 m langen, etwas starken Stöcke versehen. Alle Spieler halten nun ihre Stöcke in das Mittelloch, in welchem auch der nicht zu

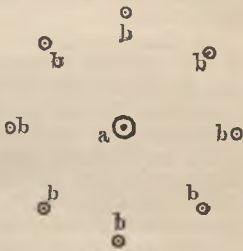


Fig. 9.

*) Das Spiel kann nun auch folgenden weiteren Verlauf nehmen: Trifft Y den Z, so laufen alle von Z fort, bis dieser den Ball ergriffen und „Stund!“ gerufen hat. Z wirft nun weiter nach V, dieser nach W u. s. w. Wer nicht trifft, erhält einen Strich.

kleine Ball liegt, rufen 1, 2, 3!, werfen den Ball aus dem Loch und suchen mit ihren Stöcken die kleinen Löcher zu besetzen.*) Wer kein Loch bekommt, ist Treiber (Geier), und dieser versucht nun, den Ball wieder in das Mittelloch zu treiben, was die anderen durch Zurückschlagen des Balles zu verhindern suchen.

Spielregeln: 1) Der Ball darf nur mit dem Stocke geschlagen, nie mit dem Fuße gestoßen werden.

2) Der Treiber sucht den Ball vor den Schlägen der anderen dadurch zu schützen, daß er seinen Stock vor den Ball setzt und so den Schlag abfängt.

3) Wenn der Treiber in den Kreis eindringt, so darf er nicht herausgestoßen werden. Man hat es nur mit dem Balle zu thun.

4) Der Treiber hat jederzeit das Recht, ein unbefetztes Loch der Umstehenden, die mit ihrem Stocke den Ball wegzuschlagen suchen, mit seinem Stabe zu besetzen. Dann ist derjenige Treiber, dessen Loch besetzt wurde. Es darf indes keiner seine Grube mit den Füßen bedecken.

5) Kommt der Ball ins Mittelloch, so beginnt das Spiel aufs neue.

*) Das Spiel kann auch in folgender Weise eröffnet werden: Alle Spieler halten ihre Stäbe in das Mittelloch und umkreisen dasselbe von links oder rechts, wobei von 1—12 gezählt oder ein passender Vers gesungen (oder gesprochen) wird. Nachdem am Schluß desselben der Ball aus dem Mittelloche geworfen ist, muß jeder erst nach einem vorher bestimmten Male laufen und dieses mit dem Stabe berühren, ehe er eines der kleinen Löcher zu gewinnen sucht.

6) Die Spieler müssen vorsichtig schlagen, damit nicht einer der Mitspielenden getroffen wird (der Ball muß rollen).

7) Ist die Spielgesellschaft groß, so können auch 2—3 Personen zu Treibern bestimmt werden. Natürlich sind dann auch 2—3 Bälle notwendig und 2—3 Grübchen weniger zu machen, als Spieler da sind.

13. (11.) Reiterball.

Man stelle die Spieler der Größe nach und mit einem Abstände von doppelter Armlänge in einem Kreise auf, teile sie zu Zweien ab und lasse die Zweiten hinter die Ersten treten. Alle Ersten sind zunächst die Pferde, alle Zweiten die Reiter. Die Pferde treten mit dem rechten (l.) Fuße einen Schritt vor, stellen den linken (r.) Fuß quer und setzen die Hände auf das gebeugte vordere Knie; so bildet ihr Rücken gleichsam einen Sattel. Die Reiter sitzen auf und werfen sich, der Nachbar dem Nachbar, nach rechts (l.) hin einen Ball zu. So lange der Ball in den Händen der Reiter kreist, müssen die Pferde sich möglichst ruhig verhalten; fällt der Ball zu Boden, so sitzen die Reiter augenblicklich ab und ergreifen eiligst die Flucht. — Das Pferd, dessen Reiter den Ball nicht fing, sucht denselben schleunigst zu erhaschen und nach dem Rufe „Stand!“ von da aus, wo der Ball aufgehoben wurde, irgend einen Reiter zu werfen, der indes nicht ausweichen darf. Trifft der Werfende einen Reiter, so wird umgesattelt, d. h. die

Pferde werden Reiter und die Reiter Pferde; wird nicht getroffen, so unterziehen sich die früheren Pferde nochmals ihrer Last, bis einem von ihnen der Wurf gelingt. Es gelten noch folgende Regeln:

1) Kollt der Ball beim Fallen in die Nähe eines andern Pferdes, so kann auch dieses werfen, darf aber nicht von seinem Platze.

2) Läuft ein Reiter, wenn der Ball fällt, durch den Kreis, oder hebt ein Reiter den niedergefallenen Ball auf, so wird umgesattelt.

3) Kein Pferd darf seinen Reiter festhalten, und kein Reiter darf weiter laufen, wenn „Stand!“ gerufen wird. Auch darf ein Reiter den Ball nicht fortstoßen.

14. (12.) Ballraten.

Die Spielenden stehen in zwei Reihen und im Abstände von 20—30 Schritt einander gegenüber. Ein Spieler (durchs Los bestimmt oder freiwillig sich anbietend) stellt sich gebückt und die Arme unter den Leib gezogen in die Mitte und kehrt der einen Reihe den Rücken zu. Aus dieser Reihe wirft nun irgend einer mit dem Balle (einem Handballe oder einem kleinen Stoßballe von etwa 15 cm Durchmesser) nach ihm. Wird er nicht getroffen, so tritt der, welcher geworfen hat, an seinen Platz; wird er getroffen, so wendet er sich rasch um und sucht aus dem Verhalten der einzelnen zu erraten, wer den Wurf ausgeführt hat. Kennt er den richtigen, so tritt dieser an seine Stelle, wenn nicht, so

wird von der anderen Reihe aus nach ihm geworfen u. s. w.

Anmerkung. Es dient sehr zur Belustigung und belebt das Spiel, wenn alle Angehörigen derjenigen Reihe, von welcher der Wurf erfolgte, dem Ratenden „eine Nase machen“, rasch sich umwenden oder sich an den Boden werfen u. dergl.

15. Balljagd.

Die Spieler stellen sich mit einem Abstände von etwa doppelter Armlänge in einem Kreise auf und werden durch Abzählen in Erste und Zweite geteilt. Alle Ersten bilden die eine, alle Zweiten die andere Partei. In jeder Partei wird ein Ball nach derselben Richtung hin (nach links oder rechts) von dem einen zum nächsten geworfen und so im Kreise herumgeschickt. Es wirft also jeder Spieler den Ball über einen Spieler der Gegenpartei hinweg seinem nächsten Mitspieler zu. Beim Beginn des Spieles sind die Bälle in den Händen zweier Spieler, die sich im Kreise gegenüber stehen; die Partei, deren Ball den Ball der andern Partei überholt, hat das Spiel gewonnen.

Man kann zu diesem Spiele ebenso gut zwei kleine Fangbälle als zwei große Stoßbälle benutzen. Das Werfen geschieht stets mit einem „Schockwurf“ (Hebtwurf). Der große Ball wird mit beiden Händen geworfen und gefangen, der kleine Ball muß, je nach Befehl, l. oder r. geworfen und mit einer Hand oder mit beiden Händen gefangen werden.

Folgende Regeln sind zu beachten:

1) In jeder Partei muß der Ball von jedem Mitgliede der Reihe nach gefangen und geworfen werden.

2) Wer den Ball fallen läßt, muß ihn wieder aufnehmen und mit ihm auf seinen Platz zurückkehren, bevor er ihn weiter wirft.

3) Niemand darf die Gegenpartei dadurch schädigen, daß er den Ball aufhält oder einen Spieler am Weiterwerfen hindert.

Anmerkung. Die Aufstellung kann auch in zwei konzentrischen Kreisen oder in einer Gasse von 3—4 Schritt in der Weite erfolgen, wobei Gesicht gegen Gesicht gekehrt ist, (bei der Kreisauflistung also im äußeren Kreise jeder nach innen, im inneren Kreise jeder nach außen gewendet,) und in jedem Kreise oder jeder Linie die Angehörigen der beiden Parteien abwechselnd so stehen, daß die Ersten der einen Reihe (Kreises) den Zweiten der anderen gegenüberstehen, der Ball also im Zickzack hinüber und herüber geworfen werden muß. Das Zurwerfen und Fangen ist bei dieser Aufstellung leichter. — Bestimmt man, daß diejenige Partei gewinnt, deren Ball in der kürzesten Zeit den Kreis oder die Gasse drei oder mehrere Male ganz durchwandert, so ruft derjenige, von dem der Ball vom Anfange des Spiels ausging, beim jedesmaligen Fangen laut eins, zwei, drei u. s. w. und wirft ihn beim letzten Umlauf hoch in die Luft.

16. (13.) Burgball.

(Turmball.)

Die Spieler bilden mit Händefassen (bei größeren Spielern kann dasselbe auch unterbleiben) einen Kreis. In der Mitte desselben

steht die Burg (der Turm)*), gebildet aus drei (oder vier) oben zusammengebundenen oder gestellten, 1—1½ m langen Stäben (Fig. 10). Es ist nun Aufgabe der den Kreis bildenden Spieler, die Burg mit dem Stoß- oder Fußball (s. S. 4 u. 5), der nur mit dem Fuße getrieben werden darf, zu Falle zu bringen. Ein Spieler im Kreise, der Verteidiger oder Burgwächter, sucht dies zu verhindern. Ihm ist gestattet, sowohl mit dem rechten, als auch mit dem linken Fuße den Ball zu treiben, doch darf er denselben nie in der Nähe der Burg ruhig liegen lassen; die übrigen dürfen nur mit einem vorher bestimmten Fuße den Ball zurücktreiben. Wer die Burg umwirft, wird Verteidiger derselben. — Bei einer großen Anzahl von Spielern (30, 40 oder noch mehr) werden zwei Bälle und zwei Verteidiger (doch auch nur eine Burg) genommen.



Fig. 10.

Regeln: 1) Nachdem die Kreisaufstellung eingenommen ist, darf beim Wegstoßen des Balles das standfeste Bein den Platz nicht verlassen. Ist jedoch der Ball von keinem mit dem Fuße

*) Auch vier im Quadrat aufgestellte Keulen oder die beim ringenden Kreise Nr. 50 beschriebene Hülse sind gut brauchbar.

zu erreichen (was sich beim regen Spiel selten ereignet), und stößt ihn der Verteidiger nicht weiter, so rollt der dem Ball zunächst Stehende diesen bis an seinen Platz und stößt ihn alsdann.

2) Der Ball darf mit den Füßen nicht festgehalten und nur dann mit den Händen angefaßt werden, wenn er aus dem Kreise gerollt oder über denselben geflogen ist. (Letzteres ist thunlichst zu vermeiden.)

3) Wer den Ball durch die von ihm zu deckende Lücke aus dem Kreise läßt, muß ihn sofort wieder holen und ihn seinem Nachbar zur Rechten zum Stoß hinlegen. (Ebenso derjenige, über dessen Kopf hinaus der Ball aus dem Kreise fliegt.)

4) Der oder die Verteidiger eröffnen das Spiel mit dem Treiben des Balles aus der Mitte nach der Peripherie des Kreises. Nachdem das Spiel begonnen hat, dürfen sie die Burg nicht mehr anrühren. Stoßen sie dieselbe durch eigenes Ungeschick um, so haben sie das Spiel verloren und müssen die Mitte des Kreises verlassen. (In diesem Falle bestimmt der Spielwart einen andern Verteidiger.)

17. (14.) **Hediball.** (Wanderball ohne Zuwerfen.)

Die Spieler (nicht wohl über 20) bilden einen Kreis, so daß die einzelnen etwa Armlänge Abstand voneinander haben. Ein großer Stoßball wird von Hand zu Hand (nach Belieben dem

Nachbar zur Linken oder zur Rechten) rasch herungereicht (nicht geworfen). Ein Spieler ist außerhalb des Kreises und sucht den Ball mit der Hand zu schlagen; gelingt ihm dies, so muß derjenige Spieler laufen und den Ball zu schlagen suchen, der ihn zuletzt in der Hand hatte. Ebenso löst derjenige den Schläger ab, welcher den Ball fallen läßt. Diejenigen Spieler, welche den Ball nicht haben, ahmen — um den Schläger irre zu leiten — in passenden Augenblicken die Bewegungen des Zureichens und Hinnehmens nach.

18. (15.) **Kreiswurfball.** (Wanderball mit Zuwerfen.)

Die Spieler (nicht über 20) stehen mit 3—6 Schritt Abstand im Kreise und werfen sich einen großen gestopften Ball beliebig zu. Ein Spieler innerhalb des Kreises hat die Aufgabe, den Ball mit der Hand zu berühren. Gelingt ihm dieses, so tritt derjenige an seine Stelle, welcher den Ball zuletzt in der Hand hatte. (Bei größerer Spielerzahl kann man auch zwei Spieler in den Kreis stellen.)

19. (16.) **Kreisfußball.**

Die Spieler, deren 20 und mehr sein können, bilden mit Händefassen einen Kreis. Innerhalb desselben befindet sich der Balltreiber, welcher durch einen Schlag mit der inneren Fußkante den großen Stoßball (s. Einleitung S. 5) durch die Zwischenräume der Spieler aus dem Kreise hinauszutreiben sucht. Jeder Spieler hat die Auf-

gabe, den Ball mit dem Fuße im Kreise zurückzuhalten. Vorher wird bestimmt, ob jeder Spieler den Zwischenraum zu seiner Rechten oder zu seiner Linken zu decken hat. Wer den Ball an der von ihm zu deckenden Seite aus dem Kreise hinausläßt, holt ihn zurück und wird Treiber; der bisherige Treiber tritt an seine Stelle in den Kreis. Stößt der Balltreiber oder auch irgend einer der im Kreise Stehenden den Ball über die Hände oder Köpfe der Mitspieler hinweg aus dem Kreise, so muß dieser Betreffende ihn selbst wieder holen und als Treiber das Spiel fortsetzen.

Wenn die Spielgesellschaft recht zahlreich ist, so kann dies Spiel auch mit zwei Treibern und einem oder zwei Bällen gespielt werden, wobei die allgemeinen Spielregeln ihre Geltung behalten.

20. (17.) * Schleuderball.*

(Sauball, Roßball.)

- 1) Die Spielerzahl kann 12—40 betragen.
- 2) Der Platz muß mindestens 100 Schritt lang und 40—50 Schritt breit sein. Auf ihm steckt man durch je 2 Pfähle in etwa 100 Schritt Entfernung voneinander 2 Male von etwa 10 bis 15 Schritt Breite ab (wie beim Fußball, s. Fig. 12), vielleicht auch bezeichnet man die Mitte des Platzes.
- 3) Durch abwechselndes Wählen zweier Führer werden zwei möglichst gleich starke Parteien ge-

*) über den Ball s. S. 5, Fig. 1 und 2.

bildet, deren jede die Aufgabe bekommt, eines der Male zu verteidigen, das andere dagegen zu erobern.

4) Das Los bestimmt, wer den ersten Wurf zu thun hat. Der Werfer geht, wie jeder, welcher zu Beginn eines neuen Spieles den ersten Wurf ausführt, bis auf 10 Schritt an die Mitte heran (bei leichtem Ball, größeren Schülern, oder kürzerem Abstand zwischen den Malen vielleicht nur 10 Schritt vor das eigene Mal), schwingt den Ball ein- bis zweimal im Kreise und schleudert ihn möglichst kräftig der feindlichen Partei entgegen, die ihn zu fangen oder doch mit Arm oder Bein aufzuhalten sucht.

5) Von der fernsten Stelle aus, an welcher der Ball den Boden berührt hat, wirft derjenige der Feinde, welcher ihn zuerst berührte, den Ball im Schleudewurfe zurück. (Siehe jedoch Nr. 6.)

6) Fängt ein Spieler den Ball aus der Luft (so daß dieser also den Boden noch nicht berührt hatte), so wirft der Fangende den Ball mit Arm oder Hand, so wie er ihn fing (Fassen und Schleudern am Riemen ist dann unstatthast), wieder vor und es gilt nun, wenn nicht die Gegner den Ball wieder fingen*), die von ihm aus fernste Stelle, an welcher der Ball den Boden berührte. Von hier aus schleudert der Fänger den Ball am Riemen.

*) So kann der Ball mehrere Male hin- und her geworfen werden, ebe der erwähnte Schleudewurf erfolgt.

7) Beide Parteien schleudern regelmäßig abwechselnd.

8) Schlendert ein Spieler den Ball von vorn zwischen den feindlichen Maßstäben hindurch, so daß er hinter ihnen den Boden berührt, so hat seine Partei ein Spiel gewonnen.

9) Ein Spieler der besiegten Partei hat den ersten Wurf im nächsten Spiele.

Anmerkung. Wenn gestattet wird, daß der Ball zum Schleudern an einen kräftigeren Gespielen abgegeben wird (vgl. 5), so sind bald 2—3 Spieler in beständiger (einseitig angestrenzter) Thätigkeit und selbst im Winter bald übermäßig erhitzt, während schwächere Schüler noch fröstelnd dastehen. Auch andernfalls sind die besseren Spieler gewöhnlich in der Nähe des Balles, die zaghaften ebenso flink dort, wohin der Ball nicht fliegt, doch verteilt sich nach unseren Erfahrungen die Arbeit bei obiger Regel weit besser auf alle Mitspielenden. Noch sicherer ist dieses natürlich der Fall, wenn man die Spieler nach einer vorher bestimmten Reihenfolge schleudern läßt, doch verliert das Spiel hierdurch leicht an Interesse.

21. (18.) * Grenzball.

(Balltreiben.)

Dieses Spiel wird nach den Regeln des Schleuderballspieles, jedoch mit einem großen Ball ohne Schleuderriemen, dem Stoßballe, ausgeführt. Die Regel Nr. 6 des obigen Spieles erfährt eine Abänderung dahin, daß derjenige, welcher den Ball aus der Luft fängt, das Recht hat, ehe er wirft, drei Schritte vorzuspringen.

Der Platz kann bei diesem Spiele erheblich kleiner sein, und die Male müssen näher zusammen liegen.

Anmerkung. Wir ziehen dieses Spiel dem Schleuderball vor, weil es eine lebhaftere Bewegung und allgemeinere Teilnahme der Spieler, besonders auch der schwächeren, erzwingt.

22. *Faustball.*)

Der Spielplatz sei möglichst eben, mindestens 40 m lang und nicht über 30 m breit. Die Seiten- und Endgrenzen sind deutlich zu bezeichnen. Quer über die Mitte desselben (Fig. 11) wird in 2 m Höhe, etwa mit Hilfe von Springständern, eine kleinfingerdicke Leine gezogen. Als Spielball dient ein Hohlball (runder Fußball) von 18—25 cm Durchmesser.

Die Spieler (10—16; bei größerer Spielerzahl nehme man zwei Bälle) werden in zwei gleich starke Parteien geteilt, die je in zwei (oder drei) Treffen Aufstellung nehmen, wie in der Fig. 11 (bei 14 Spielern) durch Zahlen angedeutet ist. Jedem Mitspielenden ist zur Pflicht zu machen, seinen Platz möglichst wenig zu verlassen und den Ball nur dann zu schlagen, wenn er ihm nahe kommt.

