



II. Spiele mit Handgeräten.

a) Spiele mit Bällen.

54. Netball (drei Formen).

1. Form: 10 bis 20 Spieler stehen mit loser Fühlung in einem Stirnkreis vorlings. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises. Ein Ball von mittlerer Größe wandert im Kreise bald rechts-, bald linksherum. Der Äußere sucht den Ball zu schlagen, die anderen suchen den Schläger über den Verbleib des Balles zu täuschen und ahmen das Zureichen und Abnehmen nach. Gelingt es dem Schläger, den Ball zu schlagen, wird der Spieler Schläger, in dessen Händen sich dabei der Ball befand. Wer den Ball beim Zureichen verliert, wird auch Schläger. Der Ball darf nicht geworfen werden; wer trotzdem wirft, wird auch Schläger.

2. Form: Die Spieler sitzen im Kreise. Ein kleiner Handball wird unter den gebeugten Beinen weitergegeben. Auch hierbei muß der Schläger durch scheinbares Weitergeben getäuscht werden. Für den Ball kann man auch einen anderen Gegenstand nehmen. Nimmt man z. B. einen Turnschuh („Schuhsuchen“), so kann der Suchende durch einen leichten Schlag auf das Gesäß gefoppt werden.

3. Form: „Rollball“. Die Spieler stehen in einem Flankenkreis mit etwas Abstand, der Rumpf ist gebeugt, die Beine gegrätscht. Der Schläger steht außerhalb des Kreises und hat die Aufgabe, den am Boden zwischen den gegrätschten Beinen rollenden oder von Hand zu Hand gegebenen, vor- und rückwärts wandernden Ball zu schlagen. Gelingt ihm dies, wird derjenige Spieler Schläger, bei dem der Schlag erfolgte. Geschieht der Schlag in der Mitte

zwischen zwei Spielern, wird der Schläger, der den Ball zuletzt berührt hat. Rollt der Ball hinaus, muß ihn der nächste Spieler schnell wieder ins Spiel bringen.

55. Tigerball (zwei Formen).

1. Form: Die Spieler stehen mit zwei Schritt Abstand in einem Stirnkreis vorlings, einer steht in der Mitte. Die Äußeren werfen sich einen kleinen Stoßball oder den Faustball beliebig zu. Der Innere sucht den Ball mit der Hand zu berühren, indem er ihn entweder in der Hand eines Spielers oder im Fluge durch Springen zu erhaschen sucht. Schläger wird, wer den Ball bei einem erfolgten Schlage zuletzt in der Hand hatte. Bei größerer Spielerzahl werden zwei Schläger in den Kreis gestellt.

2. Form: Anstrengender. Hauptregeln wie die erste Form. Bei wenigen Spielern empfiehlt es sich, einen Schleuderball zu nehmen, den diese dadurch gegen den Schläger zu schützen suchen, daß sie ihn hinter sich halten, aus einer Hand hinter dem Rücken in die andere wechseln und ihn über, unter oder um sich oder den Schläger herum weiterwerfen. Dadurch wird das Spiel anstrengend und gleichzeitig fesselnder.

56. Kreisfußball.

Die Spieler stehen im Stirnkreis vorlings mit oder ohne Handfassung und ein bis zwei Schritt Abstand voneinander. Der Balltreiber befindet sich mit einem Fußball oder mittleren Vollball in der Mitte des Kreises und hat die Aufgabe, den Ball durch Stoßen mit dem Fuße rollend zwischen den Lücken hindurch hinauszubefördern. Die Wächter suchen das durch Zurückstoßen des Balles zu verhüten. Derjenige Wächter tauscht mit dem Treiber den Platz, an dessen rechter Seite oder zwischen dessen Beinen der Ball hindurchrollte. Bei größerer Spielerzahl können auch zwei Wächter und zwei Bälle genommen werden. Wer den Ball über die Köpfe aus dem Kreise herausschößt, muß ihn holen und wird oder bleibt Treiber. Man soll nicht mit der Fußspitze, sondern mit der Fußkante stoßen.

57. Burgball.

10 bis 20 Spieler stehen mit zwei Schritt Abstand voneinander im Stirnkreise vorlings. In der Mitte stehen am oberen Ende zusammengebundene Stäbe dreifüßartig als Burg. Auf glattem Boden können auch eine oder mehrere Keulen verwendet werden. Ein ebenfalls im Kreise befindlicher Wächter hat die Aufgabe, die Burg zu schützen und das immer und immer wieder heranrollende Geschloß (ein Fuß- oder Stoßball) der zahlreichen Angreifer von der Burg abzuwehren.

Die Angreifer dürfen den Ball nur mit einem vorher bestimmten Beine stoßen.

Der Wächter darf den Ball beliebig abwehren, darf ihn aber nie in der Nähe der Burg ruhig liegenlassen.

Wem es gelingt, die Burg umzuwerfen, wird Wächter.

Aus dem Kreise gerollte oder geflogene Bälle holt derjenige zurück, an dessen rechter Seite der Ball hinausflog und legt ihn seinem rechten Nachbar stoßgerecht vor die Füße.

58. Foppball.

10 bis 20 Spieler stehen mit Abstand (Armlänge) voneinander und mit vor der Brust gekreuzten Armen im Stirnkreis vorlings. Ein Spieler tritt in den Kreis und wirft einem Beliebigen den großen oder kleinen Ball zum Fangen zu. Bedingung ist, daß der Fänger vor dem Fang erst einmal mit den Händen klappen muß. Vergißt er das oder läßt er den Ball fallen, ist er tot und dreht sich um. Er ist aber auch bei unberechtigtem Handklapp tot. Der Zuwerfer führt oft nur zum Schein die Wurfbewegung aus und wirft den Ball dann unvermutet einem anderen zu. Wer sich durch dieses „Foppen“ täuschen läßt, ist ebenfalls tot. Bei wenig Spielern kann man bestimmen, daß erst zwei Fehler töten. Bei zu vielen werden mehrere Kreise gebildet oder es treten zwei oder mehr Zuwerfer in den Kreis.

59. Hüpsball.

Die Spieler stehen mit einem bis zwei Schritt Abstand im Stirnkreis vorlings und versuchen, einen in der Mitte stehenden Spieler mit dem Faustball abzuwerfen. Der Mittelspieler sucht das durch Ausweichen, Hochhüpfen usw. zu verhindern. Es darf nur nach den Beinen unterhalb der Knie gezielt werden, Treffer oberhalb derselben zählen nicht. Wer den Treffer gemacht hat, tauscht den Platz mit dem Getroffenen. Man kann auch so spielen, daß z. B. von 20 Spielern die ersten fünf in den Kreis gehen, die Getroffenen scheiden nacheinander aus, dann kommen die nächsten fünf Spieler dran.

60. Wiegeball.

Die Spielregeln sind wie bei „Hüpsball“. Der Unterschied besteht nur darin, daß der Ball den oder die im Kreise Stehenden zwischen Schulter und Hüfte treffen muß. Auch das Berühren des Balles mit der Hand ist den im Kreise Stehenden verboten.

61. Stehball („Standio“, zwei Formen).

1. Form: 10 bis 20 Spieler stehen am besten im Kreise auf einem ebenen Rasenplatz von beliebiger Form. Einer von ihnen wirft unter dem Rufe: „Lauf!“ den kleinen Gummiball senkrecht möglichst hoch, worauf die Spieler eiligst flüchten. In dem Augenblicke, da der Werfer den herabfallenden Ball wieder in die Hand bekommt, ruft er laut „Halt!“ Er darf aber auch gleichzeitig mit dem Hochwerfen den Namen eines Mitspielers rufen und selbst flüchten, während der Gerufene den Ball so schnell wie möglich in seine Hände zu bekommen sucht. Auf den Ruf „Halt!“ muß jeder Fliehende an seinem Ort stehenbleiben. Der Fänger wirft nun nach dem nächsten. Trifft er ihn nicht, ist ein Spielgang zu Ende und das Spiel beginnt von neuem. Alle kehren auf ihre Plätze zurück und der Fehlwurfer muß das Spiel durch Hochwerfen des Balles wieder eröffnen. Er bekommt aber für seinen Fehlwurf einen Strich. Gelingt ihm dagegen ein Treffwurf, ruft er „Getroffen!“ und muß der Getroffene den Ball schleunigst in seine Hände zu

bekommen suchen, während die Mitspieler schnellstens aus seiner Nähe entfliehen.

Die Spieler dürfen nur so lange laufen, solange sich der Ball nicht in der Hand des Werfers befindet.

Der Werfer darf mit dem Balle in der Hand nicht laufen.

Wer auf den Haltruf nicht steht, muß auf Verlangen des Werfers die unrechtmäßig getanen Schritte zurückgehen.

Der vom Wurf Bedrohte darf dem Balle durch Bücken, Vor- oder Rückbeugen ausweichen, aber nicht von der Stelle gehen.

Steht ein Spieler dem Werfenden so nahe, daß er annehmen muß, getroffen zu werden, dann hat er das Recht, die Aufforderung „Zuwerfen!“ an den Werfer zu richten, worauf ihm dieser den Ball fanggerecht zuzuwerfen hat. Es wird hierbei den übrigen nicht viel Zeit zum Fliehen bleiben, da dem Zuruf unmittelbar das „Halt!“ folgen dürfte. Der bisherige Werfer darf jetzt nicht geworfen werden.

Für jeden Fehlwurf gibt's einen Strich. Wer sechs Striche hat, muß Gassenlaufen.

2. Form: Für jeden Spieler wird in der Mitte des Spielfeldes ein faustgroßes Loch mit dem Stiefelabsatz gemacht. Diese Löcher sind eine gute Handbreit voneinander entfernt

und können in einer Reihe oder wie die Felder des Schachbrettes angeordnet sein. Jeder bezeichnet seine Grube so, daß er sie sofort wiedererkennt. Sämtliche Spieler stellen sich im Halbkreis um die Löcher herum. Von der offenen Seite her wirft der Spielleiter den Ball rollend auf die Gruben zu (Fig. 25). Derjenige, in dessen Grube der Ball liegenbleibt, muß sich desselben so schnell wie möglich bemächtigen, während die anderen schleunigst entfliehen. Auf „Halt!“ bleibt jeder stehen und ist der Verlauf nun der gleiche wie bei der ersten Form.

An Stelle des Gassenlaufens kann auch bestimmt werden, daß der zu Bestrafende seinen rechten Arm auszustrecken hat

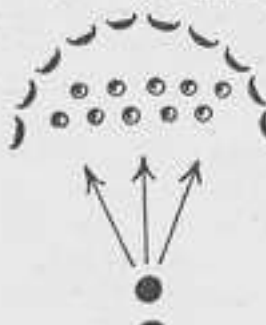


Fig. 25.

und die anderen aus einer Entfernung von etwa fünf Schritt den Ball nach ihm werfen müssen mit der Bestimmung, nur die rechte Hand damit zu treffen. Wer einen anderen Körperteil trifft, muß den Bestraften ablösen.

62. Treibball.

(Sauball, Sautreiben, Geierspiel, Belagerung.)

Spielgedanke. Eine störrige Sau unter Überwindung großer Schwierigkeiten in den Stall zu treiben.

Ausführung. Nicht über 20 Spieler versehen sich jeder mit einem etwa 75 cm langen Stecken. In der Mitte eines freien, ebenen Platzes ist ein etwa 5 cm tiefes Loch gegraben (der Kessel), und im Kreise ringsum in einem der Spielerschar entsprechenden Abstand davon, zwei bis drei Schritte voneinander entfernt, befinden sich soviel kleine Löcher, als Spieler sind, weniger eins. (Fig. 26 ist für zehn Spieler berechnet.) In den Kessel wird ein nicht zu kleiner Ball hineingelegt. Alle Spieler halten nun ihre Stecken in den Kessel, zählen bis drei und werfen dann den Ball aus dem Loche und suchen schleunigst mit ihren Stecken die kleinen Löcher zu besetzen. Wer kein Loch bekommt, wird Treiber. Dieser hat die Aufgabe, den Ball in den Kessel zu treiben, was die anderen durch Zurückschlagen zu verhindern suchen.

Fig. 26.

Regeln:

1. Der Ball darf nur mit dem Stecken geschlagen werden.
2. Der Treiber sucht den Ball vor den Schlägen der anderen dadurch zu schützen, daß er diese mit seinem Stock abfängt.
3. Der Treiber selbst darf nicht festgehalten oder sonstwie behindert werden. Die Spieler haben es nur mit dem Balle zu tun.
4. Das Zurückschlagen des Balles ist nicht gefahrlos, da der Treiber jederzeit das Recht hat, seinen Stock in ein un-

befetztes Loch zu setzen. Dann ist derjenige Treiber, dessen Loch besetzt wurde. Doch darf niemand seine Grube mit den Füßen bedecken.