Das Wesen des Spiels besteht darin, den Ball, welcher von der Gegenpartei über die Leine

*) Nach G. H. Weber. Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel. 2. Jahrg. S. 231 ff.

hinweg „angegeben“ wurde, durch einen (von unten herauf geführten) Schlag mit der Faust oder mit dem Unterarm wieder über die Leine hinweg in das Gegenmal so zurückzuschlagen, daß er auch von dort wieder zurückgeschlagen werden kann. Nur der regelrecht „zurückgeschlagene“ Ball, nicht der „angegebene“, wird gezählt. Ist ein angegebener oder zurückgeschlagener Ball nach übereinstimmendem Urteil der Gegenpartei (oder des Schiedsrichters) nicht zurückschlagbar, so zählt er nicht (deshalb auch in dem Falle nicht, wenn er über die seitlichen oder hinteren Grenzlinien flog); der Ball wird dann in das Mal der Partei, die den Fehler machte, wie eine Kegelfugel zurückgerollt und muß von neuem angegeben werden.

„Angegeben“ wird der Ball in der Art, daß der Spieler denselben mit einer Hand etwa kopfhoch hebt, ihn dann fallen läßt und während des Falles mit der Faust oder dem Unterarm von unten schlägt. Ein angegebener Ball darf im eigenen Male nicht zuerst den Boden berühren. In diesem Falle muß nochmals „angegeben“ werden.

„Zurückgeschlagen“ wird der Ball entweder „aus der Luft“ oder nachdem er einmal den Boden berührt hat. Springt der Ball zweimal hintereinander auf, ehe er mit der Faust berührt wird, so ist er „tot“ und muß wieder „angegeben“ werden. Es hat aber jeder Spieler das Recht, auf dem eigenen Male den Ball zu „päppeln“, d. h. ihn so oft wieder mit der Faust von unten her in die Höhe zu schlagen

und ihn auch, wenn er will, nach jedem Schläge einmal auf dem Boden aufspringen zu lassen, bis er ihn schlaggerecht hat. Das „Pöppeln“ kann ein und derselbe Spieler bis zum letzten entscheidenden Schläge fortsetzen, oder es übernimmt dies Geschäft, den Parteigenossen ablosend, ein anderer, dem der Ball mehr schlaggerecht kommt. Die gemachten Bälle werden von jeder Partei laut gezählt.

Die hauptsächlichsten Regeln sind :

1. Der Ball darf nur mit der festgeschlossenen Faust (r. oder l.) oder mit dem Unterarm (ebensfalls bei geschlossener Faust) von unten herauf geschlagen werden.

2. Der Ball ist ungültig (ist „tot“):

- a) wenn ein Spieler denselben mit der flachen Hand oder mit beiden Fäusten oder Armen zugleich berührt (was auch beim „Pöppeln“ nicht geschehen darf);
- b) wenn ein Ball durch einen Schlag von oben herab oder durch einen Stoß über die Leine gebracht wurde;
- c) wenn der Ball zweimal hintereinander den Boden berührt, ohne daß er zwischen dem ersten und zweiten Aufsprunge regelrecht geschlagen wurde;
- d) wenn der Ball unter der Leine hindurchfliegt oder sie berührt;
- e) wenn der Ball außerhalb der festgesetzten Grenzen des Spielfeldes die Erde berührt.

3. Die Partei, welche den Fehler gemacht hat, muß den Ball neu „angeben“.

4. Gezählt wird nur der Ball, der regelrecht über die Leine zurückgeschlagen worden ist.

5. Ein zurückgerollter, weil ungültiger Ball, darf nicht geschlagen werden.

6. Das Betreten des gegnerischen Males ist nicht gestattet.

7. Jeder Spieler hat sein Revier einzuhalten und zu decken. Das Rückwärtslaufen ist möglichst zu vermeiden.

8. Derjenige Spieler, an dessen rechter Seite der Ball in Schlaghöhe daherkommt, hat ihn zu übernehmen.

9. Die Partei, welche zuerst 20 Bälle regelrecht zurückschlägt, hat das Spiel gewonnen.

10. Es kann vereinbart werden, daß der 20. Ball „aus der Luft“ geschlagen werden muß.

11. Nach jedem Spiele wechseln die Parteien ihre Male. Die Siegerin gibt zuerst an.

Wenn bei größerer Spielerzahl zwei Bälle Verwendung finden, so gelten noch folgende Regeln:

1. Von den ersten zwei, das Spiel einleitenden Schlägen hat jede Partei einen auszuführen, d. h. jede der beiden Parteien gibt je einen Ball an.

2. Hat im Verlauf des Spiels eine und dieselbe Partei beide Bälle anzugeben, so geschieht das nicht gleichzeitig, sondern nacheinander.

3. Es ist nicht gestattet, einen gefallenen Ball zurückzuhalten, vielmehr muß er sofort wieder in das Spiel gebracht werden.

4. Es empfiehlt sich, für jede Partei einen Zähler der Bälle aus der Gegenpartei zu bestimmen.

23. (19.) * Hohlballschlagen.

(Hohlball.)

Dies Spiel gleicht dem Grenzballspiel, nur ist dazu ein großer, hohler Ball (Fußball, S. 4) erforderlich, der aber nicht geschleudert, sondern mit einem etwa 75 cm langen, an der unteren Hälfte etwa 12—14 cm breiten, ziemlich schweren Schlagholz geschlagen wird. — Vor jedem Schlage wird der Ball von einem Spieler senkrecht in die Höhe geworfen; sowie nun der fallende Ball vom Boden abgeprallt ist, sucht ihn der Schläger weiter in die Höhe und den Gegnern zuzuschlagen. Diese dürfen ihn aber anhalten, sobald sie können. Von der Stelle aus, wo dies geschehen, wird er alsdann von ihnen in der oben angegebenen Weise zurückgeschlagen. Lassen sie aber den hoch im Bogen dahersfliegenden Ball erst auf den Boden fallen, und fängt dann einer den abprallenden Ball sofort auf, so darf er ihn drei Sprungschritte weit den Gegnern näher bringen, worauf von dieser Stelle aus das Zurückschlagen des Balles erfolgt. Fehlt ein Schläger den Ball, so bekommen die Gegner dafür, sobald sie den Ball wieder haben, drei Sprungschritte in der

obengenannten Weise zugestanden. — Jeder Schläger hat nur einen Schlag. Es ist gut, hierbei eine bestimmte Reihenfolge der Schläger zum voraus festzusetzen.

Der vorstehenden Beschreibung*) dieses Spieles fügen wir noch folgende Bemerkungen und Regeln (auch Abänderungen) hinzu, die sich beim Spielen als passend bewährt haben:

1) Der Spielplatz sei etwa 80 Schritt lang, 30—40 Schritt breit, die Male nahe den kurzen Seiten und 8—10 Schritt breit.

2) Die Schülerzahl (Schüler der mittleren und oberen Klassen) sei 10—20.

3) Die beiden Schlaghölzer seien etwas schwerer, als die zum Schlagen der kleinen Handbälle gebräuchlichen.

4) Durch abwechselndes Wählen zweier Führer (Schlagholz) werden zwei möglichst gleich starke Parteien gebildet, deren jede ihr Mal zu verteidigen, das feindliche zu erobern sich bemüht.

5) Jedes Spiel beginnt, meistens nach einem Malwechsel, von der Mitte des Platzes aus; in jedem neuen Spiel hat die verlierende Partei den ersten Schlag.

*) Die Beschreibung dieses Spieles, welches Ende der siebziger Jahre von Alfred Maul, Direktor der Großbairischen Turnlehrer-Bildungsanstalt, erfunden ist, haben wir fast wörtlich dessen „Anleitung für den Turnunterricht in Knabenschulen“, Teil III, 2. Aufl., Karlsruhe 1888, S. 118, entnommen. Das Spiel ist ruhiger, als das Grenzballspiel, und daher auch für die wärmere Jahreszeit recht geeignet.

6) Wird der geschlagene Ball direkt aus der Luft oder nach dem ersten Aufsprunge gefangen, so hat die fangende Partei das Recht, drei Sprungschritte (ohne Anlauf) vorzugehen. Wird er nicht gefangen, so zählt jedes Abprallen und Rollen des Balles zu Ungunsten der fangenden Partei; er muß also dann von der am weitesten rückwärts gelegenen Stelle aus, die er erreichte, geschlagen werden.

7) Beide Parteien schlagen in ganz regelmäßigem Wechsel.

8) Macht der Schläger beim Schlagen einen „Fehler“, so schlägt er noch einmal, aber die Gegenpartei bekommt dadurch das Recht, beim nächsten Schlage 3 Sprungschritte vorzugehen. Dieses Recht erlischt, wenn es nicht beim nächsten Schlage ausgenutzt wird.

9) Als „Fehler“ gilt:

- a. Das Schlagen des Balles direkt aus der Luft vor dem ersten Aufsprunge, oder nach dem zweiten Aufsprunge.
- b. Das Fehlschlagen. (Nach einem schlecht aufgesenkten Balle braucht der Schläger nicht zu schlagen, er muß aber treffen, wenn er schlägt.)
- c. Das Fliegenlassen des Schlagholzes.

Wenn ein Schläger den Ball so schlecht trifft, daß er nur wenige (5) Schritt weit kommt, und von dem Aufsenker oder Schläger wiedergeholt werden kann, ehe ihn ein Gegner berührt, so kann der Schlag als Fehlschlag gerechnet, also

noch einmal geschlagen werden. Das Aufschicken geschieht durch einen Spieler der schlagenden Partei.

10) Wer den Ball gefangen hat, oder wenn nicht gefangen wurde, wer ihn zuerst berührt hat, muß den Ball schlagen. Der vorige Schlagholz behält das Schlagholz, bis seine Partei wieder am Schlagen ist und darf es nur zum Zweck des Fangens niederwerfen. (Andernfalls kann das Niederwerfen als „Fehler“ gerechnet werden.)

11) Schlägt ein Spieler den Ball von vorn her zwischen den Malstangen hindurch (über die Mallinie hinweg), so daß dieser nachher den Boden berührt (nicht aus der Luft gefangen wird), so hat seine Partei das Spiel gewonnen.

12) Wird der Ball hinter dem Mal gefangen, oder fliegt er seitlich am Mal vorbei über die (verlängerte) Mallinie hinaus, so geht das Spiel ungeändert weiter, d. h. die bedrängte Partei schlägt von dem hinter der Mallinie liegenden Punkte aus den Ball zurück. Es kann auch bestimmt werden, daß in diesen Fällen die Partei ein halbes Spiel verliert und von der Mitte des Platzes aus einen neuen Gang beginnt, so daß zwei solcher gewonnenen Gänge den Wert eines gewonnenen Spiels haben.

13) Den Ball von den Seitengrenzen fort quer über den Platz nach der Mitte zu tragen, ist gestattet.

24. (20.) *Fußball.*)

(Das englische Rugby = football.)

über den hierbei zu benutzenden großen, hohlen Ball siehe Einleitung Seite 4.

1) Die Spielerzahl kann 16—40, auch mehr, betragen.

2) Zum Fußballspiel eignet sich ein baumfreier, möglichst ebener Platz, am besten etwas grasbewachsener trockener Sandboden. Man nimmt ihn für eine Schar von 25 Spielern 100 Schritt lang und 75 Schritt breit (für mehr Spieler etwas größer) und bezeichnet ihn durch 4 Eckstangen B (Fig. 12). In der Mitte der kürzeren Linien, „Mallinien“, werden 2 Male durch je 2 hohe ($3\frac{1}{2}$ m), oben durch eine 5 m lange Querstange oder Schnur verbundene Stangen, die „Malstangen“, A, bezeichnet. An den langen Seiten des Platzes werden 25 Schritt von den Eckstangen 4 Seitenstangen C in den Boden gesteckt und außerdem 2 Stangen auf den Mitten der Seitenlinien. Hat man nicht eine genügende Anzahl von Stangen zur Verfügung, so bezeichne man auf jeden Fall die Mitte „der Seitenlinien“, denn außer den Eckstangen muß bei allem Besichtigen wenigstens noch

*) Der Darstellung des Spiels liegen nicht die englischen, sondern vereinfachte, für unsere deutsche Jugend besser passende Regeln zu Grunde. Vergl. „Fußball“, Dr. K. Koch. Braunschweig, Goeritz und zu Putlitz (40 J.). F. W. Fricke, „Das Fußballspiel“. Hannover, Carl Manz (50 J.). Glaser, Bewegungsspiele im Freien. Hausbücher 13. Stuttgart, D. Gumbert (50 J.).

eine Stange auf jeder Seitenlinie stehen. Die Stangen müssen genau in gerader Linie eingerichtet sein. Durch kleine Fähnchen sind die Stangen besser sichtbar zu machen.

3) Die Spieler werden durch Wahl zweier Führer, der „Kaiser“, in zwei gleiche Abteilungen geteilt, deren jede eins der Male verteidigen, das andere zu erobern suchen muß.

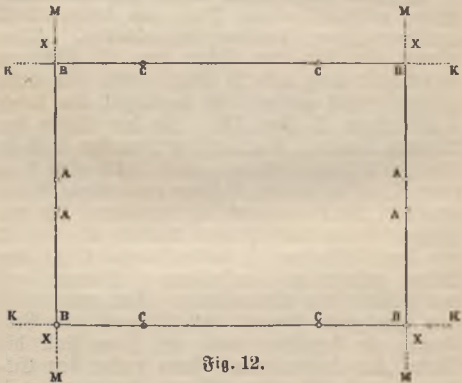


Fig. 12.

4) Letzteres geschieht dadurch, daß der Ball unter Berücksichtigung der folgenden Regeln (Nr. 5—25) vorwärts getragen oder mit dem Fuße gestoßen wird bis hinter die feindliche Mal-
linie und dann in besonderem Stöße, dem Ver-
such (Nr. 17), über die Querstange des Males

der Gegner getreten wird; oder dadurch, daß der Ball während des Spieles durch einen **Fallstoß** (Nr. 16) über die Querstange gebracht wird.

5) Zuerst, wie zu Beginn des neuen Spieles, wird der Ball in die Mitte des Spielplatzes (oder 25 Schritt vor dem eigenen Male) niedergelegt, und einer der Kaiser (das Loß entscheidet) giebt dem Balle nach kurzem Anlaufe mit dem Fuße den ersten Stoß auf das feindliche Mal zu. Die Gegner, welche mindestens 10 Schritt entfernt stehen müssen, aber vorstürmen dürfen, sobald der Kaiser den Anlauf beginnt, suchen den Ball aufzuhalten und ihrerseits mit kräftigem Stöße zurückzuschleudern, oder ihn aufzunehmen und der feindlichen Partei entgegen zu tragen, bis diese sich seiner wieder bemächtigt und ihn vorstößt oder trägt. (Über die Verteilung der Spieler auf dem Platze siehe Nr. 23.)

6) Vorwärts, d. h. in der Richtung auf das feindliche Mal zu, darf der Ball nur mit dem Fuß (oder Bein) gestoßen oder aber getragen*) werden; niemals dagegen darf er vorwärts geworfen oder mit der Hand oder dem Arm geschlagen werden.

Rückwärts darf der Ball geworfen werden.

*) Das Tragen des Balles hat besonderen Wert, wenn durch kräftigen Stoß der Ball über die Vorstürmenden hinweg den Spielern der Reserve zugeschleubert ist. Die Stürmer sollten ihn selten oder gar nicht aufnehmen. Festiges Treten nach dem Ball im Gedränge ist stets zu vermeiden. Lion und Wortmann (Bewegungsspiele) gestatten das Tragen nur dem Spieler, der den Ball aus der Luft fing, das Aufnehmen (nicht Tragen) dem Malwärter.

7) Derjenige, welcher den Ball trägt, darf von den Gegnern, die ihm den Ball zu entreißen suchen, gehalten werden, doch nur so, daß er am Weiterlaufen gehindert ist (jedes Hinwerfen ist untersagt), und nur so lange er den Ball trägt.

8) Sobald ein solcher von einem Gegner fest gefaßt ist, wirft er am besten den Ball zurück, einem der ihm folgenden Genossen zu. Ist dagegen er oder der Ball so gefaßt, daß ihm das Zurückwerfen nicht mehr gelingt, so muß er sofort „nieder“ rufen (siehe Nr. 10). Langes Ringen um den Ball hat gar keinen Zweck, ist häßlich und hält das Spiel nur auf. Fällt bei etwaigem Ringen der Spieler, welcher den Ball trägt, zu Boden, so muß der Ball zum Mengen (Nr. 10) niedergelegt werden; ebenso, wenn der Ball bei diesem Ringen den Erdboden berührt.

9) Wird ein Spieler in dem Augenblicke, in dem er mit dem Ball die feindliche Mallinie überschreitet, von einem (oder mehreren Spielern zugleich) erfaßt, so dürfen sich nur diese an einem etwaigen Ringen um den Ball beteiligen. Wird er hart vor der Mallinie gefaßt, und gelingt es ihm, seine Gegner über dieselbe zurück zu drängen, so dürfen nur die sich am Kampfe beteiligen, die schon vor dem Überschreiten der Linie daran teilnahmen.

10) Ist jemand von den Gegnern gezwungen, „nieder“ zu rufen, so legt er den Ball, um den sich bereits die Spieler beider Parteien dicht geschart haben, zum „Mengen“ auf den Boden nieder. Alle drängen nun die Gegner und den

Ball, der nur geschoben werden darf, vorwärts, bis dieser nach kurzer Zeit aus dem Knäuel der Spieler herausgelangt. Stoßen nach dem Ball während des Mengens ist nicht gestattet, auch darf derselbe nicht aufgenommen werden, so lange er zwischen den sich „Mengenden“ ist.

11) Wer von den Spielern beim „Mengen“ vor den Ball kommt, d. h. zwischen den Ball und das feindliche Mal, ist „abseits“ und darf an dem Mengen nicht eher wieder teilnehmen, als bis er wieder hinter dem Balle ist.

12) Ebenso ist auch beim Tragen und Stoßen jeder Spieler „abseits“ (und darf weder den Ball noch einen Gegner berühren, überhaupt nicht in das Spiel eingreifen), so lange er nicht hinter dem Balle ist. Ebenso, wenn der Ball von einem Genossen hinter ihm gestoßen wurde oder getragen wird; er hört auf abseits zu sein, wenn der, welcher den Ball trägt oder ihn stieß, an ihm vorbeigelaufen ist; oder aber, sobald ein Gegner den Ball berührt hat. Im eigenen Male ist ein Spieler niemals „abseits“.

Es darf daher ein Spieler, der „abseits“ ist, sich dicht an den Ball halten, um in das Spiel wieder einzugreifen, sobald ein Gegner diesen berührt hat; doch ist es unehrenhaft und nicht zu dulden, daß einzelne Spieler in dieser Absicht sich dauernd zwischen den Gegnern aufhalten.

13) Fliegt der Ball über eine der Seitenlinien hinaus, so wird er bis an den Punkt, wo er die

Grenze überschritt, zurückgetragen, und von hier aus durch einen Spieler derjenigen Partei, die ihn außerhalb zuerst berührte, in gerader Richtung (senkrecht zur Seitenlinie) mindestens 10 Schritt weit in den Spielplatz hineingeworfen. Die Spieler der beiden Parteien bilden hierbei eine Gasse (wer auf der falschen Seite steht, ist abseits) und dürfen den Ball erst treiben, nachdem er den Boden berührt hat.

Ist der Wurf schief oder zu kurz, so hat jeder der Kaiser das Recht, einen neuen Wurf zu verlangen.

Fliegt ein Ball beim ersten Stoße eines Spielers oder Ganges über die Seitengrenze, so wird er nochmals gestoßen.

14) Stößt ein Spieler endlich den Ball hinter die feindliche Mallinie, so kommt es darauf an, welche Partei den Ball hier auf der Erde festhält und dabei „an“ ruft. Gelingt dies der vordringenden Partei, so hat sie einen „Versuch“ (vergl. Nr. 17); erfasst ihn dagegen ein Spieler der zurückgedrängten Partei, so kann er versuchen, den Ball wieder über die Mallinie zurück ins Spiel zu tragen oder zu stoßen. Gelingt ihm dieses nicht, sondern wird er im Male von einem Gegner gezwungen, den Ball „an“ zu halten, d. h. ihn auf die Erde zu drücken und „an“ zu rufen, so zählt dies für die Gegner einen Punkt, ein Gang ist beendet, und die Partei, in deren Mal der Ball war, erhält einen freien Abstoß, „Fallstoß“. (Im Male wird „an“ gerufen, nicht „nieder“.)

15) Wird ein Ball in einen der Räume hinter den verlängerten Mallinien und Seitenlinien, die „Malmarken“ (Fig. 12 X.), getragen, geworfen oder gestoßen, so erhält die bedrohte Partei einen freien Abstoß, „Fallstoß“. Dies zählt für die Gegenpartei einen Punkt.

16) Bei einem Fallstoß läßt der Spieler den Ball während eines kurzen Anlaufes niederfallen und tritt ihn, wenn er vom Boden aufspringt. Jeder freie Fallstoß wird 25 Schritt vor dem eignen Male ausgeführt (vgl. Nr. 22).

17) Ein „Versuch“ auf das Mal wird in folgender Weise ausgeführt: Der Spieler, welcher den Ball im feindlichen Male anhielt, trägt ihn senkrecht zur Mallinie bis an diese zurück und in derselben Richtung weiter (etwa 15—25 Schritt) in den Spielraum hinein, legt ihn hier an passender Stelle auf den Boden und versucht nach einem Anlauf ihn über die Querstange (=schrur) des Males zu stoßen. Nach Vereinbarung darf auch ein anderer den Stoß ausführen. Seine Mitspieler treten dabei hinter den Ball zurück, die bedrohte Partei zwischen ihre Malstangen, und letztere darf vorstürmen, um den Versuch zu vereiteln, sobald jener seinen Anlauf beginnt.

18) Gelingt der Versuch (dies zählt 20 Punkte), so ist das Spiel gewonnen und ein neues beginnt, nachdem die Male gewechselt sind. (Im neuen Spiel hat die besiegte Partei den ersten Stoß.) Fliegt der Ball seitwärts vorbei, oder auch gerade über eine der Malstangen weg, oder berührt ihn ein Gegner vor dem Male, so ist

der Versuch mißglückt (die Partei erhält 5 Punkte) und die andere Partei, in deren Mal der Ball war, erhält einen freien Abstoß, „Fallstoß“ (Nr. 16).

19) War der Ball von der vordringenden Partei im feindlichen Male zwischen den Malstangen angehalten, so wird er nicht gerade vorgebracht, sondern so weit seitwärts niedergelegt, daß er vor einer der Malstangen liegt.

20) War der Ball von den Siegern so weit seitwärts von den Malstangen angehalten, daß ein Versuch aussichtslos erscheint, so kann ein „Austramp“ gemacht werden.

Hierbei treten die Spieler des bedrohten Males hinter ihre Mallinie, der Gegner aber, welcher den Ball anhielt, geht bis an die Mallinie gerade zurück und befördert ihn mit einem „Tramp“ (d. h. er läßt den Ball fallen und tritt ihn, ehe er die Erde berührt) in den Spielraum hinein. Die Gegner stürmen in diesem Augenblicke vor, seine Partei aber sucht den Ball zu fangen. Gelingt ihr dieses, unter den Bedingungen der Nr. 21, so hat sie von der Stelle aus, wo sie ihn fing, einen freien Abstoß, durch den sie das feindliche Mal gewinnen kann (20 Punkte); wenn sie ihn nicht fängt, oder der Ball nach dem Freistoß nicht über die Querstange fliegt, so geht das Spiel wie gewöhnlich weiter, und es wird kein Punkt gezählt.

21) Fängt ein Spieler den von einem Gegner gestoßenen Ball aus der Luft, und kann mit dem Rufe „Gefangen“, ehe ein Gegner ihn

oder den Ball berührt, an der Stelle, wo er ihn fing, mit dem Hacken ein Zeichen in den Boden machen, so darf er ihn dort niederlegen, und seine Partei hat von hier aus einen freien Stoß, „Platzstoß“.

22) Bei jedem freien Abstoß (Platzstoß oder Fallstoß) tritt die stoßende Partei in einer Linie mit dem Ball an, die Gegenpartei mindestens 10 Schritt von ihm entfernt, und beide Parteien dürfen vorstürmen, sobald der, welcher den Ball stoßen will, beim Platzstoß seinen Anlauf beginnt, beim Fallstoß den Ball zum Treten fallen läßt, oder die Linie der eigenen Partei, 25 Schritt vor dem Male, überschreitet.

23) Der Kaiser verteilt seine Spieler, deren etwa 15 auf jeder Partei angenommen sein mögen, am besten so, daß er 2—3 zur Deckung des Males in oder dicht vor diesem zurückläßt, 2—3 andere bestimmt, die etwa 15—25 Schritt hinter den Stürmern die erste Reserve bilden, während er mit den übrigen, den „Stürmern“, sich immer scharf an den Ball hält. Zwei Spieler (der 1. und 2. Reserve) bleiben nahe an den Seitengrenzen.

24) Übertritt ein Spieler eine der Regeln, so kann der Kaiser der Gegner verlangen, daß der Ball an dem Platze zum „Mengen“ niedergelegt wird, von dem er durch falsches Spiel entfernt wurde. Macht derselbe Spieler zum zweiten Male einen Fehler, oder wird derselbe Fehler zum zweiten Male von einer Partei begangen, so können die Gegner von der Stelle,

wo der Fehler begangen wurde, einen freien Platzstoß verlangen.

25) Alles Treten oder Schlagen der Gegner u. dergl. ist selbstverständlich verboten.

Gesundheitsregeln.

Zu schwache Schüler sind von diesem Spiele, das anbauernb scharfes Laufen verlangt, auszuschließen.

Gegen Ostwind soll keine Partei anlaufen.

Kein Spieler darf sich auf den Boden legen.

Es ist gut, ein wollenes Hemd zu tragen.

Eine Abänderung des beschriebenen Fußballspiels ist das:

25. (21.) Fußballspiel ohne Aufnehmen.

Der wesentliche Unterschied zwischen diesem und dem vorher beschriebenen Spiel besteht darin, daß der Ball von keinem Spieler, mit Ausnahme des Thorwächters (Nr. 9), getragen oder überhaupt mit den Händen oder Armen berührt werden, sondern nur mit den Füßen (vgl. jedoch Nr. 8) gestoßen werden darf. Das Spiel wird dadurch gewonnen, daß der Ball zwischen den Stangen und unter der Leine (Querstange) hindurch von vorn her durchs feindliche Thor gestoßen wird. „Versuche“ und „An“ giebt es bei diesem Spiel nicht.

1. Der Spielplatz soll mindestens 120 Schritt lang und 60 Schritt breit sein, und wird ebenso begrenzt wie es beim Fußballspiel mit Aufnehmen des Balles Nr. 24 (20) angegeben ist; doch sei

noch eine Linie 11 m (15 Schritt) vor jeder Mal-
linie deutlich bezeichnet.

2. Die Tore werden aus zwei senkrechten
etwa 7 m von einander stehenden Stangen und
einer wagerechten Leine (Stange) in 2½ m Höhe
gebildet.

3. Nur der kugelförmige Fußball eignet
sich für dieses Spiel.

4. Die Zahl der Spieler betrage auf jeder
Partei 10—15, bei Wettspielen 11.

5. Die Aufstellung beim Beginn des Spiels
zeigt **Fig. 13**. Es besetzen den

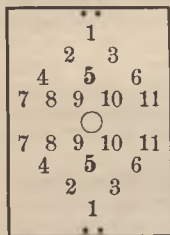


Fig. 13.

Platz 1 der Thorwächter, die
Plätze 2 und 3 die Malwärter,
4, 5, 6 die Markmänner,
7—11 die Stürmer. Der
Führer (Kaiser) nimmt am
besten den Platz 5 ein. Im
Verlauf des Spiels geraten die
Spieler beider Parteien bald
durcheinander, sie sollen aber
stets die Ordnung dieser Auf-
stellung einzuhalten oder wie-
der herzustellen suchen.

6. Beginn des Spiels. Das Spiel wird
von der Mitte des Spielfeldes aus durch einen
Platzstoß eröffnet, der den Ball soweit bringen
muß, daß die Gegner ihn sofort zurückspielen
können. Bei diesem Anstoße nehmen die Spieler
Aufstellung nach **Fig. 13**. Über die Aufstellung
bei späteren Platzstößen vgl. Nr. 12—15.

7. Der Ball darf mit den Händen oder Armen*) niemals berührt werden. Geschieht dies doch, so ist's ein Fehler (die Gegner rufen sofort „Hand“) und wird durch einen „Freistoß“ der Gegner gesühnt (siehe Nr. 12). „Alles Schlagen und Stoßen nach dem Ball mit Händen oder Armen ist also strengstens untersagt.

8. Das Stoßen des Balles mit dem Kopf oder der Brust ist gestattet.

9. Nur der Thorwächter, einer der besten Spieler, darf den Ball mit den Händen oder Armen berühren, er allein darf den Ball von der Erde aufnehmen (auch vortragen, jedoch nicht mehr als 2 Schritt), um ihn vorwärts zu werfen oder zu treten; doch darf er dies alles nur in seiner Hälfte des Spielplatzes thun. Jede Partei hat nur einen Thorwächter, welcher während der Dauer eines Spieles (oder der halben Spielzeit Nr. 17) nicht durch einen andern Spieler abgelöst werden kann.

10. Einen Spieler mit den Händen festzuhalten oder zurückzustoßen oder ihn absichtlich anzurennen, ist streng untersagt und wird als Fehler mit einem „Freistoß“ der Gegner (vgl. Nr. 12) gesühnt.

11. Kein Spieler ist „abseits“, wenn mindestens noch drei Gegner vor ihm, d. h. zwischen ihm und der feindlichen Mallinie sind. Sind

*) Nach milderer Regeln darf der Ball die fest am Körper anliegenden Arme berühren. Früher war es gestattet, den Ball aus der Luft zu fangen; die neueren Regeln gestatten dies nur noch dem Thorwächter.

in dem Augenblick, wo er den Ball übernimmt, weniger Spieler vor ihm, so ist er „abseits“ und darf in das Spiel erst wieder eingreifen, wenn wieder drei Gegner vor ihm sind. Greift er früher ein, so macht er einen Fehler und die Gegner haben einen „Freistoß“. Natürlich darf ein Spieler beim Vortreiben des Balles ihn selbst weiterstoßen, wenn er ihn an den letzten 3 Gegnern vorbeigebracht hat.

12. Bei jedem Fehler einer Partei haben die Gegner einen „Freistoß“, Platzstoß. Der Ball wird zu dem Zweck an der Stelle, wo der Fehler begangen wurde, auf den Boden gelegt. Die stoßende Partei muß hinter den Ball treten, die Gegner müssen mindestens sechs Schritt weit davor sein, und kein Spieler darf früher vorlaufen, als bis der Abstoß erfolgt ist.

13. Elfmeterstoß. Wenn ein Spieler in geringerer Entfernung von seiner eigenen Mal-
linie als 11 m einen Fehler macht (Nr. 7, 10, 11), so erhält die Gegenpartei einen „Freistoß“ (Elfmeterstoß) unter folgenden Bedingungen: Der Ball wird von dem Platze des Fehlers aus bis zur Elfmeterlinie gerade vorgebracht und dort auf den Boden gelegt. Sämtliche Spieler beider Parteien außer dem Abstoßenden und dem Thorwächter des bedrohten Males müssen mindestens sechs Schritt hinter dem Ball — also jenseits der Elfmeterlinie — sein, bis der Abstoß erfolgt. Der Thorwächter darf bis sechs Schritt vor seine Mallinie treten, und er allein hat die Aufgabe, den Ball vom Thor abzuwehren. Gelingt ihm dies nicht, so ist ein Spiel verloren.

14. Gelangt der Ball über die Seitengrenzen, so ist er „außer Spiel“. An der Stelle, wo er die Grenze überslog, hält ihn dann ein Spieler der Partei, die ihn nicht hinausspielte, mit beiden Händen über den Kopf und wirft ihn in beliebiger Richtung wieder „ins Spiel“. Dieser darf den Ball erst wieder treten, nachdem ihn ein anderer Spieler gestoßen hat.

15. Überschreitet der Ball die Mallinie (außerhalb des Thors), so ist er auch „außer Spiel“ und muß durch einen Platzstoß wieder „ins Spiel“ gebracht werden. Trieben ihn die Feinde durchs Mal, so hat ein Verteidiger des bedrohten Males den Platzstoß, nachdem er den Ball von der nächsten Thorstange aus sechs Schritt weit gerade vorgebracht und dort auf den Boden gelegt hat. Stößt ihn aber ein Spieler durch Ungeschick ins eigene Mal, so tritt ihn ein Gegner ins Spiel, nachdem er ihn einen Schritt vor der nächsten Eckstange niedergelegt hat (Eckball). In beiden Fällen müssen die Gegner mindestens sechs Schritt entfernt bleiben, bis der Abstoß erfolgt ist. Die Verteidiger des Mals können mit dem Ball in einer Linie stehen.

16. Gewinn eines Spiels. Ein Spiel ist gewonnen, wenn der Ball von vorn her zwischen den Thorstangen und unter der Querleine (Stange) hindurch gestoßen ist. Ein Spiel kann weder durch den ersten Abstoß in einem Spiel oder nach dem Malwechsel, noch durch einen Freistoß, mit Ausnahme des Elfmeterstoßes, gewonnen werden.

Das neue Spiel eröffnet die verlierende Partei mit einem Platzstoß von der Mitte aus.

17. Malwechsel. Die Parteien wechseln die Male entweder nach jedem gewonnenen Spiel, oder nach Ablauf der Hälfte der vorher für das ganze Spiel festgesetzten Zeit. Nach dem Halbzeit-Malwechsel hat diejenige Partei von der Mitte des Spielplatzes aus (vgl. Nr. 6) den Anstoß, die ihn anfangs nicht gehabt hat.

Eine besondere Kunst des Spielers besteht darin, den Ball zu „treiben“, das heißt, ihn laufend durch so leichte Stöße vorwärts zu stoßen, daß er ihn immer in der Gewalt behält, und durch geschickte Seitenstöße ihn vor den Angriffen der heranstürmenden Gegner zu schützen.

Diese Kunst tritt seit Einführung der neuen „Abseits“-Regel gegen das „Hand in Hand-Spielen“ zurück, wobei der Ball geschickt immer den Spielern (auch den weiter vorn befindlichen) der eigenen Partei zugestoßen wird.

26. (22.) Eistreiben.

(Korktreiben, Happel.)

Dem Spiel, das sich von etwa 10—40 Schlittschuhläufern auf blanker Eisfläche spielen läßt, liegt derselbe Gedanke zu Grunde, wie dem Schleuderball- und Fußballspiel.

Zwei durch Wahl gebildete, möglichst gleich starke Parteien haben die Aufgabe, das Mal der Gegner zu erobern, ihr eignes aber zugleich zu

verteidigen. Ersteres geschieht dadurch, daß ein leichter Gegenstand mit Stöcken von vornher in das feindliche Mal geschlagen wird.

Ein Ball fliegt auf dem Eise zu weit, springt auch zu sehr; man schlägt deshalb am liebsten einen großen Kork von 6—8 cm Durchmesser und 4—5 cm Dicke. (Ein Spund aus einem Fasse, ein Holzstück oder ein Champagnerkork können auch als Ersatz dienen.)

Zum Schlagen eignen sich am besten fingerdicke, etwa 1 m lange Stöcke, die man sich aus dem Ufergebüsch, dicht über dem Boden abschneidet, wo sie meistens etwas gebogen sind. Mit diesem Ende trifft man den über das Eis hingleitenden Kork viel leichter, als mit dem Ende eines geraden Stabes. Die käuflichen billigen Hakenstöcke, welche wohl für dieses Spiel empfohlen werden, sind für die Beine und Beinkleider aller Mitspieler höchst gefährlich.

Die Male, je zwei Büsche, die man ins Eis steckt, abgelegte Überzieher oder dergl., nimmt man wohl 150 Schritt weit von einander entfernt und etwa 15 Schritt breit. Man sorge dafür, daß keine Partei gegen den Wind treiben muß.

Zu Beginn des Spieles treibt einer der Führer den Kork langsam der auf ihn zukommenden Partei der Gegner entgegen, von seinen Mitspielern begleitet ihn einige, andere bleiben etwas, einige zur Deckung des Males ganz zurück. Kurz bevor die Feinde ihn erreichen, ver-

setzt nun der Führer dem Kork einen kräftigen Schlag, daß er weithin zwischen den ersteren hindurch fliegt. Aber schon hat ihn ein Gegner getroffen, er fliegt zurück und nun giebt's ein Schlagen nach dem hin- und herfliegenden Kork, ein Laufen hin und her, das die beständige Anspannung aller Kraft und Aufmerksamkeit erfordert.

Daß jeder beim Schlagen vorsichtig sein, im Gedränge überhaupt mehr schieben als schlagen und sich vor heftigem Zusammenlaufen mit den Gegnern hüten muß, versteht sich von selbst.

In der Nähe der Male wird der Kampf besonders heiß, jedes Fehlschlagen ist jetzt doppelt gefährlich, und die Malwächter haben wohl acht zu geben, daß der Kork nicht zwischen den Malzeichen hindurchkommt, haben ihn zurückzuschlagen, oder wenigstens abzulenken, so daß er vorbeifliegt.

Im letzteren Falle wird der Kork wieder zurückgetrieben, das Mal aber nicht etwa dadurch gewonnen, daß er von hintenher zwischen den Malzeichen hindurch geschlagen wird. Das Zurückholen vor das Mal, sowie das Wiederholen, wenn der Kork weit seitwärts flog, liegt im Interesse beider Parteien. Seitengrenzen sind daher überflüssig.

Treibt eine Partei den Kork von vorn zwischen den feindlichen Malzeichen hindurch, so hat sie ein Spiel gewonnen. Den Kork treibt im nächsten Spiel zuerst die besiegte Partei. Die Male pflegt man nach jedem Spiele zu wechseln.

27. (23.) Bodwerfen.

(Weisen; Steinspiel.)