5. Sobald der Ball in den Kessel gelangt, beginnt das Spiel von neuem.

Bei einer größeren Spielerschar werden zwei bis drei Treiber bestimmt. Natürlich sind dann auch zwei bis drei Bälle vorhanden und zwei bis drei kleine Löcher weniger nötig, als Spieler sind.

63. Jägerball (vier Formen).

1. Form: 10 bis 30 Spieler auf einem freien, ebenen Platze von etwa 250 bis 1000 Quadratmetern — je weniger Spieler, desto kleiner der Platz — können sich an dem Spiel beteiligen. Der Platz muß deutlich sichtbar umgrenzt oder abgesteckt sein. Ein Spieler wird zum Jäger bestimmt. Er legt ein gut sichtbares Zeichen an (Aufkrepeln der Ärmel und dergleichen) und bekommt den Ball. Er hat nun die Aufgabe, die anderen mit dem Balle abzuwerfen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Spieler frei ist. Dieser wird Jäger im neuen Spiel.

Anmerkung. An Stelle des Anlegens eines Zeichens seitens des Jägers und seiner Gehilfen kann auch bestimmt werden, daß sich diese nur durch Armhochheben beim Zuwerfen des Balles kenntlich machen.

Der erste Jäger darf mit dem Balle in der Hand laufen, um die sich stets vom Balle in respektvoller Entfernung haltenden Hasen wurfgerecht zu bekommen. Fehlt er, holt er den Ball schnellstens wieder und wirft noch einmal und so oft, bis er einen trifft. Dieser wird sein Gehilfe, wie auch jeder folgende Getroffene. Sobald ein Gehilfe erobert ist, hört das Laufrecht mit dem Balle in der Hand auf. Die Regel lautet nunmehr: „Mit dem Balle in der Hand darf nicht gelaufen werden“. Der Jäger, dem kein Hase wurfgerecht steht, wirft den Ball einem Genossen zu, der sich unterdes näher an das Wild herangepircht hat. Bei guten Spielern kann dann auch noch die Bestimmung hinzukommen: „Nur wer den Ball fängt, darf abwerfen“.

Nur der direkte Treffer gilt. Hat der Ball einmal den Boden, die Wand oder einen anderen Gegenstand berührt, ist er tot und kann nicht mehr beim Abspringen gültig treffen.

Den über die Grenze geflogenen Ball hat der nächste Jäger aufzuheben und einem im Felde befindlichen Kameraden zuzuwerfen.

Wer von den Hasen von dem Balle direkt getroffen wird oder den Ball anstößt oder ansaßt, wird Jäger.

Desgleichen, wer von den Hasen die Grenze überschreitet.

2. Form: Ein Parteispiel.

Spielplatz und Spielerschar die gleiche wie oben. Die Abteilung wird in zwei gleichstarke Parteien geteilt, von denen die eine Abzeichen trägt. Das Spiel geht wie oben beschrieben, nur daß die Abgeworfenen ausscheiden. Ist der letzte Hase abgeworfen, tauschen die Parteien die Rollen. Es wird nach Zeit gespielt, und siegt die am schnellsten fertige Partei. Es gelten, mit Ausnahme der ersten, dieselben Spielregeln wie oben.

3. Form: Wie zweite Form, nur scheiden hier die Abgeworfenen nicht aus, sondern es gelten folgende Regeln:

1. Wird ein Hase abgeworfen oder überschreitet er die Spielgrenzen, so ist die ganze Partei Jäger, und umgekehrt.
2. Jeder Treffwurf gilt für diese Partei, jeder Fehlwurf und Überschreiten der Spielgrenze für die Gegenpartei einen Punkt.
3. Gewonnen hat die Partei, die in vorher festgesetzter Spielzeit oder bei Abbruch die meisten Punkte erreichte. Die Punkte sind laut zu zählen.

4. Form: Wie dritte Form, doch wechseln die beiden Parteien nur zur Spielhälfte die Rollen, sonst gelten noch folgende Regeln:

1. Jeder Treffwurf sowie das Überschreiten der Spielgrenze seitens eines Hasen gilt für die Jägerpartei, jeder Fehlwurf für die Hasen einen Punkt.

2. Das Spiel hat die Partei gewonnen, die in der verabredeten Spielzeit die meisten Punkte, die laut zu zählen sind, erzielt hat.

Anmerkung: Die zweite Form ist aus dem Grunde weniger empfehlenswert, als dabei zeitweise ein Teil Spieler vom Spiel ausgeschlossen sind, was stets langweilig auf eifrige Spieler zu wirken pflegt.

64. Wettwanderball in der Gasse (zwei Formen).

1. Form: Zwei gleichstarke Parteien stellen sich nebeneinander, jede für sich, in Stirnreihen als Gasse auf, Gesicht nach innen. Auf der einen Seite stehen die Ersten, auf der anderen Seite die Zweiten jeder Partei (siehe Fig. 27). Der

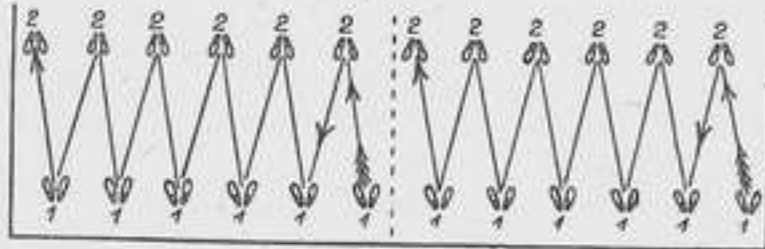


Fig. 27.

rechte Flügelmann von den Ersten jeder Partei wirft auf ein Zeichen des Leiters den kleinen Ball dem ihm links gegenüberstehenden Zweiten seiner Partei zu usw., bis sie in den Händen der letzten zwei sind. Diejenige Partei hat gestiegen, die zuerst durch ist. Beim Wurf darf kein Spieler übergangen werden. Der Fänger, der den Ball fallen ließ, muß ihn auch aufheben und dann von seinem Platze aus weiterwerfen. Das Spiel ist auch so zu üben, daß der Ball wieder zurückwandert und in die Hände desjenigen Spielers gelangt, der ihn zuerst hatte.

2. Form: Aufstellung und Spielregeln wie bei der ersten Form. Anstatt des Zuwerfens wird der Ball gerollt; jedoch ist das nur auf ebenem Platze ausführbar.

65. Balljagd (drei Formen).

1. Form: Balljagd im einfachen Stirnring. Die Zahl der Spieler, die auf einer Kreislinie zu zweien abgezählt und mit einem Schritt Abstand voneinander aufgestellt sind, muß bei jeder Partei eine gerade, also zusammen die Anzahl beider Parteien durch vier teilbar sein (Fig. 28). Die Ersten bilden die eine, die Zweiten die andere Partei. Zwei sich gegenüberstehende Gegner (A und B) beginnen auf ein Zeichen

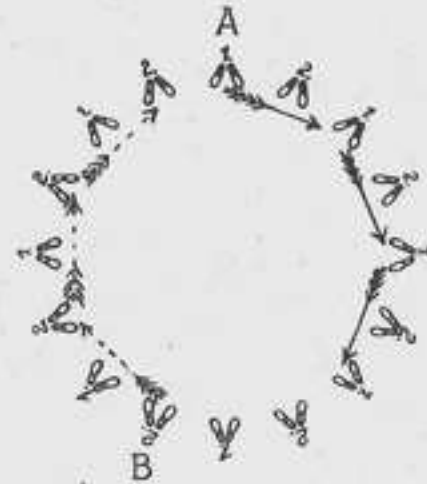


Fig. 28.

des Leiters das Spiel, indem sie den kleinen Fangball — oder auch einen mittelgroßen Gummi- oder mit Leinen überzogenen Ball — dem nächsten Spieler ihrer Partei zur Linken zuwerfen, der ihn wiederum auf dem schnellsten Wege weiterbefördert. Das Kreisen der Bälle darf „links- oder rechtskreisend“ (Fig. 28), muß aber stets bei beiden Parteien in gleicher Richtung geschehen. Die Bälle jagen so lange einer hinter dem anderen her, bis der eine überholt ist, womit die schnellere Partei einen Gang gewonnen hat.

Diese Art ist die schwierigste, weil es auf ein sicheres Zuwerfen vor der Brust des nächsten Gegners vorüber

ankommt. Ebenso wird auch das Fangen durch den dazwischenstehenden Gegner erschwert.

Der anregendste Vorteil dieser Ausstellung besteht darin, daß alle Spieler die Bälle und den Gang des Spieles von Anfang bis Ende verfolgen können — wozu auch jeder im Interesse seiner Partei verpflichtet ist —, was bei der zweiten Form, die wieder das Werfen und Fangen erleichtert, fortfällt.

Das Zuwerfen erfolgt stets mit Schockwurf. Bei dem kleinen Ball kann angeordnet werden, daß das Werfen, und bei genügender Sicherheit auch das Fangen, nur mit einer Hand geschieht. Bei größeren Bällen muß beides stets mit beiden Händen geschehen.

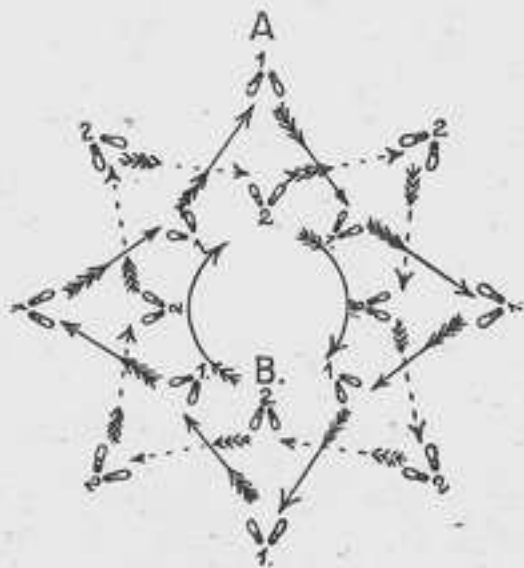


Fig. 29.

Kein Mitglied einer Partei darf überschlagen werden.

Wer den Ball nicht fängt oder ihn fallen läßt, muß ihn selbst aufheben, mit ihm auf den Platz zurückkehren und darf von dort aus erst werfen.

Kein Spieler darf den feindlichen Ball aufhalten oder sich einem Gegner beim Werfen oder Fangen absichtlich hindernd in den Weg stellen.

Kein Spieler darf seinen Platz verlassen, außer zum Aufheben des fortgerollten Balles.

Der Ball muß vor den Spielern innerhalb des Kreises vorüberwandern und darf nie hinter dem Rücken eines Nebners weitergeworfen werden.

Die gegen diese Regeln verstoßende Partei hat die Partie verloren.

2. Form: Balljagd im doppelten Stirnring. Einteilung wie bei der ersten Art, nur daß die Gegner im doppelten Stirnring derart gegenüberstehen, wie Fig. 29 zeigt.

Das Spiel beginnt ebenfalls auf Zuruf mit „Rechtskreisen“ bei A und B der Ersten und Zweiten.

Die Regeln sind die gleichen wie bei der ersten Form.

3. Form: Balljagd in der Gasse. Zwei gleichstarke, zu Paaren abgezählte Parteien sind in Gasse, Gesicht zueinander, dergestalt aufgestellt, daß immer die Ersten und Zweiten gegenüberstehen (Fig. 30). Wenn die Zahl der Spieler in jeder Partei eine ungerade ist, wie bei Fig. 30, fängt die eine Seite mit Eins an und endigt auch damit; die andere Seite

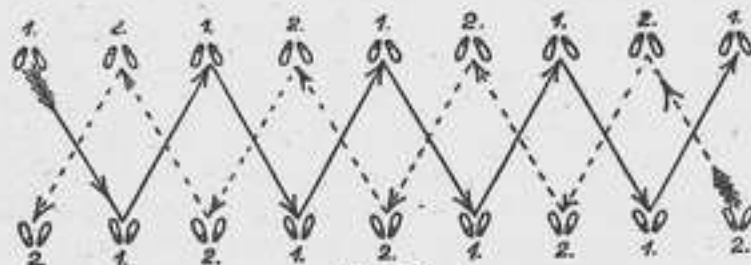


Fig. 30.

demzufolge widergleich. Bei gerader Zahl fängt jede Seite mit Eins an und endigt mit Zwei. — Die Breite der Gasse beträgt je nach der Fertigkeit 6 bis 20 Schritte (doch ist es bei zu großer Entfernung weniger interessant).