Auf einem ebenen und festen Platze bezeichnet man nach untenstehender **Fig. 14** den Spielraum, 10—12 Schritt lang (bei geübten Werfern auch mehr) und 5—6 Schritt breit. In *a* werde

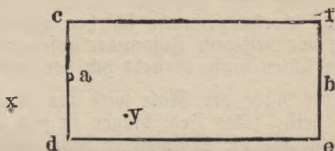


Fig. 14.

ein leicht umzuwerfender Gegenstand aufgestellt, z. B. ein Holzstück, in welches drei gleich lange Stäbe als Beine gesteckt sind, oder ein dünner, verzweigter Ast, ein hölzerner Kegel, ein Horn, oder es werden auch nur 3—4 faustgroße Steine aufeinander gelegt. Dies ist der Bock (die Weis oder Ziege), das Ziel, nach dem geworfen wird. Zum Werfen können dienen Bälle, hölzerne Scheiben von etwa 10 cm Durchmesser, platte Steine oder auch 40—60 cm lange Stäbe. Die Werfenden stehen auf der Grenzlinie *ef* und suchen von hier (von *b*) aus einer nach dem andern den Bock umzuwerfen. Die Reihenfolge des Werfens ist anfangs beliebig, im weitern Verlauf des Spieles aber wird in der Reihenfolge

geworfen, in welcher die Spieler in das Wurfmal zurückkehren. (Vergl. Nr. 1.) In der Nähe des Bockes, doch so weit seitwärts, daß er vor den Würfen gesichert ist (hinter einem Baume, neben dem der Bock steht), befindet sich der Aufsteller oder Wächter, der anfangs durch Abzählen oder dergl. bestimmt wird, und dessen Aufgabe ist, den umgeworfenen Bock sofort wieder aufzurichten. Das Spiel verläuft nun nach folgenden Gesetzen:

1) Hat ein Spieler geworfen, so sucht er seinen Ball (Scheibe zc.) wieder zu holen; am besten geschieht dies, wenn ein folgender den Bock umgeworfen hat. Liegt sein Ball jenseits der Linie cd , z. B. in x , so kann er mit ihm direkt nach b zurücklaufen; liegt er indes vor cd , z. B. in y , so muß er mit dem Balle diese Linie berührt haben, bevor er zurücklaufen darf.

2) Wer innerhalb des Spielraumes cd ef von dem Wächter berührt oder von seinem zusammengebundenen Taschentuche getroffen wird, tritt an dessen Stelle. Wenn der Aufsteller jedoch den Bock nicht aufgerichtet hat, kann er keinen gültig berühren; auch gilt das Berühren nicht, wenn der Bock nach oder während der Berührung von selbst wieder umfällt.

3) Jenseits der Linie cd darf der Spieler so lange verweilen, bis er zum Rücklauf die passendste Gelegenheit findet. Er muß aber während dieser Zeit den Ball (die Scheibe zc.) mit dem Fuße oder der Hand berühren, sonst kann er auch hier von dem Wächter gültig berührt werden.

4) Wirft ein Spieler bei dem Hinaus- oder Hereinlaufen den Bock um, oder überschreitet er hierbei die Seitengrenzen des Spielplatzes, so wird er Aufsteller.

5) Haben alle geworfen, und hat keiner den Bock getroffen, dann müssen mehrere den Wächter bald hier, bald dort necken, als wollten sie hinauskommen, um dadurch seine Aufmerksamkeit so lange zu teilen, bis einige ihren Ball zurückbringen.

Ein dem Bockwerfen nahe verwandtes Spiel heißt in Hannover

28. (24.) Duckstein.

Ein etwa backsteinlanger Stein — der „Duckstein“ — wird hochkantig aufgestellt. Ein Spieler — der Aufsteller — hat die Aufgabe, den Duckstein wieder aufzurichten, wenn er von einem der übrigen Spieler, die nach einander mit faustgroßen Feldsteinen danach werfen, umgestürzt ist; er muß sich bemühen, möglichst bald einen andern Spieler an seinen Platz zu bringen. Es gelten folgende Regeln:

1) Das Wurfmale wird, etwa 8—12 Schritt vom Duckstein entfernt, durch eine mit dem Stiefelabsatz in den Boden gerissene Furche oder durch Steine u. dergl. bezeichnet.

2) Beim Beginne des Spieles wirft jeder mit seinem Steine von dem Wurfmale aus nach dem Duckstein, und derjenige wird der erste Aufsteller, dessen Stein am weitesten entfernt vom Duckstein liegt.

3) Beim Werfen wird „Duckstein!“ gerufen. Verfäumt der Werfende dies, so ruft der Aufsteller: „Duckstein für dich!“, und jener wird Aufsteller.

4) Nach dem Wurf muß jeder seinen Wurfstein wiederholen. Sobald aber jemand seinen Stein aufnimmt oder auch nur mit der Hand berührt, kann er von dem Aufsteller geschlagen werden, und er muß dann an dessen Stelle treten. Zuvor muß aber der Duckstein, falls er umgeworfen ist, wieder aufgerichtet sein.

5) Wer seinen Stein mit der Hand berührt hat und darauf ungeschlagen, aber ohne seinen Stein ins Wurfsmal zurückgelangt, darf ihn dann sofort unbehindert zurückholen.

6) Haben alle geworfen, ohne zu treffen, und ist daher noch niemand mit seinem Steine zum Wurfsmale zurückgekehrt, so suchen die Mitspieler den Aufsteller zu täuschen, indem sie so thun, als wollten sie ihren Wurfstein ergreifen, bis einem oder mehreren es wirklich gelingt, ungeschlagen ins Mal zurückzukehren.

29. (25.) Das Biegen- oder Bärenspiel.

(Zielball; die Wachtel.)

Die Spieler bilden einen Halbkreis (Fig. 15). Jeder bezeichnet seinen Stand durch einen Stein, eine kleine Grube oder dergl. und alle sind mit Bällen (oder mit kurzen Wurfstöcken, Steinen zc.) bewaffnet. Im Mittelpunkte des Kreises liegt ein

Stein, A, auf diesem ein Holz in einer Weise, daß es leicht heruntergeworfen werden kann. Dieser Platz heißt die Hütte, das aufgelegte Holz die Biege (Bär, Wachtel). Ein durch Abzählen gewählter Hüter (B) hat das Holz, wenn es von einem der in dem Halbkreise (C) Stehenden, die der Reihe nach von ihrem Platze aus danach werfen, heruntergeworfen ist, wieder aufzulegen. Trifft keiner, so ruft der Hüter: „Lauft alle!“, und alle im Halbkreise Stehenden verlassen ihre Plätze, laufen nach einem vorher bestimmten (etwa 20 Schritt entfernten) Male, das sie mit den Händen berühren, heben ihre Bälle auf und eilen nach ihren Plätzen zurück. Unterdes hat der Hüter bereits einen der Plätze

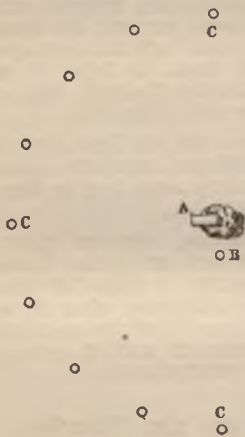


Fig. 15.

besezt, und der übrig bleibende wird jetzt Hüter. Wirft jedoch einer das Holz herunter, so ruft der Hüter: „Der Bär kommt!“, und alle Spieler verlassen danach ebenfalls sofort ihre Plätze, holen ihre geworfenen Bälle, schlagen damit ein-

mal auf die Hütte, in die der Bär von dem Hüter wieder gelegt ist, und eilen nach ihren Plätzen zurück, von denen einer unterdessen von dem Hüter besetzt worden ist. Auch in diesem Falle wird der übrig bleibende Spieler Hüter. Bewirkt jedoch der Wurf nur, daß der Bär, ohne herabzufallen, auf der Hütte aufhüpft, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ („Die Ziege medert!“), legt ihn wieder zurecht, und das Werfen geht weiter vor sich.

II. Lauf- und Fangspiele.

30. (26.) *Barlaufen. (Barrlauf.)

Der Spielplatz (Fig. 16) ist ein Rechteck, 40—50 Schritt lang und 20—40 Schritt breit

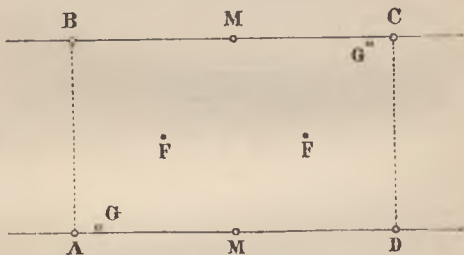


Fig. 16.

(bei ungeübteren und kleineren Schülern weniger groß) und von allen Seiten wohl begrenzt (durch Hecken, Gräben zc. oder in den Boden gesteckte Stäbe; an den Längsseiten steht je ein Mittelstab M). An jeder Schmalseite befindet sich ein Mal als Lager; die Malgrenze A B und C D muß recht deutlich und weithin zu erkennen sein.

Rechts vor jeder Malgrenze, 2—3 Schritt davon entfernt, wird an der Längsseite durch einen Pfahl, einen Stein oder dergl. eine Stelle als Gefangenenmal, G, bezeichnet, so daß also diese Male in den einander gegenüber liegenden Ecken des Platzes sich befinden. Die Spieler, nicht gut unter 20 und über 40, teilen sich in zwei gleiche Parteien (Gespielschaften), A und B, und jede besetzt ein Lager. Das Spiel wird nun dadurch eröffnet, daß ein guter Spieler der Partei A, er heiße N, gegen das feindliche Lager vorläuft und die Gegner zum Auslaufen reizt und lockt. *) Er darf sich indes nicht zu weit vorwagen, denn aus der Partei B laufen ihm einer oder mehrere entgegen, um ihn durch einen leichten Schlag mit der Hand zum Gefangenen zu machen. N kann keinen von diesen schlagen, weil sie später als er selbst das Mal verlassen haben; er flüchtet daher in sein Mal zurück, wodurch er wieder „Bar“ erhält, d. h. aufs neue auslaufen und schlagen kann. Unterdes sind aber andere der Partei A ausgelaufen, vor denen alle aus der Partei B, die früher ausgelaufen sind,

*) Häufig wird auch das Spiel durch sog. „fordern“ eröffnet. Ein tüchtiger Läufer geht an das feindliche Lager und wählt sich einen beliebigen Gegner. Der also Geforderte streckt die rechte (l.) Hand dem Forderer entgegen, wobei er sich weit vorlegt, um zum Auslauf bereit zu sein; er muß indes beide Füße hinter der Malgrenze haben. Der Forderer legt sich möglichst zurück und giebt dem Geforderten auf die vorgestreckte Hand so rasch oder langsam, wie er will, drei (laut gezählte) Schläge. Nach dem letzten Schläge ergreift er schleunigst die Flucht, verfolgt von dem Geforderten. Diefem kommen nun andere mit „Bar“ entgegen, womit das Spiel im Gange ist.

nun die Flucht ergreifen müssen, denn es gilt als Hauptregel des Spieles: Nur ein **später** Ausgelaufener kann einen **früher** Ausgelaufenen durch einen leichten Schlag mit der Hand zum Gefangenen machen. Das Auslaufen geschieht nach keiner bestimmten Ordnung, doch sollen nie zu viele auf einmal auslaufen.

Wird ein Spieler geschlagen, so ruft der Schläger laut „**Halt!**“ Damit kommt das Spiel auf einen Augenblick zur Ruhe; ein Gang desselben ist aus, alles weitere Schlagen und Erlösen ist dann ungültig, denn in jedem „Gange“ des Spieles kann immer nur **einer** gefangen genommen werden. Alle Spieler kehren in ihr Lager zurück, und der Geschlagene nimmt Aufstellung in dem Gefangenenmale; der Gefangene muß dieses mit dem linken Fuße berühren, darf aber den rechten Fuß vorstellen und die rechte Hand seiner Gespielschaft entgegenstrecken. Wird ein zweiter gefangen, so stellt sich dieser mit seinem linken Fuße an den rechten Fuß des ersteren, faßt dessen Hand und nimmt im übrigen Stellung wie jener. Drei (oder vier) Gefangene beenden das Spiel, und die Parteien wechseln ihre Male.

Jede Partei muß ihre Gefangenen zu erlösen trachten. Dies geschieht dadurch, daß ein Spieler, ohne selbst geschlagen worden zu sein, die vorgestreckte Hand des Gefangenen berührt. Er ruft laut: „**Erlöst!**“ (oder „**Halt!**“). Die Erlösten (und alle übrigen Spieler) kehren in ihr Lager zurück. Stehen die Gefangenen nicht verbunden da, so sind sie nicht frei.

Es gelten noch folgende Regeln:

1) Wer über die Seitengrenzen des Platzes läuft (von zweien der zuerst Hinüberlaufende, meistens also der Verfolgte), gilt als gefangen.

2) Wer einen Spieler schlägt, den er nicht schlagen darf, oder wer ohne getroffen zu haben „Halt!“ ruft, ist Gefangener. Ebenso ist derjenige gefangen, welcher „Erlöst!“ (oder „Halt!“) ruft, ohne den Gefangenen berührt zu haben. Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schläger, ob er getroffen oder fehlgeschlagen hat.

3) Behauptet jeder der beiden Gegner, daß er später ausgelaufen und mithin allein zum Schlagen berechtigt sei, und kann der Streit durch andere nicht leicht entschieden werden, so „hebt es sich“, und es bleibt alles beim alten.

4) Wenn gleichzeitig von beiden Parteien jemand geschlagen wird, oder wenn die eine Partei einen Gefangenen macht, und die andere gleichzeitig einen erlöst, so ist beides ungültig.

5) Wenn eine Partei gleichzeitig einen Gefangenen erlöst und einen Spieler der Gegenpartei schlägt, oder wenn sie gleichzeitig zwei Spieler gefangen nimmt, so gilt nur eines von beiden, wobei ihr indes die Wahl frei steht.

6) Wer ohne geschlagen zu werden ins feindliche Mal läuft, darf außerhalb der Seitengrenze zu seiner Partei frei zurückkehren. Ein derartiges „Durchlaufen“, das übrigens den Gang des Spieles nicht unterbricht, dient eben nicht zur

Belebung des Spiels und sollte daher nur im Notfall vorkommen.*)

7) Die Gefangenen dürfen die Spieler ihrer Gegenpartei nicht stören, wohl aber sollen sie darauf sehen, daß diese vor dem Auslaufen im Mal stehen.

Anmerkung. Geübten Barlauffspielern ist der „Fahnenbarlauf“ zu empfehlen. Jede Partei pflanzt etwa 13–15 Schritt vor ihrem Lager eine Fahne (Fig. 16. F.) auf — z. B. einen Stock mit einem Taschentuche daran oder einer Mütze darauf. Wenn es einem Spieler gelingt, ungeschlagen die Fahne der Gegner in sein Lager zu schaffen, so hat seine Partei dadurch ein Spiel gewonnen; etwa vorhandene Gefangene kehren also auch in ihr Lager zurück. Im übrigen gelten alle Regeln des einfachen Barlaufs. Bei einem „Halt!“ während des Fahnenraubes entscheidet billiges Urtheil darüber, ob der Raub als geglückt oder nicht gelungen anzusehen ist.

31. (27.) Diebschlagen.

Es werden zwei gleiche Parteien gebildet; die Spieler der einen Partei sind die Diebe, die der andern die Häscher. Für jeden Dieb wird ein Häscher bestimmt. Diebe und Häscher stellen

*) Nach andern Regeln (Lion und Wortmann) erlangt derjenige, welcher ungeschlagen das feindliche Mal erreicht — „stürmt“ — (er ruft dann „Halt“, und ein neuer Gang beginnt, das Recht, von diesem Male aus zu Gunsten seiner Partei einen Lauf zu thun, um einen Gefangenen zu machen. Die Gegner stellen natürlich sofort 1 oder 2 Spieler zu seiner Bewachung an, die mit auslaufen, sobald er das Mal verlassen hat, und ihn zu schlagen suchen, ehe er einen der zum Mal zurücklaufenden übrigen gefangen hat.

sich in einer Entfernung von etwa 80 Schritt je in einer Reihe auf, mit dem Gesicht einander zugekehrt. Zwischen ihnen, 30 Schritt vor den Dieben, also 50 Schritt von den Häschern entfernt, wird ein Stab in den Boden gesteckt und auf diesen ein leicht wegzunehmender Gegenstand (Mütze, Tuch oder dergl.) gehängt. Auf den Ruf: Eins! zwei! drei! laufen Dieb und Häscher zugleich aus. Der Dieb ergreift die Mütze (das Tuch) und kehrt rasch wieder um. Wird er hierbei von dem Häscher eingeholt und geschlagen, ehe er zu seiner Partei zurück ist, so gilt er als gefangen; andernfalls hat der Häscher verloren, und wird der Gefangene des Diebes. Haben alle gelaufen, so werden die Rollen gewechselt. Die Partei, welche in beiden Gängen zusammen die meisten Gefangenen gemacht hat, hat das Spiel gewonnen.

Interessanter noch wird das Spiel, wenn nicht nach Befehl gelaufen wird. Der Häscher darf nicht früher laufen, als der Dieb ausgelaufen ist, muß auch so oft ins Mal zurückkehren, wie der Dieb dies thut, und darf den Dieb erst dann schlagen, wenn dieser wirklich gestohlen hat. In diesem Falle legt man den wegzunehmenden Gegenstand in die Mitte zwischen die Male.

Bei einer größeren Spielerzahl werden 2–5 Stäbe hingestellt und dem entsprechend aus jeder Reihe 2–5 Abteilungen gebildet. Die Spieler jeder Abteilung werden numeriert, und diejenigen mit gleichen Nummern laufen gleichzeitig aus.

32. (28.) Schlaglaufen.

Die Spielgenossen stehen wie beim Diebschlagen in zwei gleichen Reihen 50—60 Schritt voneinander entfernt sich gegenüber. Aus der Reihe A geht einer nach der Reihe B, um hier durch drei leichte (laut gezählte) Schläge auf die vorgestreckte Hand einen vorher bestimmten (oder frei gewählten) Gegner zur Verfolgung herauszufordern. Nach dem letzten Schlage, über dessen Zeitpunkt er den Gegner zu täuschen sucht, kehrt der Schläger sich schnell um und läuft nach seinem Male zurück. Wird er von dem Verfolger geschlagen, ehe er sein Mal erreicht hat, so ist er gefangen, wenn nicht, so ist der Verfolger Gefangener der Gegenreihe. Der Sieg wird entschieden wie beim Diebschlagen; auch können bei größerer Spielerzahl 2, 3 oder mehrere zugleich schlagen und laufen.

Das Spiel gewinnt noch an Reiz durch folgende Änderung: Die Gefangenen treten hinter den Sieger, so daß hinter einem schnellen Läufer mehrere Gefangene stehen können. Wird dieser nun selbst gefangen, so sind damit zugleich seine Gefangenen befreit. (Das einfache Barlaufen nach Lion und Wortmann.)

33. (29.) Tag und Nacht.

(Scherbenspiel.)

Man spielt dieses Spiel auf zweierlei Weise:

1. Art: Die Spielgesellschaft teilt sich in zwei gleich starke Parteien, und diese stellen sich

in der Mitte des etwa 100 Schritt langen und 40—60 Schritt breiten Spielplatzes einander gegenüber mit etwa 3 Schritt Abstand so auf, daß sich beide Parteien ansehen. Zwischen diese Reihen tritt der Anführer des Spieles mit einer kleinen Holz- oder Pappscheibe, die auf der einen Seite weiß, auf der andern schwarz ist; jene heißt Tag, diese Nacht. Jede Reihe wählt eine Seite der Scheibe, z. B. die Reihe A Tag, die Reihe B Nacht. Der Anführer wirft die Scheibe wirbelnd in die Luft; kommt beim Niederfallen derselben die weiße Seite oben zu liegen, so hat die Reihe A (Tag) die Aufgabe, möglichst viele Spieler der Reihe B durch einen Schlag mit der Hand zu Gefangenen zu machen. Die Partei B (Nacht) macht natürlich kehrt und flüchtet eiligst in ihr Freimal, sobald sie die weiße Seite der Scheibe oben liegen sieht. Das Freimal einer jeden Partei befindet sich 40—50 Schritt hinter derselben an der schmalen Seite des Spielplatzes.