Alle Ersten beider Linien bilden die eine Partei, alle Zweiten die Gegenpartei. Damit sich die Parteigenossen genau kennen lernen, läßt man erst alle Zweiten einen Schritt vortreten, oder von allen Ersten eine Freiübung mit den Armen (Vor- oder Hochschwingen) machen.

Die Ersten jeder Partei, von beiden entgegengesetzten Enden, beginnen das Spiel auf ein Zeichen des Leiters. Hier also auf Seite A von der Partei der Ersten und auf Seite B von der Partei der Zweiten die Rechtsstehenden. Wäre die Zahl der Spieler auf jeder Seite eine geradzahlige, müßte der am weitesten linksstehende Spieler der zweiten Partei ebenfalls auf Seite A, nur am anderen Ende beginnen. Die Aufgabe für jede Partei besteht darin, den Ball so schnell wie möglich durch die Gasse bis ans Ende zum letzten Spieler der Partei zu schaffen, indem er mittels Schockwurfes von einem zum anderen schräg gegenüberstehenden Parteigenossen geworfen und ebenso schleunigst weiterbefördert wird. Es empfiehlt sich, die Bälle bis zur Beendigung eines Ganges mehrere Male hin- und herwandern zu lassen. Desto größer ist die Spannung.

Die Regeln sind auch hier die gleichen wie bei der ersten Art.

66. Stafetten-Wanderball (vier Formen).

1. Form: 20 bis 40 Spieler stehen in zwei Flankenreihen nebeneinander mit etwa zwei Schritt Abstand zwischen den Reihen (also in jeder Reihe 10 bis 20 Spieler). Bei größerer Anzahl werden drei oder mehr Reihen gebildet. Das Gerät bilden zwei größere Filz-, Faust- oder Fußbälle. Die Ersten jeder Reihe geben auf ein Zeichen des Leiters ihren Ball mit Rumpfbeuge rückwärts über den Kopf den hinter ihnen Stehenden, die diesen auf die gleiche Art unverzüglich weiterbefördern, bis sie in möglichst kurzer Zeit bei den letzten Gereihten angelangt sind. Diese begeben sich sofort eiligsten Laufes nach vorn, um nun, vor den Ersten stehend, den Ball wieder auf dieselbe Art zurückzureichen. So geht das Spiel fort, bis der Erste einer Reihe wieder an seinem

Platz angelangt ist. Die Reihe hat gefiegt, die zuerst mit ihrer Aufgabe fertig ist.

Wenn das Spiel gut geht, soll der Ball den Eindruck erwecken, als ob er über die Hände der Spielenden hinwegrollte. (Rollender Jagdball.)

Durch das Öffnen der Reihen zu einem oder mehreren Schritten Abstand wird die Aufgabe erschwert.

Es muß streng darauf geachtet werden, daß die Spieler bei dem Weitergeben keine Seitwärtsdrehungen ausführen. Wer den Ball fallen läßt, muß ihn schleunigst wieder holen und von seinem Platz aus vorschriftsmäßig weitergeben.

Das Spiel eignet sich als Hallenspiel und ist sehr wertvoll durch die fortgesetzten Rumpfbeugen rückwärts bei über den Kopf gehobenen Armen.

Es darf kein Mitspieler übersprungen werden.

2. Form: Wie die erste, nur daß die Reihen zu wenigstens zwei Schritt Abstand geöffnet sein müssen. Jeder macht eine Rumpfbeuge vorwärts, und der Ball wird anstatt über die Köpfe hinweg zwischen den gegrätschten Beinen hindurch nach hinten gerollt. Bei dieser Form kann aber auch der umgekehrte Weg gewählt werden. Die Letzten fangen an und rollen den Ball nach vorn.

3. Form: Eine Verbindung der Formen 1 und 2 läßt sich auf folgende Art herstellen: Die beiden auf einen Schritt Abstand stehenden Flankenreihen werden in die Erste und Zweite eingeteilt. Alle Ersten geben den Ball mit Rumpfrückbeugen an die Zweiten ab und diese mit Rumpfvorbeugen zwischen den Beinen hindurch an die nächsten Ersten. So wandert der Ball bis zum Reihenletzten, der sich dann wieder schnellstens vor dem Reihenersten aufstellt, um von neuem den Ball nach hinten zu befördern.

Durch das fortwährende Rumpfrück- und -vorbeugen hat das Spiel eine bedeutende Wirkung auf die Unterleibsorgane.

4. Form: Wie die erste, nur werden statt der beiden Flankenreihen zwei geschlossene oder zu wenigstens einem Schritt

Abstand geöffnete Stirnreihen, Gesicht nach innen, gebildet. Die Bälle wandern auch nicht über die Köpfe, sondern werden von einem zum andern gereicht, bzw. mittels Schockwurfes geworfen. Jeder hat dabei nach der Richtung, aus der der Ball kommt, den Rumpf zu drehen, um sich nach Empfang des Balles nach der anderen Seite zu wenden. Die Bälle müssen stets in gleicher Richtung wandern, also beginnt die eine Partei am rechten, die andere am linken Flügel.

67. Ballraten.

Die Spielenden stellen sich in zwei Stirnreihen, Gesicht zueinander, mit etwa 20 Schritt Abstand zwischen diesen beiden Reihen auf. Ein Spieler stellt sich in die Mitte der Gasse, den Rücken der Reihe zugekehrt, in deren Händen sich gerade der Ball befindet. Aus dieser Reihe wirft nun einer nach dem unbeweglich mit gesenktem Kopfe in der Mitte Stehenden. Wirft er vorbei, muß er selbst in die Mitte, also mit dem anderen tauschen. Wird jener jedoch getroffen, wendet er sich blitzschnell um und sucht aus dem Verhalten der einzelnen den Werfer zu erraten. Die Spieler dieser Reihe erschweren ihm das, indem sie allerlei, auch spaßhafte, Bewegungen ausführen. So machen sie unmittelbar nach dem Wurf „eine lange Nase“, werfen sich auf den Boden, machen kehrt mit Rumpfbeugen und dergleichen mehr. Errät der Mittlere den Werfer, muß dieser mit ihm tauschen, wenn nicht, bildet er weiter das Zielobjekt. Es werfen beide Reihen abwechselnd.

68. Dreiball-Laufen (zwei Formen).

Der Spielplatz muß 12 bis 15 Meter (16 bis 20 Schritte) lang, etwa 4 bis 8 Meter breit und völlig eben sein. An Spielgeräten benötigt man 6, 9, 12 usw. kleine Bälle, ganz gleich welcher Art. In Ermangelung solcher nimmt man gleichgroße Steine, Kartoffeln oder sonstige Gegenstände.

Auf dem Platze werden an der Ablaufstelle in gerader Linie 2, 3, 4 und mehr Löcher, je nach der Anzahl der Spieler, in einer Entfernung von etwa zwei Metern voneinander aus-

gehoben. Jedes muß bequem drei Bälle fassen. Dann werden rechtwinklig der Ablauflinie in einer Entfernung von vier zu vier Metern in jeder Laufbahn drei weitere kleine Löcher gegraben, die zur Aufnahme je eines Balles bestimmt sind (Fig. 31). Bei erwachsenen Turnern nimmt man fünf zu fünf Meter Entfernung. Auf festem Boden behilft man sich mit dem Zeichnen der Löcher durch Kreidestriche, oder, noch besser, durch Auslegen der kleinen Reifen, wie man sie zu den bekannten Reifenspielen (Werfen) gebraucht.

1. Form: Einzelwettlauf. Die ersten zwei, drei oder vier Läufer (je mehr zu gleicher Zeit laufen, desto amüsanter ist es) stellen sich jeder laufbereit neben ein Loch der Lauflinie, in das vorher drei Bälle gelegt sind. Auf ein Zeichen des Spielleiters nimmt jeder einen Ball und trägt ihn schnellsten Laufes nach dem ersten Loch seiner Laufbahn; zurückkehren, den zweiten Ball ebenso aussetzen und dann den dritten. Bei der Rückkehr von letzterem wird der erste Ball wieder mit zurückgenommen, dann der zweite und schließlich der dritte geholt.

Sieger ist, wer seine drei Bälle zuerst wieder ordnungsmäßig zurückgeschafft hat. Man kann dann noch die Sieger miteinander laufen lassen und auf diese Weise den schnellsten Läufer ermitteln.

Die Bälle müssen so in die Löcher hineingeschafft werden, daß sie nicht wieder herausrollen. Wo letzteres geschieht, muß der betreffende Spieler vor dem Weiterlaufen die Sache erst in Ordnung bringen.

Kein Läufer darf im Laufe behindert, noch durch Zureichen der Bälle oder dergleichen gefördert werden.

2. Form: Stafettenlauf. Sie erfordert ebenfalls je nach der Anzahl der Spieler zwei oder mehr Laufbahnen.

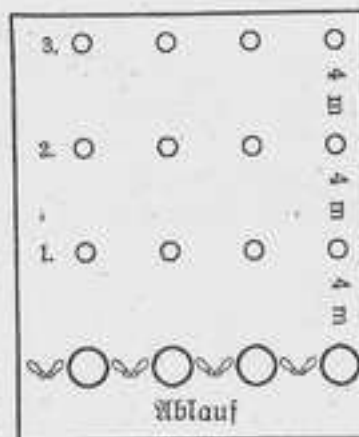


Fig. 31.

Die Spielerzahl der Parteien muß die gleiche sein. Der Erste einer jeden Partei setzt die Bälle wie oben beschrieben aus, der Zweite holt sie wieder ein, und so die Reihe durch, bis jeder Spieler einmal darangekommen ist. Bei ungerader Spielerzahl in den einzelnen Parteien müssen dann zum Schluß die Ersten jeder Partei die zuletzt ausgelegten Bälle wieder einholen. Die zuerst fertige Partei hat gesiegt.

Jeder Läufer muß erst seinen Lauf voll beendet haben, d. h. bis zur Ablauflinie zurückgekehrt sein, ehe der nächste beginnt.

69. Keulenlaufen.

Eine Abart des vorigen Spieles (Nr. 68) mag hier mit beschrieben werden. Wir nehmen die Zahl der Teilnehmer mit 16 an (es können auch mehr oder weniger sein), teilen diese in zwei Parteien (je acht), in zwei Flankenreihen mit 1 bis 3 Meter Abstand voneinander (siehe Fig. 32); die Reihen laufen parallel. Nun wird eine Mal-

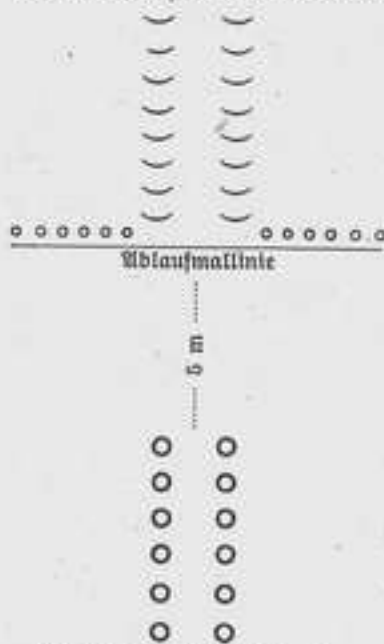


Abbildung zum Keulenlaufen.
Fig. 32.

linie gezogen, hinter der die beiden Parteien Aufstellung nehmen. Links und rechts nach außen hin von jedem Vordermann werden dann je sechs Keulen (es können auch mehr oder weniger sein) auf die Mallinie gestellt. Mindestens 5 Meter vom Strich, in gerader Linie von jeder Flankenreihe, wird je ein kleiner Kreis (ungefähr 15 Zentimeter Durchmesser) gezogen, in Abständen von je 50 Zentimeter werden noch weitere fünf solcher Kreise gezogen. (Sind mehr als sechs Keulen im Spiel, werden dementsprechend mehr solcher Kreise gezogen.) Auf Befehl „Achtung!“ beugen sich die beiden Vordermänner zu den Keulen

nieder und erfassen eine der nächststehenden; auf „Los!“ wird nach dem ersten Kreis gelaufen und die Keule hineingestellt (muß aber stehenbleiben), dann schnell hinter die Mallinie und die nächste Keule geholt, schnell in den zweiten Kreis gestellt, wieder zurück usw. Sind die Keulen alle ausgestellt, dann kehrt der Läufer schnellstens zurück und gibt dem schon an der Mallinie harrenden zweiten Läufer, der die rechte Hand vorstreckt, einen Schlag darauf, und dieser stürmt nun fort, die Keulen in gleicher Reihenfolge wiederzuholen und an ihren ursprünglichen Platz zu stellen. Nach ihm kommt ebenso der dritte Läufer daran, der die Keulen wieder fortschafft usw., bis von einer Flankenreihe alle Teilnehmer durchgelaufen sind. Die Reihe, die zuerst „durch“ ist, ist Sieger. Das Spiel kann mehrere Male wiederholt werden und wird große Heiterkeit hervorrufen; es muß aber flott gespielt werden. Ist das Spiel einmal in Bewegung, braucht kein Kommando mehr gegeben zu werden. Der Erste und der Letzte jeder Partei müssen die gewandtesten Läufer sein.