2. Art: Die beiden Parteien nehmen mit 10—15 Schritt Abstand in zwei Reihen so Aufstellung, daß sich diese den Rücken zuehren und das Gesicht nach dem feindlichen Freimal hinwenden. Das Freimal vor A gehört also der Reihe B und das vor B der Reihe A. Der Spielleiter wirft die Scheibe wirbelnd in die Luft, wobei sich keiner der Spieler umsehen darf, und ruft, je nachdem welche Seite oben liegt: weiß oder schwarz (Tag und Nacht klingen sehr ähnlich). Die Partei, deren Seite gerufen ist, verfolgt die andere, welche ihrerseits

durch die erste hindurch oder um sie herum (jeder wie er kann) zu ihrem Freimal zu gelangen sucht. Wer von einem Feinde 3 Schläge mit der Hand bekommt, ist gefangen. (Die verfolgende Partei darf aber nicht direkt nach dem Freimal der Gegner hinlaufen und dieses versperren.)

Bei beiden Spielformen treten die Gefangenen entweder ab oder zu der feindlichen Partei über. Die Anzahl der Gefangenen entscheidet den Sieg.

34. (30.) Der schwarze Mann.

(Der Türk; Teufel.)

Man steckt auf ebenem Boden ein langes Viereck ab (es ist schon hinreichend, die vier Ecken desselben mit Stäben und die Seitenlinien mit einigen Steinen zu bemerken) und bezeichnet an beiden Enden ein Mal. Durch Abzählen, Los oder dergl. wird einer der Spieler zum schwarzen Mann bestimmt und erhält ein Abzeichen (Tuch um den Arm oder dergl.). Der schwarze Mann stellt sich in das eine, alle andern Spieler in das andere Mal. Mit dem Rufe: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann?“ verläßt dieser sein Mal; die anderen rufen: „Nein, nein!“ und suchen an ihm vorbei nach dem gegenüberliegenden Male zu laufen. Der schwarze Mann bemüht sich während seines Laufens nach dem andern Male, wobei er aber nicht umkehren darf, einen oder mehrere mit einem leichten Schläge (oder, wenn dies bestimmt ist,

auch mit drei Schlägen) zu treffen. Gelingt ihm dies nach dreimaligem Laufe nicht, so tritt ein anderer an seine Stelle. Wer aber vom schwarzen Mann geschlagen wird, erhält das Abzeichen desselben und hilft ihm schlagen, oder er darf nur, je nach der vorherigen Bestimmung, die Läufer festhalten, bis der schwarze Mann sie abschlägt. Dieser Lauf herüber und hinüber wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler schwarze Männer sind. Ist nur noch ein Spieler übrig, und läuft dieser dreimal durch, ohne geschlagen zu werden, so hat er sich frei gespielt und bestimmt für das nächste Spiel den schwarzen Mann, andernfalls wird er selbst schwarzer Mann. (Flinke Knaben sehen es als eine Ehre an, schwarzer Mann geworden zu sein.) Wer über die Seiten des Spielplatzes läuft, gilt als geschlagen.

Auf trockenem Boden empfehlen sich folgende Abänderungen: Nach geschener Frage und Antwort müssen die schwarzen Männer, oder die andern, oder alle einen Purzelbaum oder ein Rad schlagen. Es bietet dies ganz ergöbliche Bilder und erfordert viel Gewandtheit.

35. (31.) Bärenschlag.

(Fischer; Kettenschlagen.)

Spielplatz und Zahl der Spielenden dürfen nicht zu klein sein. An einem Ende des Platzes wird ein Mal bezeichnet, das Bärenmal, und einer der Spielenden wird durch Abzählen oder dergl. zum Urbären (Fischer) bestimmt. Jeder Spieler außer dem Urbären hat einen Plumpsack.

Der Urbär, vom Bärenmal auslaufend, sucht mit zusammengefaßten Händen (Schlagen mit einer Hand gilt nicht) einen zu schlagen. Ist dies geschehen, so ruft er laut: „Bär!“ und flüchtet mit dem Gefangenen in das Mal, von den andern mit dem Plumpsack verfolgt. — Darauf beginnt der Urbär mit dem eingefangenen Bären (auch dieser ist jetzt ohne Plumpsack) wieder die Jagd, und zwar so, daß sie, einander die eine Hand gebend, nur mit der freien Hand schlagen. Nach jedem neuen Fange laufen die Bären und der Geschlagene wieder in das Mal zurück, mit Schlägen von den andern verfolgt. Jeder neu Eingefangene tritt in die Handkette ein, von der die beiden Außern immer nur schlagen dürfen. Es gelten noch folgende Regeln:

1) Wer einen Bären ins Gesicht schlägt, ihm absichtlich den Weg zum Mal versperrt oder ihn festhält, muß Bär sein.

2) Wer ins Bärenmal oder über die Grenzen des Spielplatzes läuft, ist ebenfalls Bär.

3) Wird die Kette der Bären von vorn- oder hintenher gesprengt, oder lassen die Bären von selber los, so müssen sie alle nach dem Male zurückflüchten. So lange die Kette geschlossen ist, darf keiner einen Bären schlagen.

4) Die Bären dürfen bei der Flucht ins Mal nicht wieder schlagen.

Abänderungen.

a. Es sind immer nur zwei Bären vorhanden. Beide geben sich die eine Hand und suchen mit der andern einen

Spieler zu schlagen. Wer von ihnen einen schlägt, wird frei; der Geschlagene aber und der andere Bär werden mit Plumpsackschlägen ins Mal zurückgetrieben. (Fischer zu Paaren.)

b. Jeder Geschlagene bleibt Bär, doch bilden nicht alle eine Kette, vielmehr laufen die Bären in zwei Ketten aus, wenn mehr als vier, in drei, wenn mehr als acht Bären vorhanden sind u. s. w. Wenn eine Kette einen Spieler fängt, so wird nur diese ins Mal zurückgetrieben, doch dürfen die übrigen Ketten währenddes nicht schlagen. Neue Ketten können nur im Mal gebildet werden.

36. (32.) Fuchs ins Loch.

(Der lahme Fuchs; Wolf, beiß mich nicht;
Hinkepinke.)

An einer Stelle des 15—30 Schritt langen und breiten Spielplatzes wird ein Mal abgesteckt, das Fuchsloch. Jeder Spieler, deren bis 20 und mehr sein können, hat einen Plumpsack. Einer der Spieler wird durchs Los oder durch eigenes Erbieten Fuchs und geht in das Fuchsloch. Außerhalb des Males darf der Fuchs nur auf einem Beine hinken oder stehen. Seine Aufgabe ist, einen der Mitspieler mit seinem Plumpsacke zu schlagen (oder auch, wenn der Spielplatz recht groß ist, zu werfen). Regeln:

1) Beim jedesmaligen Verlassen des Males (die drei ersten Schritte dürfen gelaufen werden) muß der Fuchs rufen: „Fuchs aus dem Loch!“ Bergißt er dies, so wird er mit Plumpsackschlägen und unter dem Ruf: „Fuchs ins Loch!“ ins Mal zurückgetrieben.

2) Setzt der Fuchs das freie Bein nieder (setzt er ab), so rufen die andern: „Berührt!“ und treiben ihn in das Mal zurück.

3) Es ist dem Fuchs gestattet, nach längerem Hüpfen links nach dem Rufe: „Hinterfuchs!“ auf dem rechten Fuße weiter zu hüpfen. Auch kann ihm erlaubt werden, außerhalb des Males so lange auf beiden Füßen zu stehen, als er in einem Atem „Huh!“ schreien kann.

4) Verweilt der Fuchs zu lange im Male, so zählen die anderen: eins! zwei! drei! worauf sie ihn, wenn er es noch nicht verlassen hat, unter dem Rufe: „Fuchs aus dem Loch!“ mit Schlägen her austreiben.

5) Sobald einer von dem Fuchs mit dem Plumpsock getroffen ist, wird er von allen mit dem Rufe: „Fuchs ins Loch!“ ins Mal getrieben; der frühere Fuchs ist frei und darf auch im nächsten Spiele nicht geschlagen werden.

6) Es löst den Fuchs auch derjenige ab, welcher über die Grenzen des Spielplatzes oder ins Fuchsloch läuft (vergl. jedoch Nr. 4), ferner wer den Fuchs schlägt, ehe er abgesetzt hat, und wer ihn festhält oder ihm bei der Flucht ins Loch absichtlich den Weg versperrt.

Dieses Spiel wird unter dem Namen „Hinterfuchs“, „Hinterbod“ oder „Der Fuchs kommt“ etwas verändert auch so gespielt:

Der Fuchs verläßt mit dem Rufe „Der Fuchs kommt!“ sein Mal und darf so lange laufen, als er in einem Atem „Huh!“ schreien kann. Kann oder will er nicht mehr schreien, so

ruft er „Hinfefuchs“ und muß nun hinkend einen Spieler zu schlagen suchen. Kann er nicht mehr hinken, so flüchtet er ins Mal. Im übrigen gelten die vorstehenden Regeln.

Das Spiel wird auch gern in der Art gespielt, daß der Fuchs einen Ball hat, mit dem er die Mitspieler zu treffen sucht. Der Getroffene, oder bei einem Fehlwurfe der bisherige Fuchs, muß zuerst den Ball aufheben, ehe er ins Mal flüchtet.

Anmerkung. Sind Spielplatz und Anzahl der Spieler ziemlich groß, so nehme man zwei „Füchse“, die sich gegenseitig ablösen oder auch gleichzeitig zum Schlagen auszuhinken.

37. (33.) Haschen, Fangen oder Beck.

Der Spielplatz sei nicht zu eng begrenzt. Durch Wahl, Abzählen oder Los wird einer der Spieler zum Häfcher (oder Beckmann) bestimmt. Der Häfcher hat die Aufgabe, einen der Mitspielenden, die alle vor ihm die Flucht eritreifen, durch einen Schlag mit flacher Hand zu fangen. Der Geschlagene, dessen Name laut auszurufen ist, wird nun Beckmann und setzt das Spiel in gleicher Weise fort. Der vorige Beckmann bleibt im nächsten Spiele sangfrei.

Für die Verfolgten kann auch eine Freistätte zum Ausruhen abgegrenzt werden. Bleiben sie jedoch zu lange in diesem Freimal, so kann der Beckmann durch den Ausspruch: „Dreimal drei ist neun, wer nicht ausläuft, ist mein!“ sie zwingen, dasselbe zu verlassen. — Es kann auch festgesetzt werden, daß plöckliches Kaueru (Hocken, Knieen zc.)

vor dem Schlage rette (das Spiel heißt dann „Kauerhaschen“, „Kauermännchen“ oder „Huckezack“), oder daß das Berühren eines eisernen Gegenstandes schützt („Eisenzack“, „Eisenmännchen“). Auch kann bestimmt werden, daß der Geschlagene mit einer Hand die Stelle seines Körpers, an der er getroffen wurde, so lange berühren muß, als er Fänger ist.

Eine Abart des einfachen Fangspiels ist das **Schneidezack** (Kreuzhaschen, Kreuzjagen).

Hierbei suchen die Spieler die Linie zwischen dem Häfcher und dem Verfolgten zu durchschneiden, zu durchkreuzen, also zwischen beiden hindurchzulaufen, worauf der Beckmann gezwungen ist, jedesmal den neu hindurchgelaufenen Spieler zu verfolgen.

38. (34.) Die Jagd.

Am schönsten läßt sich die Jagd in einer Gegend spielen, in der freie Plätze mit Bäumen, Gebüsch, Hohlwegen, Hügeln u. dgl. abwechseln. Die Grenzen des Jagdplatzes, der 200 — 400 Schritt lang und breit sein kann, bestimme man, wie es die Örtlichkeit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke oder den Waldsaum und dergl. An einer passenden Stelle wird eine Freistatt bezeichnet. — Die Anzahl der Spieler sei nicht unter 10. Einer der Spieler wird zum Jäger gewählt, der sich 1—2 andere (je nach der Anzahl der Spieler und der Größe des Platzes) zu Hunden aussucht. Jäger und Hunde müssen gut sichtbare

Zeichen tragen (Tuch um den Arm, Strauß an der Mütze u. dergl.). Das Wild ist an der Freistatt versammelt. Der Jäger ruft laut: „Freier Abzug!“ worauf sich das Wild in den Wald verläuft und versteckt. Nach einigen Minuten ruft der Jäger weit hörbar, als Zeichen, daß die Jagd beginnt: „Hallo! Hallo!“ oder „Freier Abzug aus!“

Das Spiel verläuft nun nach folgenden Regeln:

1) Wem der Jäger drei leichte Schläge mit der Hand giebt, der wird Hund.

2) Wer in der Freistatt bleibt, wird ebenfalls Hund.

3) Die Hunde können das Wild nur festhalten, wobei sie rufen: „Jäger hier!“, damit dieser die drei Schläge austheilt.

4) Das Wild sucht sich vor den Nachstellungen des Jägers und der Hunde in die Freistatt zu flüchten; wird es von den Hunden ergriffen, so sucht es sich loszureißen oder gegenseitig zu befreien, doch dürfen die Hunde nicht geschlagen werden. Wenn kein Wild mehr im Walde anzutreffen ist, so zieht der Jäger wieder vor die Freistatt und ruft aufs neue: „Freier Abzug!“

5) Das Spiel geht so lange fort, bis alle gefangen sind. Wer dreimal nach der Freistatt durchgekommen ist, ist frei.

Wird das Spiel auf einem völlig freien Plage gespielt, so bestimme man keine Freistatt, gebe aber dem Jäger einen Ball. Wer mit dem Balle getroffen wird, ist Hund. Die Hunde haben das Wild dem Jäger zuzutreiben oder festzuhalten.

39. (35.) Letztes Paar herbei!

(Müller von hinten. — Böckchen, schiel nicht! —
fang schon! — Hasch, Hasch!)

Die Spielenden stehen zu Paaren, diese hintereinander. Einer stellt sich vorn vor das erste Paar, diesem den Rücken zukehrend, klapscht in die Hände und ruft: „Eins, zwei, drei! Letztes Paar herbei!“ Sogleich laufen die beiden des letzten Paares, der eine an der rechten, der andere an der linken Seite der Reihe entlang nach vorn, um sich hier wieder zu vereinen. Der Vornstehende („Fänger“, „Böckchen“), der sich nicht umsehen, auch nicht zur Seite schielen darf, läuft in dem Augenblicke, wo sie an ihm vorbeieilen, ihnen nach, um einen zu ergreifen. Ergreift er einen der Laufenden, ehe sie sich wieder gefaßt haben, so tritt er mit dem Gefangenen als erstes Paar in die Reihe, wenn nicht, so stellt sich das vorhin letzte Paar als erstes auf. Der übrig Bleibende setzt als „Fänger“ das Spiel fort.

40. (36.) Henne und Habicht.

(Glucke und Geier.)

Der Spielplatz ist am zweckmäßigsten ein ebener und weicher Rasen. Die Zahl der Spieler beträgt 8—12; sind mehr vorhanden, so werden 2—3 Spielabteilungen gebildet. — Eine Henne verteidigt ihre Jungen gegen die Angriffe des Habichts (oder Geiers), dies ist der Gedanke des Spiels. Die beiden stärksten und gewandtesten

Spieler werden Henne und Habicht. Die anderen (ihre Küchlein oder Jungen) stellen sich in einer Reihe so hinter die Henne, daß einer den andern an den Kleidern oder an einem um die Hüfte gebundenen Tuche festhält oder die Hände auf des Vordermanns Schultern legt. Der Habicht nähert sich mit Springen und Laufen bald links, bald rechts und sucht durch sehr schnelle Wendungen den Jungen der Henne in die Flanken zu fallen. Die Henne, die selbst unverlezlich ist, übt stete Abwehr gegen den Habicht, indem sie, die Arme ausbreitend, durch Hin- und Herspringen und geschickte Wendungen sich ihm entgegensetzt. Die Küchlein müssen den Habicht stets im Auge haben und durch rasche Schwenkungen der Reihe sich stets unter dem Schutze der Henne zu halten suchen. — Gelingt es dem Habicht, eines der Jungen außer dem ersten (oder eines der vier letzten, oder das letzte) zu erhaschen, d. h. am Arme zu fassen, so wird dieses Gefangener des Habichts; auch kann bestimmt werden, daß zugleich alle, welche noch hinter dem Ergriffenen stehen, Eigentum des Habichts werden. Das Spiel wird fortgesetzt, bis die Henne aller Küchlein beraubt ist, oder man macht das gefangene Küchlein zum Habicht und den bisherigen Habicht zur Henne, so daß alle stets im Spiele bleiben.

41. (37.) *Dritten abschlagen.

(Drei Mann hoch.)

Die Zahl der Spieler kann 20 oder mehr betragen. Die Spielenden stellen sich zu Zweien

hintereinander in einem Kreise auf, das Gesicht kreiseinwärts gekehrt; zwischen den einzelnen Paaren sind 2—3 Schritt Abstand. Zwei Spieler bleiben von der Aufstellung ausgeschlossen; einer von diesen wird „Abschläger“ und erhält einen Plumpsack, der andere übernimmt die Rolle des „Dritten“ oder „Flüchtlings“, den der erstere mit dem Plumpsack zu schlagen sucht. Der Dritte stellt sich nun rasch vor irgend ein Paar, wodurch sofort der letzte dieses Paares zum Dritten wird. Sobald jemand als Dritter oder während des Laufens nach einem andern Paare von dem Plumpsackträger geschlagen wird, wirft dieser seinen Plumpsack weg und stellt sich vor ein Paar. Der Geschlagene holt sich den Plumpsack und wird jetzt Abschläger. — Der Dritte soll nie lange laufen (vor allem sich nicht weit vom Kreise entfernen), ehe er sich vor ein Paar stellt. — Statt mit dem Plumpsack kann auch mit der Hand geschlagen werden; sofortiger Widerschlag ist dann nicht gestattet.

Anfangs beachte man folgende zwei Regeln: 1) Weder der Abschläger noch der Dritte dürfen durch den Kreis laufen. 2) Es wird stets nur nach derselben Seite hin um den Kreis gelaufen. — Ist einige Sicherheit und Gewandtheit im Spiel erreicht, so dürfen beide laufen, wie sie wollen, und der Dritte stellt sich vor, wo und wie er will.

Bei einer großen Anzahl von Spielern bestimme man zwei Abschläger und für jeden einen Dritten; — oder man bilde zwei Kreise nebeneinander und gestatte jedem der beiden Dritten, sich bald in diesem, bald in jenem Kreise vor ein Paar zu stellen.

Abänderungen:

- a. Die Paare stehen mit dem Gesichte nach außen.
- b. Die einzelnen der Paare stehen Gesicht gegen Gesicht; der Dritte stellt sich zwischen beide. Von diesen muß derjenige laufen, welchem der Dritte den Rücken zulehrt.

42. (38.) Kaze und Maus.

Ein Spieler wird zur Kaze und ein anderer zur Maus ernannt; die übrigen bilden mit Handfassen einen Kreis, das Gesicht nach der Mitte desselben gerichtet. Es ist Aufgabe der Kaze, die Maus, welche stets und überall von den im Kreise stehenden Spielern ungehindert durchgelassen wird, gefangen zu nehmen. Die Gefangennahme der Maus erfolgt, je nachdem der Kaze das Fangen erleichtert oder erschwert wird, durch einen oder drei leichte Schläge mit der Hand oder durch wirkliches Ergreifen und Festhalten derselben. a. Die Kaze hat — ebenso wie die Maus — überall freien Durchlauf; sie muß die Maus greifen und festhalten. — b. Es sind für die Kaze zwei (oder mehrere) Thore vorhanden, durch die sie ungehindert aus dem Kreise und in denselben laufen kann. Diese Thore sind Lücken in dem Kreise, oder werden dadurch bezeichnet, daß zwei benachbarte Spieler die Zipfel eines Taschentuchs fassen. Wo kein Thor ist, wird der Kaze durch rasches Niederhalten der Hände der Ein- und Auslauf versperrt. Die Maus wird durch drei Schläge gefangen. — c. Die Kaze hat kein (oder höchstens nur ein) Thor zum freien Ein- und Aus-

lauf. Nur durch List oder Gewalt kann sie aus dem Kreise oder in denselben zurückkommen. Durch einen einfachen Schlag wird die Maus gefangen. — Die Maus soll sich nie weit vom Kreise entfernen; ist sie gefangen (oder ist der Kaze dies nach einiger Zeit nicht gelungen), so treten zwei andere als Kaze und Maus auf.

Abänderungen:

- 1) Man nehme zwei Mäuse und eine Kaze. Ein Schlag genügt zur Gefangennahme.
- 2) Man nehme zwei Kazen und eine Maus. Die Maus wird gegriffen und festgehalten.
- 3) Bei einer größeren Spielerzahl lasse man gleichzeitig 2 (3) Paare spielen, wobei immer eine bestimmte Kaze auf ein bestimmtes Mäuschen Jagd macht.
- 4) Man lasse die den Kreis bildenden Spieler (unter Abfingen eines passenden Liedes) seitwärts gehen.
- 5) Man stelle einen kleinen Kreis von Spielern in einen größeren und lasse vielleicht den einen sich links, den andern sich rechts drehen.

43. (39.) Has' im Kohl.

Die Spielenden bilden mit Handfassen einen Kreis, in dessen Mitte ein Spieler, der Hase, steht. Die ersteren rufen: „Has', wie bist du in den Kohl gekommen?“ Er antwortet: „Hineingesprungen!“ Jene: „So sieh zu, wie du wieder hinauskommst.“ Der Hase versucht nun mit Gewalt oder List aus dem Kreise hinauszukommen, indem er die Kette durchbricht oder über die

Hände springt oder unter denselben hindurchschlüpft. Gelingt ihm dies, so wird er von allen andern verfolgt. Wer ihn einholt und zuerst mit der Hand schlägt, wird der Hase im nächsten Spiele.

44. (40.) Ringschlagen.

(Guten Morgen, Herr Fischer; Kreislaufen;
Komm mit.)

Die Spielenden bilden einen Kreis, in dem alle mit dem Gesicht nach innen dicht Arm an Arm stehen. Einer bleibt außerhalb des Kreises, umläuft denselben und giebt unverhofft einem im Kreise Stehenden einen leichten Schlag mit der Hand auf den Rücken, wobei er ruft: „Komm mit!“ oder „Guten Morgen, Herr Fischer!“ Der Geschlagene muß dann sofort um den Kreis herum laufen.

Das Spiel kann ausgeführt werden:

- a. mit Gleichlauf. Der Geschlagene verfolgt den Umläufer in derselben Richtung; er darf seinen Platz wieder einnehmen, wenn er dem Umläufer während des Laufes einen leichten Schlag versetzen kann; im andern Falle wird er zum Umläufer, und der vorige tritt an seinen Platz;
- b. mit Gegenlauf. Der Geschlagene läuft links, der Umläufer rechts herum (oder umgekehrt). Beim Begegnen reichen sie sich die Hände, schwenken sich einmal herum (hüpfen dreimal an Ort und dergl.), laufen rasch

weiter und suchen sich den Platz abzugewinnen. Wer zuletzt an dem Platze des Geschlagenen ankommt, setzt das Spiel als Umläufer fort.

Anmerkung. Will man alle Spieler gleichmäßig ans Laufen bringen, so muß sich jeder nach seinem gewonnenen Lauf in umgekehrter Stellung, d. h. das Gesicht nach außen, in den Kreis wieder einreihen. Er darf nun nicht wieder geschlagen werden, bis alle gelaufen haben und ein neuer Gang des Spieles beginnt.

45. (41.) Der Plumpsack geht um.

Die Spielenden (10—20) stehen dicht geschlossen im Kreise, Gesicht nach innen, Hände auf dem Rücken. Einer geht außerhalb des Kreises herum mit einem Plumpsack, indem er ruft*): „Seht (dreht) euch nicht um, der Plumpsack geht 'rum!“ und jedem, der sich umsieht, einen Schlag versetzt. Er giebt nun unvermerkt einem den Plumpsack in die Hände und geht zunächst ruhig weiter. Der, welcher den Plumpsack erhalten hat, giebt seinem Nachbar zur Rechten einen Schlag. Der Geschlagene läuft

*) Oder sinat (allenfalls nach der Melodie: „War einst ein Riese Goliath“):

Es geht ein böses Ding herum,
 Das wird euch tüchtig awaken;
 Sieht einer nur nach ihm sich um,
 So fährt's ihm in den Nacken.
 Doch lehrt es gar bei einem ein,
 So möcht' ich nicht sein Nachbar sein.

(Die beiden letzten Strophen werden von allen wiederholt.)

an dem Kreise herum, bis er wieder an seiner Stelle anlangt, verfolgt von dem anderen, der ihn während des Umlaufs so oft schlagen darf, als er ihn erreicht. Der jetzige Plumpsackträger setzt das Spiel fort, während der erste an dessen Stelle tritt. — Sowohl der, welcher den Plumpsack giebt, als auch der ihn empfängt, muß danach trachten, die anderen so viel als möglich zu überraschen.

46. (42.) Jakob, wo bist du?

(Die beiden Blinden.)

Zwei Personen aus der Spielgesellschaft werden die Augen verbunden; sie stellen Herr und Diener vor. Die übrigen bilden um dieselben mit Handsassen einen Kreis. Herr und Diener werden dann einigemal herumgedreht und darauf losgelassen. Der Herr trägt einen Plumpsack und sucht seinen Diener Jakob, dem er böse ist, zu erhaschen, um ihn zu strafen. Er ruft: „Jakob, wo bist du?“ Dieser pfeift oder antwortet: „Hier!“ verläßt aber, wenn er den Herrn nahe glaubt, schnelligst und leise seinen Platz. Das Suchen geht fort, bis die Schläge des Herrn dem Knechte anzeigen, daß er ertappt ist. Ein anderes Paar setzt das Spiel fort. — Kommen Herr oder Diener den im Kreise Stehenden zu nahe, so werden sie mit dem Rufe: „Kessel brennt!“ wieder in die Mitte zurückgewiesen.

III. Kampfspiele.

47. (43.) Seilkampf.

(Tauziehen.)

Man teile die Spieler so in zwei Parteien daß die Ziehkraft beider möglichst gleich ist (die Zahl der Kämpfer auf beiden Seiten braucht nicht eben gleich zu sein). Das Ziehseil (siehe Einleitung S. 6) wird an beiden Enden und von beiden Seiten so gefaßt, daß zwischen den Parteien mindestens 1 m von dem Tau frei bleibt. Der Zug beginnt auf den Befehl: Los! und erfolgt gewöhnlich anfangs steif, d. h. jeder zieht unausgesetzt mit ganzer Kraft; ist aber Not da, so geschieht das Ziehen ruckweise im Takt (nach Zählen: eins! zwei! drei!). — Der Sieg ist entschieden, wenn eine Partei nicht mehr standhalten kann oder über die vorher bestimmte Grenze gezogen wird.

Es ist auch zu empfehlen, den Kampf in folgender Weise einzuleiten: Zwei etwa gleich starke Spieler, aus jeder Partei einer, fassen das Tau an den Enden und bringen es dadurch in Griffhöhe. Die übrigen der Partei stehen 20–30 Schritt von dem Seile entfernt und laufen auf ein gegebenes Zeichen an dasselbe, um den Kampf zu beginnen.

48. (44.) Zielreißer.

(Grenzkampf.)

Die Spieler (10, 20 oder noch mehr) werden in zwei gleiche Parteien geteilt. Jede Partei erhält einen Obmann, der durch eine Binde um den Arm kenntlich ist. Durch einen in den Boden gerissenen Strich, durch ein Tau oder dergl. (auf hartem oder gebieltem Boden auch wohl durch eine Reihe von Matragen) wird eine Grenze gebildet und dadurch der Spielplatz in zwei Felder zerlegt. Jede Partei besetzt ein derselben. Es ist nun die Aufgabe, durch Gewalt oder List Gegner über jene Grenze in das eigene Feld zu bringen. Wer herübergezogen oder sonst im fremden Male ergriffen wird, erhält von dem Obmann drei leichte Schläge mit der Hand und wird dadurch gefangen; der Gefangene tritt für den weiteren Verlauf des Spieles aus. Die Partei, welche die meisten oder alle Spieler verloren hat, ist besiegt.

Es sind noch folgende Regeln zu beachten:

1) Der Obmann darf nicht mitziehen. Thut er es doch, oder überschreitet er die Grenze, so ist er tot, und es muß ein Stellvertreter für ihn ernannt werden.

2) So lange jemand im feindlichen Felde die drei Schläge von dem Obmann nicht erhalten hat, kann er sich von seinen Gegnern, die ihn natürlich festhalten, loszureißen suchen, wobei ihm seine Partei jede mögliche Hülfe leisten darf.

3) Es ist gestattet, in das feindliche Mal einzudringen, um dem Gegner in den Rücken zu kommen und ihn über die Grenze zu schieben.

4) Die Rückeneinfälle, sowie überhaupt das Zielreißen selbst, dürfen nur über die bezeichnete Grenze, nicht aber um deren Endpunkte herum ausgeführt werden. (Es empfiehlt sich daher, an jedem Endpunkte der Grenze einen Spielordner aufzustellen.)

Anmerkung. Zur Abwechslung lasse man, nachdem die Aufstellung genommen, singen: „Was blasen die Trompeten“ zc. und auf „Hurra!“ den Kampf beginnen.

49. (45.) Ringender Kreis.

(Türkenkopf.)

Etwa 8—20 Schüler bilden mit Handsaffen einen Kreis, in dessen Mitte ein Pfahl von etwa Brusthöhe in den Boden gestoßen ist. Auf diesen hängt man eine Mütze, einen Hut oder dergl., den herabzustößen jeder sich hüten muß. (Ursprünglich setzte man einen Türkenkopf auf den Pfahl.) Der Kreis beginnt nun schnell seitwärts zu hüpfen, und alle suchen dabei selbst möglichst dem Pfahl fern zu bleiben, andere aber an denselben heranzuziehen. Wer die Mütze abwirft (bezw. den Pfahl berührt), oder wer aus Furcht davor losläßt, scheidet aus dem Kreise aus, und zwar beim Hüpfen links seitwärts, wer mit der linken Hand losließ, beim Hüpfen rechts hin, wer rechts losließ. Der Kreis wird nun enger und

enger, bis die zwei letzten sich um den Pfahl drehen und ein Spieler als Sieger überbleibt.

Auf festem Boden (z. B. in der Turnhalle) stellt man statt des Pfahles eine aus 4, etwa 10—15 cm breiten Brettern zusammengesetzte 1 m hohe, an den Seitenkanten gut abgerundete Hülse auf. Damit dieselbe nicht zu hart nieder schlägt, giebt man ihr am oberen Ende ein etwas überstehendes Federpolster. Auch ist der beim Buzball (Seite 59) abgebildete Dreifuß (Fig. 10) (oder andere Gegenstände, z. B. eine Anzahl Keulen) zu verwenden. In Ermangelung solchen „Türkenkopfes“ kann man auch auf sandigem Boden einen Kreis von 70—100 cm Durchmesser mit scharfem Rande umziehen, in den kein Spieler treten darf.

50. Hüpfender Kreis.

Die Spieler bilden ohne (oder mit) Handsassen einen Kreis. In der Mitte desselben steht oder sitzt der Spielleiter oder ein geschickter Mitspieler und schwingt einen an einer hinreichend langen Schnur befestigten mittelgroßen Ball so im Kreise herum, daß die den Kreis bildenden Spieler an den Füßen getroffen werden, falls sie nicht durch rechtzeitiges Aufhüpfen diesem entgehen. Wer dennoch getroffen wird, muß abtreten. Statt der angegebenen Schnur mit dem Balle kann auch die gewöhnliche Springschnur verwandt werden.

51. (46.) Hinkampf.

(Hahnenkampf.)

Jeder Spieler wählt sich einen Gegner (später auch wohl zwei), oder es wird ihm ein solcher

bestimmt. Von diesen tritt zuerst ein Paar (bei größerer Spielerzahl zwei oder mehrere Paare zugleich) in den Kampf. Beide kreuzen die Arme auf der Brust und hüpfen je nach Übereinkommen auf dem linken oder rechten Beine. Hierbei sucht einer den andern so anzustoßen, daß er das gehobene Bein niedersetzen muß. Dieses Stoßen geschieht mit der linken oder rechten Körperseite gegen den Oberarm des Gegners (also nicht mit der Brust oder den gekreuzten Armen gegen die Brust). Der Gegner sucht dem Stoß zu begegnen oder ihm durch Seit- oder Rückwärtshüpfen, durch eine unvermutete, schnelle Drehung u. dergl. auszuweichen. Wer den gehobenen Fuß niederstellt, ist besiegt, und es tritt das nächste Paar (oder die folgenden Paare) auf den Kampfplatz. — Haben alle Paare gekämpft, so können alle Sieger aufs neue gepaart werden, um auf solche Weise schließlich zu erfahren, wer der Sieger in der ganzen Schar ist.

Man kann auch bestimmen, daß der Sieger im ersten Paare nicht gleich abtritt, sondern mit einem Dritten, Vierten u. s. f. weiter kämpft, bis er schließlich zum sogenannten Absetzen gezwungen wird. Sieger ist dann derjenige, der die meisten Gegner besiegt hat.

Es können auch zwei gleiche Parteien gegeneinander kämpfen. Dieselben stehen sich gegenüber und auf ein gegebenes Zeichen hinken alle zum Kampfe. Jeder, der mit dem hinfreien Fuße den Boden berührt, ist kampfunfähig und muß zurücktreten. Diejenige Partei hat gewonnen, welche alle Gegner warf.

Anmerkung. Der Hinkampf kann auch in der Weise ausgeführt werden, daß jeder mit der linken (rechten) Hand

feinen rechten (linken) Fuß faßt. Die Gegner reichen sich die Hand und suchen sich umzuwerfen. Wer den gefaßten Fuß losläßt oder hinfällt, ist besiegt.

52. (47.) Kettenreißen.

(Der König schießt Soldaten aus.)

Die Spieler werden in zwei gleichzählige, an Kräften möglichst gleiche Parteien geteilt. Jede Partei hat einen König und bildet mit Handfassen eine auf Doppelarmlänge geöffnete Reihe. Die beiden Reihen stehen in einer Entfernung von etwa 30 Schritt einander gegenüber. Hat man sich verständigt, welche Reihe das Spiel beginnt, so giebt der König derselben einem seiner Soldaten den Befehl, mit Sturmloch gegen den Feind vorzugehen, dessen Reihe zu durchbrechen und einen Gefangenen zu machen. Der Soldat geht vor, beobachtet seine Gegner, stellt sich, als wollte er an der einen Stelle durchbrechen, macht aber plötzlich einen Seitensprung und sucht bei einem andern Paar die Kette durch raschen und kräftigen Anlauf zu zerreißen. Der Anlauf darf nur einmal gemacht werden. Gelang der Durchbruch, so wählt er sich einen von den beiden, zwischen denen er die Kette gesprengt hat (oder nach vorheriger Bestimmung immer den rechts oder links Stehenden), und kehrt mit diesem zu seiner Reihe zurück; gelang der Durchbruch nicht, so wird er selbst Gefangener. Die Gefangenen treten ab oder als letzte in die Reihe der Gegner. Nun geht Befehl und Angriff von der andern

Reihe aus, und dann so abwechselnd weiter, bis auf der einen Seite alle Soldaten bis auf einen gefangen sind. Darauf ergiebt sich deren König, und das Spiel ist beendet (vgl. S. 8 unten).

53. (48.) Stürmen.

Als Spielplatz ist ein sandiger Abhang (eine Anhöhe), 3—10 m hoch, erforderlich. Die Spieler teilen sich durch Wahl in zwei gleiche Parteien. Die eine Partei besetzt die Höhe zur Verteidigung, die andere sucht dieselbe durch Sturm zu nehmen, d. h. die Verteidiger herunterzuschaffen. Regeln:

1) Die Stürmer dürfen die Verteidiger nicht bei den Beinen fassen.

2) Wer hinaufkommt und oben niedergeworfen wird, ist gefangen.

3) Wer herabgezogen wird, ist ebenfalls gefangen.

4) Die Gefangenen dürfen bis zur Beendigung des Spieles nicht mehr mitkämpfen.

Die Stürmer haben gesiegt, wenn sie alle Verteidiger von der Anhöhe heruntergezogen haben.

54. (49.) *Räuber und Gendarmen.

Dieses Spiel kann nur gut in einem Walde mit dichtem Unterholz ausgeführt werden. Der Platz sei nicht zu beschränkt, doch aber durch Wege, Gräben, Wälle und dergl. wohl begrenzt. Die Spielenden, deren Zahl nicht zu klein sei,

sondern sich in zwei Parteien, in Räuber und Gendarmen, von denen sich jede einen Hauptmann erwählt. Die Gendarmen, kenntlich durch ein Tuch um den Arm, bilden sich an einem freien Platze eine Burg als Gefängnis, während die Räuber auslaufen und sich verstecken. Nach etwa 2—5 Minuten schießt der Hauptmann der Gendarmen diese aus, um die Räuber einzufangen. Ein Räuber ist gefangen, wenn er von einem Gendarmen drei leichte Schläge mit der Hand erhalten hat, und muß diesem zur Burg folgen. Der Gefangennahme sucht sich der Räuber durch die Flucht, durch Verstecken, durch Erklettern der Bäume oder auch dadurch zu entziehen, daß er dem Gendarmen die Hände festhält oder gar zusammenbindet. Das Spiel ist beendet, wenn alle Räuber gefangen sind. Kann sich der Räuberhauptmann, ohne geschlagen zu werden, in die Burg schleichen oder kann er mit Hilfe mehrerer Räuber ungeschlagen in dieselbe eindringen, so werden alle bereits gefangenen Räuber wieder frei und laufen aufs neue aus. Es muß darum immer eine hinreichend starke Besatzung in der Burg vorhanden sein.

55. (50.) * Ritter- und Bürgerspiel.

Die beste Gelegenheit zu diesem Spiel bietet ein waldiger Platz von mindestens 300—400 Schritt im Geviert. Derselbe muß wo möglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhöhungen und Vertiefungen oder Gräben. Die Zahl der Spieler (40—100) wird

nach der Stärke so eingetheilt, daß nach ausgetheilten Besatzungen auf beiden Seiten gleich viele sind. Die eine Spielerschar stellt Ritter, die andere Bürger vor, und jede wählt sich einen Anführer. Die Ritter, kenntlich durch ein Tuch um den Arm, haben an den 4 Ecken (oder bei weniger Spielern nur an 2 gegenüberliegenden Ecken) des Platzes je eine Burg; die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbefatzung muß wenigstens zwei Mann und immer so stark sein, als die Besatzung von zwei Burgen zusammen. (Wenn 50—60 Spieler sind, so werden in die Stadt 4, in jede Burg 2 gelegt.) — Beim Spiele selbst kommt es nun darauf an, den Feind durch Gefangennahme seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr imstande ist, im freien Felde und in offener Feldschlacht Widerstand zu leisten. Die dabei vorkommenden Kämpfe werden durch regelrechtes Ringen*) entschieden (die Anführer haben darauf zu sehen, daß dasselbe nicht in ein bloßes Raufen ausartet; Schlagen und Stoßen ist niemals erlaubt). Eine offene Feldschlacht muß immer vermieden werden, so lange man ihres Ausganges nicht ziemlich gewiß ist. Man muß den Feind von dessen Feste ab und nach der eigenen hinzuziehen und zu locken suchen; man schiebt kleine Abteilungen oder einzelne vor, um dem Feinde die Vorposten abzuschneiden und aufzuheben; man schickt Kundschafter aus, um die Stärke der feindlichen Besatzung, die Orter, wo er die Ge-

*) Siehe Bemerkung zu Spiel 56, S. 134.

fangenen hält und bewacht, zu erforschen; man legt Hinterhalte an und sucht von diesen aus oder auch durch Scheinangriffe und Überfälle dem Feinde Schaden zu thun, überhaupt ihn so zu schwächen, daß eine offene Schlacht mit Aussicht auf Erfolg gewagt werden darf. — Folgende Spielgesetze sind noch zu beachten:

1) Eine vollständig besetzte Burg oder Stadt kann nicht eingenommen werden.