70. Reiterball.

20 bis 40 Spieler stellen sich der Größe nach mit ganzem Abstand im Styrnkreise vorlings auf und werden zu Paaren abgezählt. Alle Ersten sind zunächst die Pferde, alle Zweiten die Reiter. Die Pferde stellen sich in Ausfallstellung vorwärts und setzen die Hände auf das gebeugte vordere Knie. Damit bildet ihr Rücken gleichsam einen Sattel. (Der Sitz auf den Schultern ist gefährlich.) Die Reiter sitzen auf und werfen sich von einem zum anderen nach rechts- oder links- hin den Ball zu. Fällt der Ball jedoch zu Boden, sitzen die Reiter schleunigst ab und ergreifen die Flucht.

Das Pferd, dessen Reiter den Ball nicht fing, oder ein dem Ball nächststehendes, sucht diesen schnellstens zu erhaschen und die Fliehenden durch den Ruf „Halt!“ zu bannen. Letztere müssen darauf stehenbleiben. Das Pferd wirft von der Stelle aus, wo es den Ball aufnahm, nach dem am günstigsten stehenden Reiter, der nicht ausweichen darf. Trifft der Ball, wechseln die Parteien, das heißt die Reiter werden Pferde

und umgekehrt. Ging der Ball dagegen fehlt, ändert sich nichts. In beiden Fällen beginnt des Spiel von vorn.

Je nach Vereinbarung müssen während des Zuspielens der Reiter die Pferde stillstehen, oder sie können durch Gehen am Orte usw. die Reiter unsicher machen.

71. Haftball.

Durch das Spiel wird dargestellt, wie sich Gefangene eine Nachricht — den Faust- oder Raffball — übermitteln und wie die Wächter das zu verhindern suchen. 16 bis 24 Spieler können teilnehmen. Notwendig ist, daß die eine Hälfte als Wächter, die andere als Gefangene durch Armbinden oder andere Zeichen kenntlich gemacht wird.

Das Spielfeld ist ein Rechteck von etwa 20 m Länge und 12 m Breite. In der Mitte muß eine neutrale Grenze von $1\frac{1}{2}$ m Breite das Feld in zwei gleiche Teile trennen. In jedem sind so viel Kreise oder Vierecke von 1 m Durchmesser gezogen, als Gefangene vorhanden sind (= die Zellen; Fig. 33). Die Spieler sind je zur Hälfte in beiden Feldern verteilt.

In der einen Spielfeldhälfte sind sie Gefangene, in der anderen Wächter.

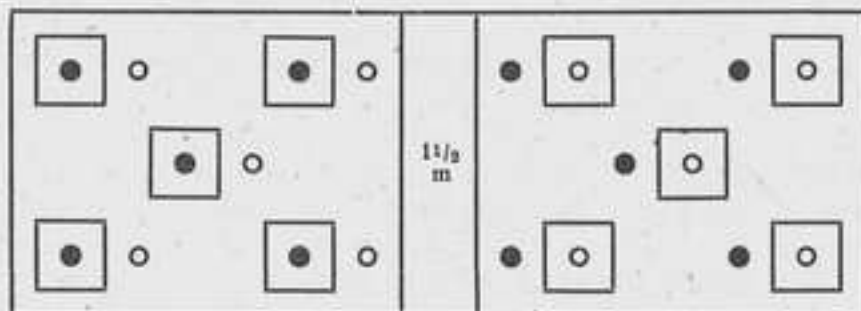


Fig. 33.

Spieltätigkeit. Die Gefangenen erhalten den Ball und versuchen, ihn sich einander zuzuwerfen. Gelingt das, ohne daß sie daran von den Wächtern, die natürlich auch mitfangen wollen, gehindert werden, dann haben sie ein

Spiel gewonnen. Gelingt es nicht, fangen die Wächter den Ball, dann werfen sie ihn zu ihrer Partei (die als Gefangene im anderen Feld steht).

Regeln:

1. Niemand darf das schmale Mittelfeld betreten.
2. Kein Wächter darf in die „Zellen“ treten, und kein Gefangener darf anders als mit einem Bein heraustreten. Dabei muß das andere fest am Boden stehen.
3. Der Ball darf niemand entrissen werden, wer ihn fängt, hat ihn. Gleich weiterwerfen. Die Wächter können mit ihm laufen.
4. Das Zählen der gefangenen Bälle muß von vorn beginnen, wenn ein Gefangener den Ball in einem Rundgange zweimal erhielt, desgleichen wenn er von den Wächtern abgefangen wird.
5. Wer einen Fehler macht, muß den Ball an die andere Partei abgeben.

72. Hauptmannsball.

Spielgedanke. Gewandtheit und Sicherheit im Fangen und Werfen, trotz möglicher Erschwerung durch wachsame Gegner, zu entwickeln.

Ausführung. Zwei gleichstarke Parteien von je zehn Mann werden wieder jede für sich in fünf Malhalter und fünf Wächter geteilt. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 24 Schritt Länge und 12 Schritt Breite und wird durch eine Querslinie in zwei gleiche Quadrate geteilt. Die Aufstellung der Spieler geschieht wie in Fig. 34 ersichtlich. Die deutlich in den Boden zu ritzen oder mit Kreide zu zeichnenden Male für den Malhalter messen 0,75 Meter im Quadrat. Die Malhalter der einen Partei, mit Einschluß des Hauptmanns, stehen in den weißen Quadraten, während deren parteiangehörige Wächter vor den schraffierten Quadraten als Wächter aufgestellt sind. Die parteiange-

hörigen Wächter der in den schraffierten Quadraten stehenden Malhalter bewachen die in den weißen Quadraten stehenden

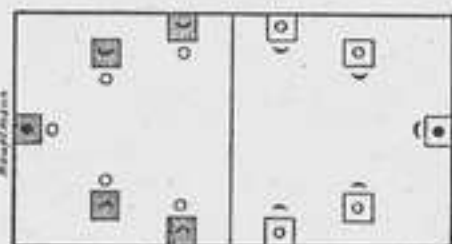


Fig. 34.

feindlichen Malhalter. Für den Posten des Hauptmanns sowohl wie des vor ihm stehenden feindlichen Wächters werden die besten Werfer und Fänger gewählt. Die eine Partei ist durch O, die andere durch ■ in Fig. 34 bezeichnet.

Nach der vorher verabredeten halben Spielzeit von 10 bis 15 Minuten wechseln die Parteien ihre Plätze.

Die Aufgabe ist, einen Korb- oder Faustball aufeinanderfolgend in die Hände von zwei oder mehr Malhaltern derselben Partei zu bringen, was die Wächter der Gegenpartei durch Fangen, Zurückschlagen oder Aufhalten des Balles zu verhindern und ihn dann in die Hände ihrer eigenen Malhalter zu spielen suchen.

Regeln:

1. Den Wächtern ist das Überschreiten der Mittellinie und das Betreten der Male verboten. Sie dürfen sich dagegen in ihrem eigenen Felde nach Herzenslust bewegen; doch ist es gewöhnlich nicht ratsam, das zu bewachende Mal allzu weit zu verlassen.
2. Die Malhalter müssen mit mindestens einem Fuße im Male stehen, dürfen aber zum Fang des Balles in die Höhe springen.
3. Zur Beaufsichtigung des Spieles ist ein Spielleiter nötig, der die erreichten Punkte aufschreibt, die Fehler entscheidet und laut aufruft und auf das rechtzeitige Wechseln der Parteien achtet.
4. Der Leiter wirft den Ball beim Beginn eines Spieles in der Mitte des Spielfeldes zwischen zwei feindliche Wächter senkrecht in die Höhe. Wer ihn fängt, sucht ihn den Malhaltern seiner Partei zuzuspielen.

5. Das Einschenken des Balles seitens des Spielleiters wiederholt sich jedesmal, sobald durch Zusammenspiel ein, zwei, drei oder vier Punkte erreicht sind.
6. Wird der Ball von zwei Spielern zugleich festgehalten, wirft ihn der Leiter zwischen beiden hoch.
7. Bei einem Fehler entscheidet der Leiter, welcher Malhalter den Ball zum freien Wurf bekommen soll. Bei diesem Wurf darf der bezeichnete Malhalter nicht belästigt werden, dagegen sind die anderen Malhalter seiner Partei von den Wächtern scharf zu bewachen.
8. Gelangt der Ball im Verlaufe des Spieles über die Spielfeldgrenzen, wird er von dem Wächter wieder ins Spiel gebracht, dem zunächst er über die Grenze ging. In zweifelhaften Fällen wird neu eingeschenkt.
9. Der Ball darf nur einmal vom Boden, von der Decke oder Wand oder von einem Spieler abprallen, um gültig zu bleiben. Ein zweites Abprallen beendet das Spiel.
10. Punkte werden in folgender Weise erreicht: Gelangt der Ball aufeinanderfolgend bei derselben Partei
 - a) in die Hände zweier Malhalter = 1 Punkt;
 - b) von einem Malhalter in die Hände des Hauptmanns = 2 Punkte;
 - c) von einem Malhalter zum anderen und dann in die Hände des Hauptmanns = 3 Punkte;
 - d) vom Hauptmann in die Hände eines Malmannes und dann wieder zum Hauptmann zurück = 3 Punkte;
 - e) von einem Malhalter in die Hände des Hauptmanns und darauf zum anderen Malhalter = 3 Punkte;
 - f) in die Hände dreier Malhalter und dann zum Hauptmann = 4 Punkte;
 - g) in die Hände von vier Malhaltern und dann zum Hauptmann = 5 Punkte.

Werden durch ein Zusammenspiel ein, zwei, drei, vier oder fünf Punkte erreicht, beginnt ein neues Spiel. Mehr Punkte können in einem Spiele nicht erreicht werden (siehe Regel 5).

Der Ball darf während eines gültigen Zusammenspiels nicht öfter als einmal in die Hände desselben Malmannes gelangen.

11. Fehler sind:

- Laufen oder Gehen mit dem Ball in der Hand;
- Schlagen des Balles, wenn ihn ein anderer Spieler in den Händen hat;
- Festhalten, Schlagen oder Stoßen des Gegners sowie Beinstellen, wobei der letztere zu Fall kommt;
- Verlassen des Males mit beiden Füßen seitens eines Malhalters (außer während eines Sprunges in die Höhe);
- Betreteten der gegnerischen Spielplatzhälfte oder eines gegnerischen Males.

Für jeden Fehler bekommt die gegnerische Partei einen Freiwurf (siehe Regel 7).

73. Zielwerfen.

Das Zielwerfen ist in den folgenden Spielen zu Partiewettkämpfen benutzt worden und erweist sich neben dem sicheren Fangen als die wichtigste Fähigkeit bei den meisten Ballspielen. Es muß daher fleißig geübt werden.

Als praktisch haben sich zwei für die erste Spielform verwendbare Zielapparate erwiesen. Der erste, von Dr. Schnell, besteht aus einem vom Tischler hergestellten Holzrahmen von 0,90 Meter im Quadrat, der durch Querleisten in neun kleine Quadrate von je 0,30 Meter Seitenlänge geteilt wird. Die Wertung der Treffer ist aus Fig. 35 ersichtlich. Da aber

2	4	2
3	5	3
2	4	2

Fig. 35.

hier leicht über den Weg des Balles Streitigkeiten entstehen können, raten wir, hinter jedem Loch ein passendes Stück Steinpappe an der oberen Querleiste jedes Quadrats mittels Leinwand anzukleben oder anzustiften, so daß ein Treffer sich immer durch das Hochschlagen des betreffenden Stückes Pappe deutlich bemerkbar macht. Die Wertungsziffer jedes Loches ist praktischerweise deutlich auf den

Pappen anzugeben. Fliegt der Ball vom Rahmen zurück, kann man billigerweise einen Punkt für dies Treffen zählen. Das Aufhängen des ganzen Rahmens kann mittels Bindfadens zwischen zwei Sprungständern erfolgen.