2) Ein unvollständig besetzter Platz kann von der fünffachen Zahl Feinde genommen werden.

3) Unbesetzte Plätze werden genommen und mit der für sie bestimmten Zahl belegt.

4) Zu je zwei Gefangenen gehört ein Mann Besatzung. (Bei großer Spielerzahl bestimme man für je 3—6 Gefangene einen Mann Besatzung.)

5) Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so zahlreich ist, als ihre Bewacher.

6) Gefangene werden in jedem Falle befreit, wenn der Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß, als die Zahl der Gefangenen, vor den Platz rückt, und nur die gesetzmäßigen Wachen darin sind.

56. (51.) * Kriegsspiel.

Die großen Manöver unserer Heeresabteilungen geben das glänzendste Bild eines Kriegsspiels nach bewährten Regeln. Beim Spiele der männlichen Jugend sind viele derselben zu gebrauchen,

andere zu vereinfachen. Die Örtlichkeit, die Zahl der Mitspielenden, die zu Gebote stehende Zeit, die Jahreszeit zc. entscheiden über die Gestaltung des Spieles im einzelnen. — Die nachstehenden Gesetze eines Kriegsspiels sind nach Bedürfnis zu vervollständigen oder abzuändern.

1) Die Spielgesellschaft teilt sich in zwei gleiche Parteien. Je größer die Zahl der Spielenden ist, desto besser. Die Hauptsache ist, daß jede Partei einen tüchtigen Anführer erhält.

2) Der Anführer bildet aus seiner Partei mehrere Abteilungen und ernennt für diese Unteranführer.

3) Den Anführern schuldet jeder unbedingten Gehorsam.

4) Die Parteien müssen durch ein Abzeichen leicht erkennbar sein.

5) Die Burgen müssen genau abgegrenzt und durch eine Fahne oder ein anderes gut sichtbares und verabredetes Zeichen kenntlich gemacht sein.

6) Gefangene werden im offenen Felde durch doppelte Übermacht oder durch turngerechtes Ringen gemacht und in die Burg gebracht. Beim Ringen gilt als besiegt, wer mit dem Rücken (beiden Schultern) den Boden berührt.

7) Die Gefangenen dürfen selbst nichts zu ihrer Befreiung thun und müssen sich auf der Burg durchaus ruhig verhalten, dürfen auch nichts verraten oder durch Rufen ihre Genossen herbeilocken. Auf dem Wege zur Burg müssen sie ihrem Führer unbedingten Gehorsam leisten, sich

mit ihm, wenn er will, verstecken, hinlegen zc. Denn wenn er unterwegs vom Feinde angegriffen und im Ringen besiegt wird (hierbei dürfen die Gefangenen nicht mit helfen), so ist nicht nur er selbst gefangen, sondern es sind auch seine Gefangenen befreit.

8) Wenn ein Feind unbemerkt in die Burg schleichen oder ungeschlagen hineingelangen kann, so befreit er dadurch zwei Gefangene, die er mit sich zurücknimmt.

9) Wenn der Anführer gefangen genommen wird, so ist der Kampf beendet.

10) Bei dem Sturm auf die Burg handelt es sich darum, den Gegner über die Grenze derselben zu ziehen. Wer herübergezogen wird, ist Gefangener.

11) Um Streitigkeiten zu schlichten, wird ein Kriegsgericht ernannt. Im Nothfalle kann während des Spieles selbst ein Waffenstillstand verlangt werden, um einen den ruhigen Fortgang des Spieles drohenden Streit schnell zu schlichten.

12) Über den Sieg entscheidet die Anzahl der Gefangenen.

Folgende Beschreibung eines Kriegsspiels dürfte manches noch klarer machen:

Die Spielgesellschaft wird in zwei gleich große Parteien, von denen die eine ein Abzeichen (Tuch um den Arm, Strauß am Hute zc.) erhält, geteilt, und jede derselben wählt sich einen Anführer. Die Anführer einigen sich im allgemeinen über die Ortschaft des Waldes, wo das Spiel ausgeführt werden soll, bestimmen den Zeitpunkt, wann spätestens der

Kampf beendet sein oder doch abgebrochen werden muß, und den Sammelpunkt, von wo der gemeinsame Rückmarsch anzutreten ist. Die erste Partei richtet sich so ein, daß sie mindestens $\frac{1}{2}$ Stunde früher auf dem Kampfsplatze ist als die andere. Ihre erste Aufgabe besteht darin, da sie angegriffen wird, sich eine Burg anzulegen. Zur Anlage derselben wird ein freier, nicht zu großer Platz gewählt (eine Vertiefung oder auch eine Anhöhe, wenn es sein kann) und durch Holz zc. eingefriedigt (befestigt), so gut es gehen will. Nachdem in der Mitte der Burg die Fahne aufgepflanzt und 5—10 Mann als Besatzung in dieselbe gelegt sind, werden in etwa 200 Schritt Entfernung um die Festung herum Doppelposten (von je 2 Mann) aufgestellt, die soweit voneinander entfernt stehen, daß es für den Feind kaum möglich ist, ungesehen durch diese Postenkette zu gelangen. Alle übrigen dieser Partei bilden „Feldwachen“ von 4—6 Mann und befinden sich zwischen der Festung und der Vorpostenkette.

Sobald die zweite Partei den zum Spiel bestimmten Waldbezirk erreicht hat, schickt der Anführer derselben nach allen Richtungen Schleichpatrouillen von 2—3 Mann aus, die die feindlichen Vorposten zu erspähen und die Lage der Burg auszukundschaften haben. Diese Patrouillen müssen möglichst Fühlung mit dem Haupttrupp bewahren, und wenn sie irgend etwas vom Feinde entdecken, dies sofort ihrem Anführer melden. Kommen mehrere übereinstimmende Meldungen, so rückt der Anführer mit seiner Schar bis auf 400—500 Schritt an die feindliche Feste heran und schlägt hier ein festes Lager auf, von welchem aus nun die weiteren Angriffe erfolgen. Abteilungen von 6—10 Mann werden ausgesandt, um Vorposten oder die dahinter stehenden Feldwachen gefangen zu nehmen und in ihr Lager zu führen. Indessen melden die Posten der Angegriffenen sofort die Nähe des Feindes ihrem Anführer, der nun seine Feldwachen zu-

sammenzieht und seinerseits die Angreifer gefangen zu nehmen sucht. Der doppelten Übermacht muß jede Abteilung ohne Kampf weichen, oder wenn sie umzingelt wurde, sich ergeben. Sind die Abteilungen von annähernd gleicher Stärke, so ziehen sie sich zurück oder gehen einen Ringkampf miteinander ein. Die in die Burg oder das Lager gebrachten Gefangenen dürfen weder entlaufen noch irgend etwas verraten. Ist eine der kriegführenden Parteien gehörig geschwächt und die Lage der Burg oder des Lagers genau auskundschaftet, so geht es zum Sturm auf die befestigte gegnerische Stellung. Die Einnahme des festen Platzes und die Eroberung der Fahne entscheidet den Sieg.

In „Bach, Wanderungen, Turnfahrten und Schülerreisen“ (Leipzig, Strauch) finden sich folgende Regeln für den

a. **Festungskrieg:** 1) Jede Partei muß eine Hauptburg und eine oder mehrere Nebenburgen besetzen. Der Platz der Hauptburg muß von Anfang bis zu Ende des Spieles unverändert bleiben. Die Nebenburgen dürfen verlegt oder ganz aufgehoben werden. Die Hauptburg ist durch eine Fahne, welche weithin sichtbar sein muß, zu kennzeichnen. Die Nebenburgen können versteckt angelegt werden und sind durch Fähnlein kenntlich zu machen. 2) Die Besatzungen müssen wenigstens $\frac{1}{6}$ der Gesamtstärke betragen. Die übrigen Mannschaften dürfen sich nur vorübergehend in den Burgen aufhalten. Die Befehlshaber der Burgen müssen einen schriftlichen Ausweis des Parteiführers über die Zahl ihrer Mannschaften besitzen und einer zur Kapitulation auffordernden Abteilung auf Verlangen vorzeigen. — Ist die anwesende Besatzung nicht vollzählig, so muß sie sich jeder feindlichen Abteilung, welche gleich stark ist, ohne weiteres ergeben. — 3) Um die Burgen findet kein Kampf statt. Sie können nur durch drei-

fache Übermacht genommen werden. Sobald eine solche die Burg umzingelt hat, wird die Fahne ausgeliefert, und die Besatzung folgt willig in die Gefangenschaft. — 4) Drei Gefangene erfordern in den Burgen einen Mann Bedeckung. Die Wachtmannschaften gelten aber als kampfunfähig und werden also nicht mitgezählt. — 5) Die Gefangenen dürfen, solange die nötigen Wachtmannschaften vorhanden sind, weder entfliehen noch sich empören.

b. Feldkrieg: 1) Gefangen ist jeder Trupp, der von der doppelten Übermacht umzingelt wird. Die Gefangennahme wird durch einen leichten Schlag auf die Schulter angezeigt. — 2) Im offenen Felde erfordern zwei Gefangene einen Mann Bedeckung. Die Wachtmannschaften gelten als kampfunfähig und werden nicht mitgezählt. Bei genügender Bedeckung darf kein Gefangener entfliehen oder sich weigern zu folgen. 3) Begegnen sich Abteilungen von annähernd gleicher Stärke, so können sie sich zurückziehen oder einen Ringkampf eingehen. . . . — 4) Ein dreimaliges Trompetensignal bedeutet das Ende des Spieles.

Bemerkung. Eine gewisse Schwierigkeit bietet einerseits die Entscheidung des Sieges beim Ringen, da hierbei Streitigkeiten nicht ausbleiben, andererseits widerstrebt es manchem gewandten, mutigen Knaben, sich einer Übermacht ohne Gegenwehr gefangen geben zu sollen. Es ist daher vielleicht ratsam, die Entscheidung eines Kampfes stets dadurch herbeizuführen, daß sich die Kämpfenden einen gewissen Gegenstand zu entreißen suchen. Jeder Mitspieler ist im Besitz desselben; wenn er genommen wird, der ist kampfunfähig, tot, darf also am weiteren Kampfe nicht teilnehmen. Als passender Gegenstand für solchen

Kampf ist eine 3—4 cm dicke und 20—25 cm lange Leinwandrolle zu empfehlen, die in folgender Weise leicht hergestellt werden kann: Man nimmt einen 20—25 cm breiten Streifen grober, haltbarer Leinwand, etwa von der Länge eines gewöhnlichen Handtuches, wickelt diesen fest zusammen und näht das äußere Ende dauerhaft an die so entstandene Rolle. Diese Rolle ist griffig, unzerreißbar, unzerbrechlich und nicht hart, so daß Verletzungen beim Kampf um dieselbe nicht wohl möglich sind. Macht man die Rollen aus Leinwand von verschiedener Farbe, so können sie zugleich als Erkennungszeichen der beiden feindlichen Abteilungen dienen.

Einfacher und auf dem gewöhnlichen freien Spielplatze auszuführen ist das

57. (52.) Kriegsspiel mit Stäben.

Jeder Spieler ist im Besitz eines Stäbchens*), das etwa 20 cm lang, 2 cm stark und an beiden Enden gut abgerundet ist. Es gilt, das Stäbchen dem Gegner zu entwenden. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- 1) Das Stäbchen muß frei und offen getragen und darf nicht in den Kleidern versteckt werden.
- 2) Stoßen und Schlagen mit dem Stäbchen ist nicht gestattet.

*) Die in der Bemerkung zum vorigen Spiele beschriebene Leinwandrolle dürfte noch geeigneter sein.

3) Wer sich sein Stäbchen entwinden oder entreißen läßt, ist besiegt.

4) Wer über die Grenze des Spielplatzes hinausgetrieben wird, gilt gleichfalls als besiegt.

Die übrigen Gesetze ergeben sich aus folgender Beschreibung des Spieles: Die Spielenden werden in zwei gleich starke Parteien geteilt, die eine erhält weiße, die andere schwarze Stäbe. Zur Ablieferung der eroberten Stäbchen wird ein Mal bestimmt, wohin auch die Besiegten ihren Siegern folgen müssen. Die Sieger sind auf dem Wege nach dem Male unverletzlich und bezeichnen diese ihre Eigenschaft durch Aufheben der zwei Stäbchen, in deren Besitze sie sind. Nach Ablieferung des Besiegten und des eroberten Stäbchens kehren sie in den Kampf zurück. Am Male steht der unparteiische Spielordner, um etwaige Streitigkeiten zu schlichten, die Zeichen zum Beginn und Schluß des Kampfes zu geben und nach jedem Gange die Zahl der Toten jeder Partei zu verkündigen. Ein Gang dauert zwei, höchstens fünf Minuten; dann wird Waffenstillstand geboten, und die streitenden Parteien kehren in ihre Male zurück. Nach drei Gängen ist der Kampf beendet; die Zahl der Gefangenen entscheidet über den Sieg.

B. Anleitung zu Wettkämpfen und Turnfahrten.

I. Wettkämpfe.

Die nachfolgenden Wettkämpfe sind passend bei Ausflügen, Schulfesten und dergl. Gelegenheiten vorzunehmen.

1) **Wettlauf.** Bei einem Lauf auf ebenem, gutem Boden kann man die ganze Schar zugleich oder besser in 2—3 nach der Größe geordneten Abteilungen laufen lassen, etwa 150 Schritt weit.

Interessanter ist der Lauf auf einer Bahn mit Hindernissen, z. B. über Gräben, gefällte Baumstämme hin, unter einem Tisch hindurch und dergl.; dann aber lasse man, um Unglück zu verhüten (das erste Hindernis ist meistens das gefährlichste), nur wenige Schüler zugleich laufen.

2) **Wetthinken.** Man kann dasselbe genau dem Wettlauf entsprechend (die Bahn darf nur etwa 50 Schritt lang sein) ausführen, doch empfiehlt es sich nach unseren Erfahrungen, auf einer kreisförmigen Bahn oder um nahe Bäume herum eine größere Schar zur Hälfte rechts herum, zur andern Hälfte links herum hinken zu lassen. Die größeren Schüler mit größerer Sprungweite winden sich weniger sicher durch die

ihnen entgegen kommende Schar hindurch, und die kleineren, gewandteren haben dadurch ebensoviel Aussicht auf den Sieg. Wer abseht oder auf den anderen Fuß umspringt, tritt sofort aus.

3) **Dreibeinlauf.** Sehr hübsch ist ein Wettlauf von verbundenen Paaren. Je zwei Kämpfer (am besten laufen gleich große) stellen sich nebeneinander und binden die nebeneinander stehenden Beine (der eine das rechte, der andere das linke) dicht über dem Fußgelenke mit einem Tuch oder Riemen zusammen. Die Bahn sei eben, das Ziel mäßig weit.

4) **Weitspringen.** Jedem Springer werden 2 (3) Sprünge gestattet, deren weitester gilt. Jedes Hinfallen macht den Sprung zum Fehlsprunge. (Wenn man es haben kann, ist auch Wetthochspringen über Schnur oder Bock ausführbar, doch nicht mit zu großer Zahl der Springenden.)

5) **Wettwerfen.** Empfehlenswert ist auch ein Wettwerfen (Weit-, Hoch- oder Zielwurf), wenn Bälle, Diskusscheiben, Gere oder dergl. in genügender Anzahl zur Verfügung stehen. Bei Steinen fällt der Zwang zum Laufen und Wiederholen der Geschosse fort, das Werfen kann leicht zu wild, auch wohl gefährlich und die Bewegung zu einseitig werden.

6) **Wettsteinstoßen.** Die Spieler werden in zwei gleich starke Parteien geteilt. In der Mitte des Kampfplatzes wird eine Grenzlinie gezogen, an der (wie Fig. 17 andeutet) die Parteien A und B Aufstellung nehmen. Der Führer der antwerfenden Partei tritt an die Grenzlinie

(in A_1) und wirft oder stößt den 5—10 kg schweren Steinhock so weit als möglich vorwärts. Hierauf wird diese Wurfweite (z. B. dadurch, daß ein Spieler Fuß an Fuß stellend die Strecke abgeht) möglichst genau halbiert. Der Führer

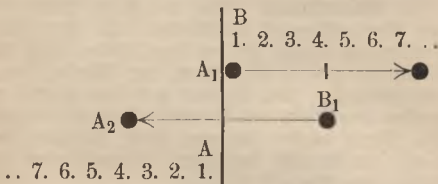


Fig. 17.

der Partei B wirft nun von diesem Halbierungspunkte (B_1) aus den Stein so weit als möglich über die Grenzlinie zurück ins feindliche Lager. Von der Aufwurfstelle aus (das Weiterrollen des Steines wird nicht mitgerechnet) wirft nun A_2 , dann B_2 u. s. w., immer abwechselnd. Kann ein Spieler die Grenzlinie mit dem Stein nicht mehr erreichen, so ist das Spiel für seine Partei verloren. Die Spieler werfen natürlich in fest bestimmter Reihenfolge. (Nach J. Güll. Zeitschrift für Turn- und Jugendspiele. I. S. 136.)

7) **Steyrisch-Ringen** (Zieh- und Schiebekampf). Eine andere Art des Wettkampfes besteht darin, daß zwei Kämpfer sich die rechte Hand reichen, den rechten Fuß gegen einander setzen, den linken zurückstellen und nun versuchen, den Gegner aus dieser Stellung zu ziehen oder zu schieben. Besiegt

ist derjenige, welcher, je nachdem es ausgemacht wurde, den rechten oder den linken Fuß von der Stelle zu rücken gezwungen wird. (Dieser Kampf läßt sich in ähnlicher Weise, wie der Hinkampf Nr. 51 von Parteien gegeneinander ausführen.)

8) **Reiterkampf.** Auf weichem Boden ist ein Reiterkampf ausführbar, bei dem zwei Knaben als Reiter sich auf den Rücken (nicht die Schultern) zweier Gefährten, der Pferde, setzen und versuchen, den Gegner aus dem Sattel zu werfen oder Pferd und Reiter zu Fall zu bringen. Die Pferde dürfen sich nur durch Schieben und dergl. am Kampfe beteiligen, niemals aber die Hände zum Angriff benutzen.

Auf hartem Boden ist der Reiterkampf nicht ungefährlich, ebenso wenn zwei Paare gegen eines kämpfen.