Eine weitere brauchbare Form veröffentlicht Dr. Neuenendorff-Haspe im ersten Heft des Jahrgangs der Monatschrift für das Turnwesen. Aus hartem, 0,1 Meter starkem Holze läßt man sich vier Scheiben schneiden, zwei kreisrunde mit einem Durchmesser von 0,25 und 0,15 Meter, und zwei quadratische mit 0,20 bzw. 0,17 Meter Seitenlänge; ein vier-eckiges Stück Leder 0,08 zu 0,12 wird an jede Scheibe derart als eine Art Schlaufe angenagelt, daß man einen runden Holzstab von entsprechender Stärke, bequem hindurchstecken kann. Die Öffnung der Schlaufe muß so groß

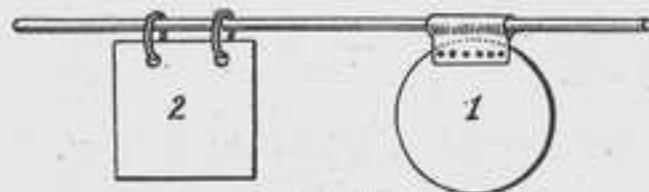


Fig. 36.

sein, daß bei einem Schlage auf das Brettchen sich dieses um den Holzstab als Achse dreht. (Fig. 36, runde Scheibe.) Anstatt der Holzscheiben mit Lederschlaufen kann man auch Steinpappe mit gewöhnlicher Schnur so aufhängen, wie die quadratische Scheibe auf Fig. 36 zeigt. Je zwei Scheiben werden auf einen Holzstab gesteckt, und die beiden Holzstäbe werden in wagerechter Richtung in etwa 0,40 Meter Entfernung übereinander an zwei Sprungständern befestigt. Die Wurfsweite soll sechs bis zwölf Schritt betragen. Als Treffer zählen nur diejenigen Bälle, die eine Scheibe zur Umdrehung veranlaßt haben. Dadurch werden die Spieler zu kräftigen Kernwürfen gezwungen. Sanfte Bogen- und Schockwürfe können wohl treffen, bringen aber keine Scheibe zur Umdrehung. Die Berechnung geschieht in der Weise, daß ein voller Treffer der großen Kreisscheibe einen, der

großen Quadratscheibe zwei, der kleinen Quadratscheibe drei, der kleinen Kreisscheibe vier Punkte zählt.

Als Parteispiel geht das Zielwerfen folgendermaßen zu gebrauchen. Die nicht gut über 20 Teilnehmer zählenden Spieler werden in zwei gleichstarke Parteien, eine Wurf- und eine Fangpartei, geteilt. Die Fangpartei nimmt, gut verteilt, in entsprechender Entfernung hinter dem Ziel Aufstellung. Jeder gefangene Ball zählt einen Punkt. Nachdem alle Spieler der Wurfpartei ein oder mehrere Male geworfen haben, wird gewechselt. Die Partei, die vor dem zweiten Wechsel die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Das Spiel dürfte sich gut als Hallenspiel eignen, ebenso bei festlichen Veranstaltungen zum Ausspielen von Geschenken. Auch eine interessante Bereicherung der schon vielerorts eingeführten Kinderspiele scheint es uns zu sein. Zur Erholung nach anstrengenden Lausspielen, oder bei großer, Lausspiele ausschließender Hitze ist es sicher empfehlenswert.

74. Zielball nach Vorbeilaufenden.

Spielgedanke wie bei 73, doch kommt hier das gewandte Ausweichen hinzu. Das Treffen ist erschwert, da das Ziel ein bewegliches ist.

Ausführung. Zwei gleichstarke Spielabteilungen, nicht über zehn auf jeder Seite, nehmen Aufstellung, wie Fig. 37 zeigt. Die Werfer stehen je nach ihrer Treffsicherheit 10 bis 20 Schritt von der fensterfreien Wand oder Mauer entfernt.

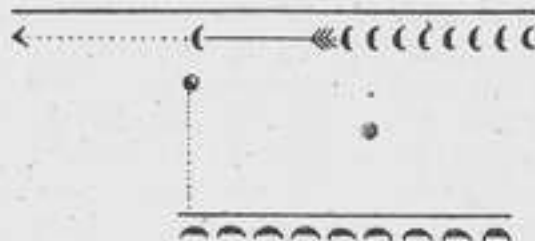


Fig. 37.

Die Wurfmallinie muß deutlich sichtbar bezeichnet sein. Die Werfer haben die Aufgabe, die Läufer während ihres Vorbeilaufs abzuwerfen. Gelingt dies, stellt sich der Abgeworfene als Werfer in der Reihe hinten an,

tut der Werfer dagegen einen Fehlwurf, muß er sich als letzter Läufer dieser Reihe hinten anschließen. Den Läufern ist es gestattet, dem Wurf durch plötzliches Stehenbleiben, Drehen, Bücken usw. auszuweichen.

Regeln:

1. Jeder Läufer darf erst laufen, wenn der Werfer fertig zum Wurf ist.
2. Ein Fehlwurf bringt der Partei der Läufer den schlechten Werfer als Zuwachs, während ein Treffwurf den Abgeworfenen zwingt, zur Wurfpartei überzutreten.
3. Beendet ist das Spiel entweder auf Verabredung, und dann ist die Partei mit den meisten Gefangenen Siegerin, oder wenn eine Partei aufgerieben ist.
4. In einem neuen Spielgange wechseln die Parteien ihre Rollen.

75. Eckball. (Fuhr-, Füll-, Faulball.)

Spielgedanke. Eckball hat viele Ähnlichkeit mit Kreisball, nur daß es als Parteispiel ausgebaut ist, bei dem die Fehler nach Punkten gewertet werden. Es ist ein Wettkampf zweier Parteien im sicheren Werfen, schnellem Laufen und gewandtem Ausweichen.

Ausführung. 1. Form: Je nach der Anzahl der Spieler bildet das Spielfeld ein Vier-, Fünf- oder Sechseck. Doch kann man auch bei entsprechendem Platz an Stelle



Fig. 38.



Fig. 39.

des Sechsecks ein Rechteck wählen. (Fig. 38 und 39.) 8, 10 oder 12 Spieler werden in zwei gleichstarke Parteien

geteilt, von denen sich die eine Partei in das Spielfeld begibt, während die andere die auf den Figuren 38 und 39 nummerierten Plätze besetzt. Jene ist die Innen-, diese die Außenpartei. Das Los entscheidet vorher über die Stellung der Parteien. Bei der Aufstellung von Fig. 38 müssen die Plätze 1 und 4 mit den sichersten Werfern besetzt werden. Als Spielgerät dient der kleine weiche Ball, mit dem ein Äußerer das Spiel eröffnet. Die Aufgabe der Äußeren ist, die von einer Ecke des Spielfeldes nach der anderen immer der gefährlichen Nähe des Balles entfliehenden Inneren abzuwerfen. Wer selbst nicht günstig abwerfen kann, wirft den Ball einem nächstehenden Mitspieler zu. Die Äußeren dürfen sich den Ball beliebig kreuz und quer zuwerfen, um im günstigen Augenblick einen Inneren abzuwerfen.

Die Äußeren müssen sicher und ohne Besinnen flott zusammenspielen, den Ball bald diesem, bald jenem zuwerfen, auch Scheinwürfe ausführen, um die Inneren zu täuschen. Dann wird ihnen das Abwerfen bald gelingen. Wird ein Innerer getroffen, suchen sich die Äußeren eiligst von ihren Plätzen zu entfernen. Einer der Inneren nimmt den Ball so schnell wie möglich auf, worauf er „Halt!“ ruft. Sofort müssen die Äußeren stehenbleiben, und der Innere versucht von der günstigsten Stelle im Spielfeld aus — die Grenzen dürfen nicht überschritten werden — einen beliebigen Äußeren mit dem Ball zu treffen. Gelingt dies, heben sich die beiden Treffwürfe auf, trifft er fehl, bekommt die innere Partei einen Strich (Punkt).

Ein Fehlwurf der Äußeren trägt dieser Partei dagegen einen Strich ein. Die Partei, die zuerst zehn Striche bekam, hat verloren. Die Parteien wechseln ihre Plätze, und ein neues Spiel beginnt.

Regeln:

1. Jeder Spielgang wird von den Äußeren eröffnet, die sich erst den Ball gegenseitig nach Belieben zuwerfen und stets den ersten Wurf haben.

2. Nur wer von den Äußeren den ihm zugeworfenen Ball fing, darf werfen.
3. Bleibt der Ball nach einem Fehlwurf der Äußeren in dem Spielfelde liegen, wird er ihnen von der Inneren mit dem Fuße zugestoßen, und ein neuer Gang beginnt. Die Inneren dürfen nur nach einem Treffwurf der Äußeren werfen.
4. Die Äußeren dürfen nur von ihren Plätzen aus werfen, die Inneren nur aus dem Spielfelde heraus.
5. Nach einem Treffwurf der Äußeren fliehen diese. Die Inneren bemächtigen sich schnellstens des Balles und rufen ein bannendes „Halt!“, worauf die Äußeren unbeweglich stillstehen müssen.
6. „Halt!“ darf erst gerufen werden, wenn ein Innerer den Ball erfaßt hat.
7. Die Inneren dürfen dem Balle beliebig ausweichen, die Äußeren müssen sich unbeweglich nach dem „Halt!“ als Zielscheibe darbieten. Weicht ein Äußerer aus, gilt er als getroffen.
8. Jeder Fehlwurf trägt der werfenden Partei einen Strich (Punkt) ein. Ein Wurf von einem unerlaubten Platze aus (siehe Regel 4) gilt ebenfalls als Fehlwurf, auch wenn er traf.
9. Die Partei hat verloren, die zuerst zehn Striche bekam.
10. Vor einem neuem Spiel wechseln die Parteien ihre Plätze.

2. Form: Wenn ein Innerer getroffen ist, laufen die Äußeren nicht, wie oben, möglichst weit fort, sondern wechseln nur nach rechts hin — also jeder mit seinem rechten Nachbar — ihre Plätze. Das Abwerfen ist nur während dieses Platzwechsels gestattet.

3. Form: Wer von den Äußeren zwei- oder dreimal (je nach Abmachung) fehlerhaft, oder wer von den Inneren zwei- bis dreimal getroffen wurde, ist tot und muß abtreten. Es muß also jeder dieser Fehler namentlich eingetragen werden durch einen Strich; wer zwei oder drei Striche hat,



scheidet aus. Die Partei, die zuerst zwei oder drei Tote hat, hat verspielt. Darauf werden die Rollen gewechselt.

Die Inneren dürfen bei dieser Spielweise überhaupt nicht werfen, und die Äußeren laufen bei einem Treffwurf weder fort, noch wechseln sie ihre Plätze. Die Inneren haben eben nur die Aufgabe, den Würfeln auszuweichen, die Äußeren dagegen, die Inneren abzuwerfen.

Sind Äußere tot, können die „Überlebenden“ die freigewordenen Plätze nach Belieben besetzen.

Anmerkung. Diese dritte Form hat den Nachteil, einige Spieler eine Zeitlang unbeschäftigt zu lassen (die Toten), eignet sich aber dafür als Hallenspiel.

76. Laufball.

Spielgedanke. Dies von Ad. Heinrich, Sonderburg, in der „Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel“ 1894 mitgeteilte Spiel will den entschlossenen, schnellen Lauf nach weitem Wurf eines Balle üben, wie er beim Schlagball so vonnöten ist.

Ausführung. 12 bis 30 Spieler werden in zwei gleichstarke Parteien geteilt, worauf die beiden Parteien um die Rollen bei Beginn des Spieles losen.

Die Maße des Spielfeldes sowie die Aufstellung der Spieler sind aus Fig. 40 ersichtlich. Die Laufmale sind zwei Schritt breit. Die etwa 24 Schritt voneinander entfernten inneren Linien müssen mindestens deutlich sichtbar bezeichnet sein. Die Laufpartei stellt sich an der inneren Linie des Males 1 auf, während sich die Fangpartei auf und hinter dem Spielfelde verteilt, wie aus Fig. 40 ersichtlich. Hier sind 24, also auf jeder Seite 12 Spieler angenommen, bei weniger oder mehr Spielern geschieht die Aufstellung entsprechend.

Der Spieler a der Laufpartei wirft den Ball mit kräftigem Schwungwurf möglichst hoch und weit, wobei er „Lauf!“ ruft.