9) **Ringens.** Eine turngerechte Beschreibung des Ringens würde weit mehr Raum erfordern, als er uns zu Gebote steht, und Regeln über das Ringen finden sich in zahlreichen turnerischen Werken, doch mögen uns ein paar Worte hierüber vergönnt sein.

a. Ringen mit Kreuzgriff:

Beide Kämpfer umfassen sich mit Kreuzgriff, d. h. so, daß jeder mit seinem rechten (linken) Arm über, mit seinem linken (rechten) Arm unter dem des Gegners hingreift. Erst nachdem der Griff genommen, beginnt das Ringen.

b. Ringen mit Griffsuchen:

Jeder sucht den Gegner mit vorteilhaftestem Griff (Untergriff, d. h. unter den Armen) zu um-

fassen, um ihn dann leichter zu werfen. (Man übt auch wohl das „Griffjuchen“ allein, wobei derjenige den Sieg schon gewinnt, welcher den Gegner mit Untergriff umfaßt.)

Der Gegner darf bei beiden Arten des Ringens nur am Kumpfe, vom Nacken bis zu den Hüften, oder an den Armen gefaßt werden. Jeder andere Griff, jedes Schlagen oder Stoßen mit Arm oder Bein, das Beinstellen und Beinhaken, Fassen der Kleider und dergl. ist durchaus verboten. (Das Werfen des Gegners über das Knie ist gestattet.)

Besiegt ist derjenige, der zuerst mit der Rückseite des Körpers den Boden berührt, oder wer sich freiwillig für erschöpft erklärt.

Im Liegen wird nicht weitergerungen.

10) Häufig empfiehlt sich eine Verbindung mehrerer Wettkämpfe in der Art, daß die Sieger des ersten Kampfes in einen zweiten Kampf eintreten, die Sieger dieses Kampfes in einen dritten und so fort; für jüngere Knaben empfiehlt sich z. B. Ballweitwerfen, Wettlaufen, Ringen; für ältere z. B. Weithochspringen, Gerwerfen (Zielwurf), Wettlaufen, Diskuswerfen, Ringen.

Im allgemeinen ist nicht zu empfehlen, die Sieger in Wettkämpfen mit Preisen zu belohnen; der Ruhm des Sieges ist Lohn genug, und gespielt wie gekämpft wird nicht um Gewinn, sondern um Gewinn. Will man bei feierlichen Gelegenheiten jedoch ein übriges thun, so wähle man die Preise so, daß sie sich als Erinnerungszeichen darthun, nicht als Werthsachen.

II. Turnfahrten.

Turnfahrten sind Fußwanderungen durch „Wald und Feld, auf Berge und in Thäler, durch Dorf und Stadt“. Sie schärfen die Sinne, erwecken Freude an der Herrlichkeit der Natur, geben Gelegenheit, die Kenntnisse in der Erd- und Naturkunde zu erweitern und das Menschenleben in Sitten und Gebräuchen, in Gewerbe und Kunst zu beobachten; sie lehren Mühen und Anstrengungen ertragen, erhöhen die Marschfähigkeit im Marschschritt und Dauerlauf, gewähren überhaupt der leiblichen Rüstigkeit reichlichen Zuwachs und geben Kraft und Frische zu erhöhter geistiger Thätigkeit. Ferner ist es für viele Schüler von hohem Werte, daß sie bei der im Vergleich zu dem Aufenthalte in den Schulräumen ihnen gestatteten größeren Freiheit in ihrem kameradschaftlichen Verkehr, in den Auszügen ihrer Heiterkeit und des jugendlichen Mutes und Übermutes sich unter den Augen des Lehrers an die Grenzen guter Sitte gewöhnen. Darum erfordert aber auch jede Turnfahrt seitens ihres Leiters die gründlichste Vorbereitung. Nicht nur muß er Weg und Steg kennen und die Rast- und Sammelpunkte vorher genau bestimmen, sondern er muß auch über die charakteristischen Eigentümlichkeiten der zu durchwandernden Gegend wohl unterrichtet sein und darauf hinzuweisen verstehen. — Zeit und Dauer der Turn-

fahrten sind natürlich abhängig von der Umgebung, der zu Gebote stehenden Zeit und den aufzuwendenden Mitteln; drei- und mehrtägige Turnfahrten (Reisen) liegen im allgemeinen außerhalb des Bereichs der Schule (siehe über solche Bach, Wanderungen, Turnfahrten und Schülerreisen, Leipzig 1877). — Eine ins einzelne gehende Anweisung für Turnfahrten läßt sich schwer geben, da jede sich nach Ort, Zeit, Zahl und Alter der Schüler zc. etwas anders gestalten wird und muß, doch dürften folgende Punkte zur Beachtung dienen:

1) Die günstigste Zeit für Turnfahrten sind die Monate Mai bis September.

2) Hat die nächste oder nähere Umgebung des Wohnortes keinen Punkt, wohin man die Turnfahrt unternehmen kann oder mag, so suche man mit Hülfe der Eisenbahnfahrt einen solchen zu erreichen. Immer aber muß für die Fußwanderung Zeit und Raum bleiben, denn diese ist die Hauptsache; die Jugend soll gehen und dabei sehen lernen. *)

3) Ganztägige Turnfahrten sind mit Knaben unter 10 Jahren, zweitägige mit solchen unter 14 Jahren in der Regel nicht zu unternehmen.

4) Zu einer angemessenen Turnfahrt-Kleidung gehören wasserdichte, doppellohige, ausgetretene Stiefel mit niedrigen Absätzen, und Hose, Weste und Jacke (Jaquet) aus leichtem

*) Namentlich für den Fall, daß gefahren werden muß, empfiehlt es sich, Schulreiseparlassen einzurichten.

Wollstoffe. Bei kühler und feuchter Witterung im Herbst und Frühjahr und beim Marsch auf höhere Berge wird noch ein Plaid (oder Überrock) mitgenommen. — Erstreckt sich die Turnfahrt auf zwei Tage, so müssen noch ein Paar Strümpfe, Kamm, Seife und dergl. beige-steckt werden.

5) Halbtägige Turnfahrten werden nach einem $\frac{3}{4}$ bis 1 Meile entfernten Ziele unternommen. Eine besondere Ausrüstung ist hierzu nicht nötig.

6) Bei ganztägigen Turnfahrten kann das Ziel 2 (3) Meilen entfernt sein. In der Botanisier-trommel oder in einem Känzel ist Mundvorrat (Brot, etwas gebratenes Fleisch [Kotelett] oder Wurst, hart gekochte Eier; zum Trinken kalter Kaffee, Thee oder verdünnter Wein) mitzunehmen. Nur an den Ruhepunkten darf Speise und Trank genossen werden; warmes Mittagessen ist meistens nicht zu empfehlen.

7) Bei mehrtägigen Turnfahrten „richten sich die Tagemärsche nach der Kraft der Schüler und der Ergiebigkeit der auf der Wanderung wahr-zunehmenden Dinge“. Die Ankunft im Quartier ist vorher gemeldet und das Abendessen (warme Suppe und eine Fleischspeise) bestellt. Als Nacht-lager dient eine Streu (Strohlager); jeder benutzt sein Känzel als Kopfkissen und sein Plaid als Decke. Die Stiefel werden ausgezogen und zu-sammengebunden, sonst aber unterbleibt das Ent-kleiden, doch werden beengende Kleidungsstücke (z. B. Halskragen) geöffnet. Etwaige Scheuer-wunden werden mit Fett (Hirschtalg) eingerieben.

8) Bei großer Zahl der Teilnehmer ernennt der Leiter Unterführer. Den von den Führern getroffenen Anordnungen hat sich jeder zu unterwerfen.

9) Die an der Spitze Marschierenden müssen sich eines gleichmäßigen, der mittleren Marschfertigkeit entsprechenden Schrittes befleißigen. Durch Ortschaften findet geordneter Marsch statt. Auf der Landstraße wechselt der Marsch in geschlossenen Reihen (wobei die Kleinsten vorgehen) mit Gleichtritt und fröhlichem Gesange ab mit dem zwanglosen Marschieren, doch trage der Führer immer dafür Sorge, daß der Zug sich nicht zu sehr in die Länge ziehe.

10) Feld- und Waldwege sind staubigen Chaussees vorzuziehen. An geeigneten Stellen unterbricht ein Sturm- oder Dauerlauf (bis 5 Minuten) den gewöhnlichen Marsch.

Viel Vergnügen gewährt der Jugend ein „Zieten aus dem Busch“, oder kurz der „Zieten“, d. i. ein Überfall (in Erinnerung an die Überfälle des tapferen und kühnen Reitergenerals Zieten so genannt). Etwa der vierte Teil der Schüler schleicht sich unter Leitung eines Lehrers oder Vorturners so heimlich wie möglich davon, benützt eine allgemeine Rast oder auch Nichtwege zu einem Vorsprunge und sucht in der Nähe des Weges ein günstig gelegenes Versteck (Gebüsch oder Anhöhe), um den Haupttrupp beim Vorbeimarsch mit „Hurra!“ zu überfallen und auseinander zu sprengen. Um den Überfall zu vereiteln oder wenigstens zu mildern, sendet der Führer der Hauptabteilung einige Späher voraus, um zu beiden Seiten des Weges alle verdächtigen Stellen auszukundschaften. Entdecken diese den versteckt

liegenden Feind, so müssen sie sich, um nicht gefangen zu werden, schnell auf den Haupttrupp zurückziehen, der eng geschlossen (Arm in Arm) den heranbrausenden Überfall abzuwehren sucht. Nachdem der Kämpferlust Genüge geschehen, gebietet der Führer Waffenstillstand.

11) Am Ziele der Turnfahrt oder an sonst geeigneter Stelle erfolgt ein Spiel, wozu sich besonders Lauf- oder Fangspiele, auch Kriegsspiele eignen. Baden gestatte man nie.

12) Der Führer hat die Reisekasse und besorgt die gemeinsamen Ausgaben. Außerdem hat er bei sich: a. Eine genaue Karte. b. Eine kleine Horn- oder Blechpfeife, mit der er Signale zum Sammeln geben kann. c. Eine kleine Reiseapotheke, enthaltend: 1) Cholera tropfen gegen Leibschmerzen und Durchfall; 2) Hoffmannstropfen gegen Ermattung und Magenbeschwerden; 3) Salmiakgeist gegen Kopfschmerz (zum Riechen) und gegen Insektenstiche; 4) Arnika (Tinktur oder Papier) auf Schnitt- und Quetschwunden; 5) Heftpflaster, Hirichtalg, Talkum, Schere, Leinwandstücke und Bindfaden.

Berichtigung.

In der Bemerkung auf Seite 59 muß Nr. 49 statt Nr. 50 stehen.

Alphabetisches Inhaltsverzeichnis.

(Die Ziffern bedeuten die Seitenzahlen.)

A.		Dreiball	19
Association = Football	82	Dreibeinlauf	138
B.		Drei Mann hoch	113
Ball auf	11	Dritten abschlagen	113
Bälle	3	Duckstein	92
Ballher	11	C.	
Balljagd	57	Eckball	45
Ball mit Freistätten	19	Eisenmännchen	110
Ballkraten	56	Eisenzeck	110
Ballspiel, deutsches	11	Eistreiben	87
Balltreiben	64	D.	
Bärenschlag	105	Fahnenbarlauf	100
Bärenspiel	93	Fangen	109
Barlaufen	96	Fangschon	112
Barlaufen, das einfache	102	Faustball	65
Base-ball	19	Feldball	25
Belagerung	53	Feldkrieg	134
Blinden, die beiden	119	Festungskrieg	133
Böckchen, spiel nicht	112	Fischer	105
Bockwerfen	90	Fischer zu Paaren	107
Burgball	58	Football	73. 82
C.		Fuchs aus dem Loch	108
Cricet	30	Fuchs ins Loch	107
Cricetball	4	Fuchs, der lahme	107
Cricetschlägel	6	Fußball	4. 73
D.		Fußball ohne Aufnehmen	82
Deutsches Ballspiel	11	E.	
Diebschlagen	100	Geierspiel	53
		Geisen	90

Glücke und Geier	112
Grenzbalk	64
Grenzkampf	121
Gummibälle	4
Gummizwetsche	4
Guten Morgen, Herr Fischer	117

H.

Hahnenkampf	123
Handball	3
Happel	87
Haschen	109
Hasch hasch!	112
Has' im Kohl	116
Henne und Hahcht	112
Hinlebock	108
Hinlefüch	108
Hinlepinke	107
Hinklampf	123
Hohlball	69
Hohlballschlägen	69
Huckezack	110
Hüpfender Kreis	123

J.

Jaab, die	110
Jakob, wo bist du?	119

K.

Kaiserball	11
Katze und Maus	115
Kauerhaschen	110
Kauermännchen	110
Kettenreißen	125
Kettenschlagen	105
Klippball	11
Komm mit!	117
König, der, schickt Sol- daten aus	125
Kortreiben	87
Kreis, ringender	122
Kreisball	43
Kreisfußball	61

Kreislaufen	117
Kreismurfball	61
Kreuzjagen (=haschen)	110
Kriegsspiel	129
Kriegsspiel mit Stäben	135

L.

Laufball	11
Lawn-Tennis	38
Lawn-Tennis-Bälle	4
Lehtes Paar herbei!	112

M.

Male, Bezeichnung d. M.	2
Mann, schwarzer	104
Müller von hinten	112

N.

Neckball	60
Neßballspiel	38

P.

Parteibildung	2
Pinne	46
Plumpfack	6
Plumpfack, der, geht um	118
Preßball	47

R.

Rasenballspiel	38
Räuber und Genbarmen	126
Reiseapotheke	146
Reiterball	55
Reiterkampf	140
Ring	131. 140
Ringender Kreis	122
Ringschlagen	117
Ritter und Bürger	127
Rosßball	62
Rugby-Football	73

S.

Sauball	53. 62
Sautreiben	53

Scherbenspiel	102
Schiebekampf	139
Schlagball	11
Schlagball ohne Ein- schenker	15
Schlagholz	6
Schlaglaufen	102
Schleuderball	5. 62
Schneidezack	110
Schoten	36
Schwarzer Mann	104
Seil	6
Seilkampf	120
Spielgeräte	3
Spielparteien	10
Spielplatz	1
Spielregeln, allgemeine	7
Spiekrutenlaufen	53
Stehball	50
Steht alle	50
Steinspiel	90
Steinstoßen	138
Steirisch = Ringen	139
Stoßball	5
Stürmen	126
Stund	52

I.

Tag und Nacht	102
Tauziehen	120

Teufel	104
Thorball	30
Treibball	53
Türt	104
Türkenkopf	122
Turmball	58
Turnfahrten	142

B.

Verbrennen	22. 28
Bier aufen	45

B.

Wachtel	93
Wanderball	60. 61
Weitspringen	138
Wetthinken	137
Wettlauf	137
Wettsteinstoßen	138
Wettwerfen	138
Wolf, beiß mich nicht	107

3.

Zack	109
Ziegenspiel	93
Ziehlampf	120. 139
Zieptau	4
Zielball	93
Zielreißen	121
Zieten aus dem Busch	115



— Fuß = Bälle —
 — Schleuder = Bälle —
 — Lawn = Tennis = Bälle —

in den besten Qualitäten.

Gummiwarenhaus

Ludw. Bertram,

Hoflieferant,

Hannover, Theaterplatz 13.

Deutsche Cricket- u. Fussball-Industrie.

Fabrik und Lager von

Fussball
 Cricket
 Stossball
 Croquet
 Gere
 Keulen
 Bogen und
 Pfeile



Schleuderball
 Kaiserball
 Lawn-Tennis
 Hantel
 Speere
 Diskus
 Fechtgeräte

v. Dolffs & Helle, Braunschweig III.

Prospekte auf Wunsch gratis!

Verlag von **Carl Meyer** (G. Prior) in Hannover.

Böttcher, Alfred, Stadt-Turninspektor. **Lehrgang für das Knabeturnen in Volksschulen.** Ausführungen zum Lehrplane für den Turnunterricht an den Bürgerschulen der Residenzstadt Hannover. Für Turnlehrer. Mit 111 Abbildungen. Preis geb. 1 M 80 J

Der Lehrgang beruht auf einer mehr als 20-jährigen Erfahrung des Verfassers. Das Buch ist für 6-klassige Schulen eingerichtet und umfaßt Übungsstoff, Ordnungs- und Freiübungen, Gerätübungen und Turnspiele.

Franzmann, H., **Turnreigen und Aufmärsche** für Volksschulen, Präparandenanstalten, Seminarier und Turnvereine. Mit 44 in den Text gedruckten Abbildungen. Preis kart. 60 J

Rationale Wettspiele. Ein Wort an das ganze deutsche Volk. Preis 50 J .

Kandt, H., Direktor. **Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper.** Englische Schulbilder in deutschem Rahmen. Mit 44 Abbild. 4 M.

Dieses vom Preuß. Kultus-Ministerium warm empfohlene Werk sollte kein Turnlehrer zu lesen veräumen.

— **Das Jugendspiel.** Mit Abbildungen. 50 J .

Neumann-Strela, K., **Deutschlands Helden in Krieg und Frieden.** Deutsche Geschichte. Mit vielen Abbildungen. I. Band 4 M., in Prachtb. 6 M., II. Band 4 M. 50 J , in Prachtb. 6 M. 50 J , III. Band (Schluß) 7 M. 50 J , in Prachtband 9 M. 50 J . Das Werk in zwei Prachtbänden 20 M.

Eine deutsche Geschichte auf kulturgeschichtlicher Grundlage. Interessantes **vornehmes** Geschenkwerk. Für Lehrer und Schüler sehr warm empfohlen.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen.

Verlag von **Carl Meyer** (G. Prior) in Hannover.

Rogge, D. Bernh., Vom Kurhut zur Kaiserkrone.
Erster Band: Das Buch von den brandenburgischen Kurfürsten aus dem Hause Hohenzollern. Mit 12 Brustbildern der Kurfürsten in Originalholzschnitt. 6. 1/2, in Prachtb. 8 M. Zweiter Band: Das Buch von den preussischen Königen. (1701—1894.) Mit 9 Brustbildern der Könige und Kaiser in Originalholzschnitt. 7 M. 50 S., in Prachtb. 9 M. 60 S. (Jeder Band apart zu beziehen.)

Zu Schulprämien vortrefflich geeignet und viel verwendet. Es ist das Ideal eines Lehrbuches.

(Neue Bahnen.)

Vom Preuss. Kultusministerium, sowie vielen Königl. Regierungen empfohlen.

Das vornehm ausgestattete Werk eignet sich zu einem wertvollen Geschenke für das Alter und die reifere Jugend. Es ist auch zur Vorbereitung auf den vaterländischen Geschichtsunterricht ganz vorzüglich geeignet und bietet in sehr geschickter Auswahl Stoff zu vaterländischen Schulfesten.

Schumann, Dr. J. Chr. Gottlob und Wilh. Heinze,
Lehrbuch der deutschen Geschichte für Seminare und höhere Lehranstalten. Erstes Heft. 2. Ausg. 2 M. Zweites Heft. 2. Ausg. 2 M. 40 S. Drittes Heft. 3 M. 60 S.

Frenzel, C., u. G. Wende, Deutschlands Kolonien.
Kurze Beschreibung von Land und Leuten unserer außereuropäischen Besitzungen. Mit vielen Abbildungen und einer Karte der deutschen Kolonien. 3. vermehrte Aufl. kart. 3 M., eleg. geb. 3 M. 20 S.

Wende, G., Deutschlands Kolonien in acht Bildern.
Für den Schulgebrauch. 5. Tausend. geh. 20 S.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen.



BIBLIOTEKA

UNIW. JAGIELL.

STUDJUM WYCH. FIZ. U.J.

**KOLEKCJA
SWF UJ**

A

436

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053167