Fig. 40.

Er bleibt stehen, während alle anderen Spielgenossen seiner Partei — b bis m — sofort im eiligsten Laufe das Mal 2 zu erreichen suchen, bevor ein Gegner den Ball in die Hände bekommt oder der Ball im Male niedersfällt.

Sind alle Spieler im anderen Male, so stellen sie sich hier sogleich wie in dem vorigen auf. Der zweite Spieler b wirft den ihm inzwischen von irgendeinem Spieler zugeworfenen Ball in derselben Weise zurück, wie vorher a ihn herwarf, bleibt selbst stehen, und die Gespielen c bis m laufen nach dem Male 1.

Spieler a im Male 1 sucht den Ball zu fangen, wobei er aber nicht aus dem Male heraus darf, und behält ihn, bis seine Partei im Male angekommen ist. Jetzt hat er das Recht, noch einmal zu werfen, worauf dann wieder der Lauf ausgeführt wird, b zu fangen sucht usw.

Fängt ein Spieler den Ball nicht, hat er das Wurfrecht verwirkt, und der nächste, also c, wirft, während alle anderen, also auch a oder b, laufen. Dies Werfen und Laufen geschieht so lange, bis die Partei von einem Gegner „ab“ gemacht wird.

Die Fangpartei hat die Aufgabe, den Ball nach jedem Wurf so schnell wie möglich in ihre Hände zu bekommen. Jeder Spieler dieser Partei sucht den in seiner Nähe niederfallenden Ball zu fangen oder schleunigst aufzuraffen. Sobald er ihn erfaßt hat, ruft er „Ball!“ und wirft nach einem der Läufer, die noch nicht im Male angekommen sein sollten.

Trifft er ihn, solange jener noch nicht das Mal erreicht hat, so ruft er „hinein!“ Die Laufpartei ist „ab“, und die bisherige Fangpartei wird Laufpartei. Sie läuft schnell in das eben vom Gegner verlassene Mal und beginnt sogleich von hier aus mit Wurf und Lauf.

Trifft der Werfer nicht, oder erst den Läufer im Mal, geht das Spiel weiter wie bisher, nur zählt der Lauf nichts für die Laufpartei da die Gegner den Ball in der Hand hatten, bevor der letzte Läufer im Mal war. Aus dem Grunde der Ruf „Ball!“. Der im Spielfeld befindliche Ball ist den Läufern schnellstens zuzustellen.

Wenn ein Läufer voraussichtlich doch nicht mehr im Lauffelde getroffen werden kann, unterbleibt das Werfen nach ihm besser.

Es ist ratsam, an jedem Laufmal einen Unparteiischen hinzustellen; ist nur ein solcher vorhanden, stellt er sich in die Mitte einer Seitengrenze. Jeder Unparteiische hat besonders scharf darauf zu achten, ob alle Läufer bei dem Rufe „Ball!“ im Male sind oder nicht. Ist letzteres der Fall, ruft er „Kein Lauf!“. Die Unparteiischen haben die Punkte zu notieren.

Regeln:

1. Die Partei bekommt jedesmal einen Punkt, die
 - a) einen Fangball machte;
 - b) einen Treffer erzielte;
 - c) einen Parteiläufer vorschriftsmäßig ausführte.
- Anmerkung. Es empfiehlt sich, dem Unparteiischen jeden Fangball und Treffer durch Zuruf anzuzeigen.
2. Die Läufer werfen in der Reihenfolge, wie sie numeriert sind.
3. Es wird stets von der Mitte des Males aus geworfen.
4. Nur der Werfer darf im Male bleiben. Ist ein anderer Läufer trotzdem nicht mit ausgelaufen, so muß er den Lauf noch allein ausführen. Er kann dabei von einem Gegner sehr leicht abgeworfen werden und hat außerdem durch sein Säumen die Partei um den Lauf gebracht, denn nur der Lauf bringt einen Punkt, bei dem alle Läufer das gegenüberliegende Mal erreichen, bevor der Ball in die Hände der Fangpartei gelangte.
5. Jeder im Male von einem Werfer gefangene Ball gibt ihm außer dem seiner Partei eingebrachten Punkt — Regel 1 a — das Recht zu einem nochmaligen Wurf.
6. Ein Parteiwechsel tritt nur durch einen Treffer ein. Wer diesen ausführte, bekommt von seiner Partei einen Extrawurf als Erster aus der Reihe. Danach wirft der Nachfolger des letzten Werfers im vorigen Gange.
7. Während des Wechsels kann ein abermaliger Wechsel stattfinden, wenn es der bisherigen Laufpartei gelingt, einen Fänger abzuwerfen, bevor dieser das Mal gewinnt. Dieser Treffer zählt natürlich auch einen Punkt.

8. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
9. Würfe, die den Läufer erst im Male treffen, zählen nicht.
10. Der Ruf „Ball!“ gilt nicht, wenn dieser wieder der Hand entfällt.
11. Die Fänger dürfen den im Male stehenden Werfer nicht am Fangen des Balles hindern und das Mal nicht betreten, um darin den Ball zu fangen. Nur das Durchlaufen ist gestattet. Jedoch dürfen die Fänger den Ball auch durch Hochspringen abfangen.
12. Fliegt der Ball beim Wurf über die Seitengrenzen, zählt der darauf ausgeführte Lauf nicht, doch dürfen die Läufer abgeworfen werden.

77. Wurfball.

Spielgedanke. Einen Läufer abzuwerfen, bevor er den Lauf vom Wurfmale zum Laufmale und zurück ausgeführt hat.

Ausführung. In und hinter einem etwa 25 bis 50 Schritt langen und 10 bis 20 Schritt breiten Spielfelde nehmen zwei gleichstarke Parteien ähnliche Aufstellung, wie es Fig. 41 zeigt. Die Wurf- und zugleich Laufpartei hinter dem Wurfmale, die Fangpartei um das etwa einen Schritt von der hinteren Grenzlinie entfernte Wächtermale, das durch einen Kreis von zwei Schritt Durchmesser markiert wird. In diesem Kreis nimmt der von der Fangpartei aus ihrer Mitte bestimmte Wächter, ein möglichst sicherer Werfer, Stellung. Vor das Wächtermale wird ein Bock, ein Schemel oder dergleichen als Laufmal aufgestellt. Die Grenz- und Mallinien müssen deutlich markiert sein. Die Läufer müssen numeriert sein und kommen der Reihe nach zum Wurf.



Fig. 41.

Beim Beginn des Spieles tritt der Erste in die Mitte der Wurfmallinie und wirft den etwa 10 Zentimeter Durch-

messer haltenden Filz- oder mit Leinen überzogenen Roßhaarball mittels Schwungwurfes so weit wie möglich in das feindliche Spielfeld. Darauf läuft er eiligst nach dem Laufmale und kehrt nach Berührung dieses schleunigst um, um wieder sein Wurfmal zu erreichen.

Die Fangpartei hat die Aufgabe, den ihr zugeworfenen Ball zu fangen und schnellstens dem Wächter in die Hände zu spielen. „Gelaufen darf mit dem Balle in der Hand nicht werden.“ Der Wächter versucht, den Läufer abzuwerfen, bevor dieser seine schützende Mallinie erreicht. Der Wächter darf jedoch seine Kreislinie nicht dabei überschreiten.

Ist der Ball schon in den Händen des Wächters, bevor der Läufer das Laufmal erreicht, wird er sicher abgeworfen, daher sind möglichst weite Würfe angebracht.

Regeln:

1. Die Läufer werfen der Reihe nach.
2. Die Fänger dürfen dem Wächter den gefangenen oder aufgenommenen Ball nur zuwerfen, nicht zutragen.
3. Die Fänger müssen möglichst auf ihren Plätzen bleiben und dürfen die Läufer nicht in ihrem Lauf behindern.
4. Jeder unabgeworfen vollendete Lauf zählt für die Laufpartei, jeder Treffwurf für die Fangpartei einen Punkt.
5. Bälle, die vor der Mitte der Laufbahn niederfallen, sind ungültig und müssen wiederholt werden. Desgleichen auch schiefe, über die Seitengrenzen fallende Bälle.
6. Haben alle Läufer einen gültigen Wurf und Lauf ausgeführt, werden die Rollen gewechselt.
7. Die Partei hat gesiegt, die am Ende der Spielzeit oder nach einmaligem Wechsel die meisten Punkte erzielt hat.

78. Dreifelderball.

Spielgedanke wie bei Wurfball, nur läßt diese Art noch eine stärkere Spielerzahl zu. Es ist auch durch das Wechseln der Parteien im Spiel dem Schlagball schon verwandter.

Ausführung. Die Spieler werden in drei gleichstarke Parteien geteilt, von denen die erste als herrschende oder Laufpartei das Feld A besetzt (Fig. 42), während sich die zweite als dienende oder Fangpartei im Felde C verteilt und die dritte als lauerrnde oder Wächterpartei geteilt an den Seitengrenzen DH und EJ Aufstellung nimmt.

Von der Mitte der Wurflinie KN werden zwei Linien LH und LJ gezogen, an denen von der Partei B zwei Wächter postiert werden. Auf der Mitte der Linie HJ steht ein Laufmal M, Stuhl, Bock oder dergleichen.

Der Spielverlauf ist nun folgender:

Die Spieler der Partei A, die numeriert sind, werfen den kleinen Grenzball oder den Faustball mit kräftigem Schwungwurf vom Wurfmale L aus über die Mittellinie HJ möglichst weit in das feindliche Spielfeld hinein, laufen darauf zum Laufmal M, dies berührend und schleunigst wieder umkehrend. Die Spieler der Partei C suchen den Ball zu fangen oder anzuhalten und den Läufer damit abzuwerfen, bevor er sein Mal wieder erreicht. Wird er getroffen, wechseln die Parteien ihre Plätze, A wird zu B, B zu C und C zu A.

Sobald ein Spieler von C die Mittellinie überschreitet, wechselt die Wächterpartei B mit C. Die beiden Wächter haben den Ball, falls er im Lauffelde niederfällt, schleunigst der Partei zuzustellen, der er zukommt, und haben außerdem auf obenbezeichnete Fehler, Betreten des Spielfeldes durch einen anderen als den Läufer, zu achten, da ein solcher Fehler ihrer Partei einen vorteilhaften Platzwechsel einbringt.

Regeln.

1. Die jedesmalige Partei A bekommt für jeden glücklichen Lauf einen Punkt. Anders sind keine Punkte zu eringen.

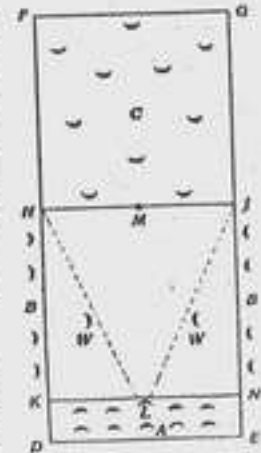


Fig. 42.

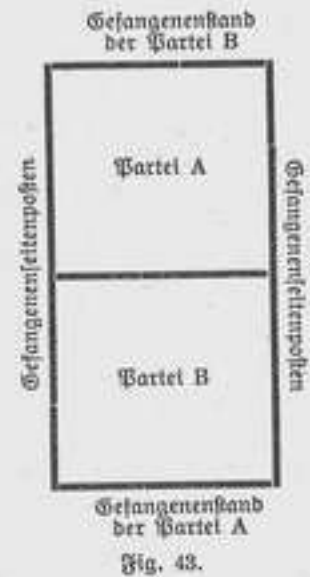
2. Das Lauffeld darf nur von dem jeweiligen Läufer während seines Laufes und von den beiden Wächtern zur Zustellung des im Lauffelde zur Ruhe gekommenen Balles an die dazu berechnigte Partei betreten werden. Zuwiderhandlung hat für die betreffende Partei den Wechsel mit der Wächterpartei B zur Folge.
3. Läufe auf kurze, im Lauffeld niedergefallene oder über die Seitengrenzen gegangene schiefe Bälle sind ungültig.
4. Ein Unparteiischer notiert die gültigen Läufe bei jeder Partei, wobei er die Namenseintragung der Parteien zur Vermeidung von Irrtümern am besten nach dem Namen eines bekannten Spielers jeder Partei bewirkt.
5. Gewonnen hat die Partei, die nach zweimaligem, durch das Abwerfen von Läufern verursachten Wechsel — durch unbefugtes Betreten des Lauffeldes bedingte Wechsel zählen nicht — die meisten Punkte erreichte. Meist werden ja mehrere solcher Spiele zur endgültigen Entscheidung nötig sein.

79. Völkerball.

Das Völkerballspiel gehört in die Reihe der Vorspiele für Schlagball. Es ähnelt am meisten dem Jägerballspiel, ist aber fast noch interessanter als jenes. Da es keine großen Ansprüche an die Laufstüchtigkeit stellt, sondern in erster Linie Treffsicherheit im Ballwerfen und Gewandtheit im Ausweichen vor dem Ball erfordert, so eignet es sich vorzüglich für Turnerinnen.

Der Spielgedanke ist einfach. Jede Spielpartei besetzt eins der nebeneinanderliegenden quadratischen Spielfelder und hat die Aufgabe, durch Treffwürfe mit dem Schlagball die Spieler der Gegenpartei abzuwerfen. Da die Getroffenen als Gefangene das Spielfeld verlassen müssen, ohne — was der Vorzug des Spiels ist — aus dem Spiel auszuschneiden, so hat die Partei gewonnen, der es zuerst gelingt, alle Spieler der Gegenpartei zu Gefangenen zu machen. Oder wenn nach Zeit gespielt wird, dann entscheidet die in dieser gemachte Gefangenenzahl den Sieg. Wer die meisten Gefangenen hat, hat gewonnen.

Das Spielfeld und die Spielgeräte erfordern weder lange Vorbereitung noch große Kosten. Aus sechs Grenzfahnen und einem Schlagball besteht die ganze Einrichtung. Für Turner nimmt man den gefüllten Lederball, wie zum Schlagball ohne Einschenker, und für Turnerinnen den emaillierten Gummiball. Auf einer ebenen Sand- oder Rasenfläche wird, je nach Zahl der Spieler, ein Rechteck von insgesamt sechs bis zehn Meter Breite und zwölf bis zwanzig Meter Länge durch Grenzfahnen abgesteckt. Alsdann teilt man dieses Spielfeld in zwei gleichgroße Hälften. Je eine Grenzfahne auf der Seitengrenze des Rechtecks deutet die Mitte an. Die Mittellinie sowie alle Seiten- oder Hintergrenzen müssen in der üblichen Weise am Boden deutlich sichtbar gemacht werden. (Siehe Fig. 43.)



Der Gang des Spieles ist nun folgender: Nachdem durch Los Seitenwahl und Spielanfang entschieden sind, wird das Spiel dadurch eröffnet, daß ein Spieler einen Gegner abzuwerfen sucht. Die Gegner schützen sich vor dem Abgeworfenwerden durch geschicktes Ausweichen. Fällt der Ball im Spielfelde des Gegners zu Boden, ganz gleich, ob er getroffen hat oder nicht, so hebt ihn die Gegenpartei auf und wirft nun ihrerseits den Ball zum Abwerfen zurück. Traf der Ball — nur direkte Treffer gelten —, so muß sich der Getroffene als Gefangener stellen, und zwar hinter die Hintergrenze der Gegenpartei. Es ist aber erlaubt, den Ball zu fangen, in diesem Falle gilt der Fang nicht als Treffer. Fänge, die nicht frei gemacht werden, vielleicht mit Handandrücken an den Körper, gelten nicht als Fänge, sie zählen vielmehr als Treffer. Die Gefangenen haben das Recht, sich von ihrer Seite aus mit den Bällen, die über die Hintergrenzen rollen oder fliegen, am Abwerfen zu beteiligen. Da-

durch werden die herausgerateten Bälle immer schnell wieder hereinbefördert, das Spiel selbst gewinnt aber auch bedeutend an Lebhaftigkeit, denn durch die Beteiligung der Gefangenen am Abwerfen kommt jede Partei immer einmal in eine Art Kreuzfeuer. Sie kann also von zwei Seiten beworfen werden. Solange keine Gefangenen gemacht sind, muß jede Partei die Bälle, die über ihre Spielfeldgrenzen hinausfliegen oder -rollen, selbst so rasch als möglich holen. Abgeworfen werden kann aber nur vom Spielfeld aus. Wer den Ball holt, muß ihn also seinen Genossen zuwerfen, denn mit dem Balle in der Hand darf nicht gelaufen werden. Sind Gefangene da, dann ist die Hintergrenze, wo dieselben stehen, von der Spielpartei nicht mehr zu übertreten. Auch Bälle, die noch in Reichweite liegen, dürfen dann nicht mehr ergriffen werden. Dagegen können die Gefangenen einige Posten an die Seitengrenzen schicken, um hinausgeflogene oder -gerollte Bälle möglichst schnell ihrer Partei — die noch im Spielfelde steht, oder den gefangenen Parteimitgliedern — zuzuwerfen. Von der Seitengrenze aus dürfen auch die Gefangenen nicht abwerfen. Da es von Vorteil ist, den Gegner aus möglichster Nähe zu treffen, das Laufen mit dem Balle aber verboten ist, so ist es nötig, daß die Werfer unter fortgesetztem Stellungswechsel den Ball einander zuwerfen. Dasselbe kann sogar zwischen den Spielern und ihren gefangenen Parteimitgliedern über das Spielfeld der Gegenpartei hinweg geschehen. Nur müssen sie dabei so werfen, daß die Gegenpartei den Ball nicht abfängt. Alles zusammenfassend, spielt sich der Verlauf des Kampfes nach folgenden Regeln ab:

1. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden; ein mit diesem Fehler erzielter Treffwurf ist ungültig.
2. Der Ball darf mit den Händen gefangen werden. Es gelten aber nur Fänge frei aus der Luft, nicht solche, bei denen der Ball oder die Hände mit dem Ball andere Körperteile beim Fangen berührt. In letzterem Falle ist es kein Fang, sondern ein Treffer. Bei geübten Spielern kann bestimmt werden, daß nur mit einer Hand

- gefangen werden darf. Fänge mit zwei Händen gelten dann als Treffer.
3. Ein gültiger Treffwurf muß direkt treffen. Der Ball darf also nicht zuvor vom Boden oder von einem anderen Hindernis abspringen.
 4. Wird der Ball mit der inneren Handfläche abgewehrt, oder fliegt er bei dem Versuche, ihn zu fangen, aus der Hand, so gilt das ebenfalls nicht als Treffer.
 5. Kein Spieler darf die Mittellinie des Spielfeldes überschreiten, desgleichen nicht die Hintergrenze von dem Augenblicke an, wo sich dort Gefangene befinden. Als Grenzüberschreitung gilt es, wenn der Spieler nicht mehr mit beiden Füßen im Spielfelde steht. Auch das Hinübergreifen über die Grenzen zum Erfassen des Balles ist verboten. Wer hiergegen verstößt, muß sich als Gefangener stellen. Verstöße der Gefangenen werden mit einem Freiwurf für die andere Partei geahndet. Bei einem Freiwurf kommt die betreffende Partei also zweimal hintereinander mit Werfen dran.
 6. Die Seitengrenzen des Spielfeldes dürfen zum Zwecke des Ballholens von jeder Partei überschritten werden, auch dann, wenn Gefangenenposten ausgestellt sind, sie dürfen jedoch nicht überschritten werden zum Ausweichen vor dem Abgeworfenwerden. Wer es dennoch tut, muß sich als Gefangener stellen. Die Grenzen selbst gehören noch zum Spielfeld.
 7. Von außerhalb der Seitengrenzen des Spielfeldes darf nicht abgeworfen, sondern nur zugeworfen werden. Etwaige Treffer gelten nicht als solche.
 8. Bälle, die über die Seitengrenze fliegen, gehören solange keine Gefangenen dort als Posten stehen, ausschließlich der Partei, neben deren Spielfeldhälfte der Ball liegt. Sind Gefangene dort als Posten aufgestellt, so dürfen auch sie den Ball zu erhaschen versuchen.
 9. Bälle, die über die Hintergrenzen fliegen, gehören von dem Augenblicke an, wo sich dort Gefangene befinden, nur diesen.

10. Das Spiel ist beendet, wenn eine Partei vollständig zu Gefangenen gemacht wurde. Jedes gewonnene Spiel zählt zwei Punkte.
11. Die Wertung des Spieles kann auch so sein, daß nach Zeit gespielt wird, 20 Minuten oder eine halbe Stunde; die Partei, die in dieser Zeit die meisten Gefangenen gemacht hat, hat gewonnen. Jeder Gefangene zählt einen Punkt.

Da dieses Spiel, wie schon gesagt, ein vorzügliches Vorübungsspiel ist für die Fertigkeiten, die zum Schlagballspiel gehören: Ballwerfen, Ballfangen, Ausweichen vor dem Ball usw., so verdient es, fleißig gespielt zu werden.

80. Einfacher Schlagball. (Treibball. Gegenklippen.) (Zuerst von J. Sparbier in „Körper und Geist“ 1898 unter dem Namen Treibball mitgeteilt.)

Spielgedanke. Die Übertragung der gebräuchlichsten Regeln des Schleuderballspieles auf das Schlagen eines Balles mit dem Schlagholze. Es ist eigentlich ein Grenzballspiel und gehört unter diese. Als ausgezeichnete Vorübung für Schlagball aber findet es hier Unterkunft. Auch als Zeitvertreib und Übungsspiel weniger Spieler, die vielleicht auf die Säumigen einer Schlagballmannschaft längere Zeit warten müssen, ist es sehr zu empfehlen.

Ausführung. Drei bis fünf Spieler auf jeder Seite bei zwei Parteien stellen sich mit dem nötigen Abstand in der Mitte einer Bahn von 10 bis 25 Schritt Breite und 150 bis 250 Schritt Länge auf. Die Partei, die beim Losen gewinnt, hat zu entscheiden, ob sie den ersten Schlag haben oder die beste Seite haben will. Spielgeräte sind Schlagball und zwei Schlaghölzer, eins auf jeder Seite.

Regeln:

1. Aufgabe der Parteien ist es, den Ball durch Schläge mit dem Schlagholz über das feindliche Mal zu treiben. Berührt er hinter dieser Grenze den Boden, hat die betreffende Partei verloren.

2. Die Parteien schlagen abwechselnd. Ebenso muß das Schlagen in jeder Partei der Reihe nach erfolgen. Schlägt ein Spieler dreimal fehl, bekommt der nächste seiner Partei das Schlagrecht.
3. Der Ball gehört so lange der am Schlage befindlichen Partei, solange er noch nicht mit dem Schlagholze getroffen wurde; im anderen Falle gehört er der Partei, die ihn zuerst mit der Hand oder dem Schlagholze berührte.
4. Der Gegenschlag muß stets von der Stelle aus erfolgen, wo er zur Ruhe kam. Ist der Ball über die Seitengrenzen gerollt, darf ihn die Gegenpartei von der Stelle aus, wo er zur Ruhe kam, im rechten Winkel zur Spielfeldlänge in die Bahn bringen und von hier aus schlagen.
5. Wenn ein Spieler nach einem schlechten Schlage seiner Partei den Ball vor einem Gegner ergreift oder mit dem Schlagholze berührt, verbleibt er seiner Partei, muß aber immer wieder von dem ursprünglichen Platze aus geschlagen werden.
6. Jeder geschlagene Ball darf entweder aus der Luft oder nach einmaligem Aufspringen nur mit dem Schlagholze zurückgeschlagen werden. Mit der Hand oder mit anderen Körperteilen darf er nur angehalten werden. Ein so zurückgeschlagener Ball darf nicht wieder zurückgeschlagen, sondern nur angehalten werden und gehört der Partei, die ihn zurückschlug.
7. Wird der Ball durch Zurückschlagen aus der Bahn befördert, muß die Partei, die ihn zurückschlug und daher am Schlage ist, in derselben Weise in die Bahn zurückgehen, wie in Regel 4 beschrieben wurde.

Anmerkung. Seit alters her wird die einfachste Form des Schlagballspieles als Einzelspiel betrieben. Ein durch Wahl bestimmter Gespieler ist Schläger, die anderen zwei bis fünf sind Fänger. Der Schläger behält das Schlagrecht so lange, bis ein Spielgenosse den Ball fängt, dieser löst ihn dann ab. Der Schläger verliert auch sein Amt, wenn er je nach Abmachung drei- bis fünfmal hintereinander

fehlschlägt. Die übrigen nummerierten Spieler folgen dann der Reihe nach. Der gut geschlagene, aber nicht gefangene Ball wird von den Fängern stets schleunigst wieder zurückgeworfen. Das Spiel trägt den poetischen Namen Käseball.

Auch diese Form sei bei schwacher, zur Parteibildung unzureichender Spielerschar als Übungsspiel für Schlagen und Fangen bestens empfohlen.

b) Plumpsackspiele.

Man benötigt zu den Spielen 81 bis 83 eines Plumpsackes oder Knötels. Da durch die auf die gewöhnliche Art hergestellten Plumpsäcke — Zusammendrehen und Verknoten eines Taschentuches — leicht Verletzungen bei zufällig ein Auge treffendem Schlage eintreten können, sei folgende Herstellung eines haltbaren und ungefährlichen Plumpsackes empfohlen: Man legt erst die beiden Hälften eines Taschentuches viereckig — nicht über Eck — zusammen und faltet es dann noch einmal auf diese Art, so daß ein vierfaches Quadrat entsteht, das an drei Ecken vier geschlossene und an einer Ecke vier offene Zipfel zeigt. Dann legt man das Tuch so auf den Oberschenkel eines gebeugten Beines, daß die vier offenen Zipfel auf dem Knie liegen. Nun rollt man die drei obersten Zipfel bis zu der auf dem Oberschenkel ruhenden Ecke auf, ergreift dann das Tuch an dem offenen Zipfel mit der einen und an dem zusammengerollten Zipfel mit der anderen Hand und zieht es nach beiden Richtungen auseinander damit ist der Plumpsack fertig.

81. Der Plumpsack geht rum.

12 bis 30 Spielgenossen stehen, mit Ausnahme eines Gefährten, im Stirkreis. Gesicht nach innen, die offenen Hände auf dem Rücken. Der außerhalb des Kreises befindliche Spieler geht mit einem Plumpsack bewaffnet um den Kreis herum, wobei er ständig warnt:

„Dreht euch nicht um,
Der Plumpsack geht rum!“

Kinder singen auch gemeinsam an Stelle des ebengenannten einen anderen bekannten Reim:

Es geht ein böses Ding her um, das wird euch tüchtig zuwachen;
(Sieht Je-mand nur nach ihm sich um, so führt's ihm auf den Nacken.)

‡ Doch kehrt es gar bei Si-nem ein, so möcht' ich nicht zur
Rechten sein, zur Rechten sein :|

Fig. 44.

Der Plumpsackträger hat das Recht, etwa sich umsehende Spieler durch Plumpsackschläge zu bestrafen. Während des Herumgehens gibt er seinen Plumpsack so unauffällig wie möglich einem Kameraden in die offengehaltenen Hände und geht ruhig weiter, als hätte er diesen noch. Der nunmehrige Plumpsackträger läßt sich auch nicht gleich etwas merken, faßt erst seinen Plumpsack schlaggerecht und treibt dann seinen Nachbar zur Rechten, wenn dieser nicht aufmerkt und schneller läuft als er, mit hageldichten Schlägen auf den Rücken einmal außen um den Kreis herum. Der bisherige Schläger stellt sich unterdessen an die Stelle des neuen. Gelingt es dem Bedrohten jedoch, rechtzeitig davonzulaufen und ungeschlagen um den Kreis herum wieder in seine Rücken zu gelangen, muß der Schläger den Plumpsack wegen Ungeschicklichkeit und Langsamkeit an den guten Läufer abgeben, der ihn erst noch, seiner Fehler wegen, mit drei Schlägen bestraft und dann an seiner Stelle die Rolle des Plumpsackträgers übernimmt.

82. Fuchs ins Loch.

(Fuchs aus dem Loche. Fuchs zu Loche. Der lahme Fuchs. Hinkepinke. Pinken.)

Auf einem 15 bis 30 Schritt langen und breiten Spielplatz wird ein Mal abgesteckt oder eine Hecke oder Grube bestimmt, die den Fuchsbau bilden. Alle Spieler sind mit Plumpsäcken versehen. Einer erbiertet sich freiwillig zum Fuchs oder wird dazu gewählt. Dieser begibt sich in das von den anderen — ihn neckenden — umschwärmte Mal und bricht plötzlich mit dem Rufe: „Fuchs aus dem Loch!“ daraus hervor. Die ersten drei Schritte darf er laufen, dann muß er auf einem Beine hinken. Er hat die Aufgabe, einen der fliehenden Spieler mit dem Plumpsack zu schlagen oder abzuwerfen. Der Betroffene wird ebenfalls Fuchs und nun werden beide mit Plumpsackschlägen in das Mal zurückgetrieben.

Im nächsten Spielgange können beide Füchse auf Raub ausgehen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler bis auf den letzten zu Füchsen geschlagen sind. Dieser wird im neuen Spiel Fuchs.

Der Fuchs kann ferner ins Mal getrieben werden, wenn er beim Ausbrechen den Ruf: „Fuchs aus dem Loch!“ vergißt, oder wenn er nach den ersten drei Schritten das andere Bein außerhalb seines Males auf den Boden setzt.

Bleibt der Fuchs zu lange in seinem Bau, kann er von der Spielerschar durch Zählen bis drei zum Verlassen aufgefordert und, wenn er dieser Aufforderung nicht nachkommt, unter seinem bekannten Rufe: „Fuchs aus dem Loch!“ mit Plumpsackschlägen hinausgejagt werden.

Bei einer zweiten Spielweise wird der alte Fuchs stets durch den Geschlagenen abgelöst, es ist also jedesmal nur ein Fuchs im Mal.

Der Fuchs darf bei seiner Flucht nicht behindert werden.

Er darf auch während des Hinkens nicht geschlagen werden.

83. Faul-Ei.

Die Spieler stellen sich in einem geöffneten Stirninnenkreise auf. Jeder bezeichnet seinen Platz durch einen Ring, den er in den Sand zieht, oder durch ein Steinchen, eine Pappscheibe usw. In der Mitte des Kreises wird ein Platz für „das faule Ei“ markiert. Ein Spieler läuft nun außerhalb des Kreises hinter den Spielern herum und läßt dabei unbemerkt hinter einem derselben den Plumpsack fallen. Merkt der Spieler dies nicht, bevor der Läufer wieder bei ihm angekommen ist, so gibt ihm dieser drei Schläge mit der Hand, wozu er „Eins, zwei, drei, faul Ei!“ zählt. Der Geschlagene muß sich nun auf den Platz des faulen Eies stellen. Merkt dagegen der Spieler, hinter dem der Plumpsack niederfiel, dies, dann hebt er schnell den Plumpsack auf und verfolgt den Läufer mit Plumpsackschlägen, bis derselbe auf dem Platze des nunmehrigen Läufers angelangt ist. In dieser Weise geht das Spiel weiter, wobei immer das nächste faule Ei das vorhergegangene ablöst.

Die faulen Eier können auch in der Kreismitte stehenbleiben und müssen am Spielschluß Spießruten laufen (Gassenlaufen).

c) Reifenspiele.

84. Reifentwerfen (neun Formen).

Man braucht dazu kleine, runde, etwa 50 Zentimeter im Durchmesser messende Rohrreifen und zu jedem Reifen einen „Degen“, am besten aus Weidenholz, 50 Zentimeter lang und etwa fingerstark. Der Degen ist am Griffende so gebogen, daß der Ausdruck „Degen“ gerechtfertigt erscheint. (Siehe Fig. 45.) Es genügt natürlich auch ein gewöhnlicher Holzstab, an dem zum Schutze der Hand beim Auffangen des Reifens ein Querholz angebracht sein kann. Zur Verschönerung kann der Reifen mit bunten Bändern überzogen werden. Er wird beim Werfen zwischen Daumen und Zeigefinger gehalten, über das obere Drittel des Degens gehängt und durch Druck mit dem elastischen Degen abgeschneilt.

Das Wesen des Spieles besteht im zielsicheren Werfen des Reifens, möglichst in horizontaler Lage, wobei er sich, ohne zu flattern, um seinen Mittelpunkt dreht, und im geschickten Auffangen desselben aus der Luft mit dem Degen. Besonders das Auffangen ist eine Kunst und erfordert ebensoviel Übung, wie beispielsweise das Ballschlagen beim Trommelballspiel (Tamburin). Durch die in der Natur des Auffangens liegenden Körperbewegungen wird das Spiel gesundheitlich wertvoll, erzieht zu Gewandtheit und Geschicklichkeit und verdient darum weiteste Verbreitung. Es gehört allerdings ein möglichst freier, großer Spielplatz dazu. Zwei Spielerinnen schon können zusammen üben. Die Zahl der Teilnehmer am Spiel richtet sich im übrigen ganz nach der Spielweise.

1. Form: Die Spieler stellen sich in einem große Kreise auf, Gesicht nach innen. Abstand von Person zu Person etwa 15 bis 20 Schritte. Alle haben einen Degen und werfen in hohem Bogen, von Nachbar zu Nachbar, den Reifen (nur einer wird hier gebraucht) erst rechts, dann links im Kreise herum. Wer ihn nicht fängt, muß ihn selbst holen. Bei großer Spielerzahl können auch mehrere Reifen in entsprechendem Abstand herumgehen. Das ist natürlich lebhafter, erfordert aber um so mehr Aufmerksamkeit. Denn sobald der eine Reifen geworfen ist, muß der Blick schon wieder nach dem nächsten gerichtet werden.

2. Form: Ein Spieler stellt sich in die Mitte des Kreises und fängt alle ihm zugeworfenen Reifen auf. Verliert er einen, so wird er von einem anderen Spieler abgelöst.

3. Form: In der Mitte des Kreises wird eine etwa zwei Meter hohe Stange aufgestellt. Jeder Spieler bekommt der Reihe nach drei bis fünf Reifen mit der Aufgabe, sie so zu werfen, daß sie von der Stange aufgefangen werden. Wer am meisten trifft, ist Sieger.

^{*)} Zu beziehen vom Arbeiter-Turnverlag.



Fig. 45.
Reifen und
Degen zum
Reifenwerfen*.)

4. Form: Zwei Parteien stehen sich in Stirnreihen gegenüber. Der Reihe nach wird ein Reifen von Gegenüber zu Gegenüber geworfen. Wer den richtig geworfenen Reifen fallen läßt, tritt aus.

5. Form: Zwei Parteien stehen sich in Stirnreihen gegenüber. Sie sind fortlaufend abgezählt. Auf ein gegebenes Zeichen wirft die eine Partei ihre Reifen zur Gegenpartei. Der Erste immer zum Ersten usw. Alsdann wirft die andere Partei, während die erstere fängt. Es können aber auch beide Parteien gleichzeitig ihre Reifen gegeneinander werfen. Das ist schon schwieriger. Gut ist es, wenn gleich zu Anfang ausgemacht wird, daß eine Partei höher, die andere tiefer zu werfen hat, damit die Reifen nicht zusammenschlagen.

6. Form: Wie Wanderball in der Gasse.

7. Form: Wie Wettwanderball in der Gasse.

8. Form: Wie Balljagd, nur mit größerem Abstand beim Reifenspiel.

9. Form: Man verwendet hierzu zwei Degen zum Werfen eines Reifens. Der Reifen darf nie mit den Händen angefaßt werden, auch dann nicht, wenn er zu Boden gefallen ist. Mit der Spitze des Stockes ist er von da zu holen. Beide Stocke werden in der Weise gebraucht, daß der eine den Reifen hält, während der andere sich zum Abschnellen rüstet. Das Auffangen erfolgt mit beiden scherenartig zusammengehaltenen Stocken.

d) Blindlingspiele.

Vorbemerkung zu den Blindlingspielen. Das Verbinden der Augen bei „Jakob, wo bist du?“ usw. ist aus Gesundheits- und anderen Rücksichten nicht sehr zu empfehlen. Besser ist es, wenn man sich zwei Papphüllen anfertigt oder anfertigen läßt und diese über den Kopf auf den Schultern stülpt. An den Seiten müssen zwei faust-

große Öffnungen eingeschnitten und mit undurchsichtigem Leinen überklebt sein, damit der Geblendete besser beurteilen kann, woher der Schall kommt. 30 Zentimeter hoch und 70 Zentimeter Umfang ist das Maß für die Hüllen.

85. Jakob, wo bist du? (zwei Formen).

1. Form: Alle Mitspieler bilden durch Handfassen einen Kreis; zwei, denen die Augen verbunden werden, sind innerhalb desselben. Der eine Spieler, der Herr, ruft seinen Diener: „Jakob, wo bist du?“ Der andere antwortet sofort: „hier!“, verläßt aber seinen Platz um dem Fang zu entgehen. Wird er doch nach öfterem Fragen und Antworten erwischt, setzt ein anderes Paar das Spiel fort.

2. Form: Ausführung des Spieles wie in der ersten Form, nur ein Jakob und zwei Fänger, oder zwei Jaköbe und ein Fänger. Auf Kommando des Spielleiters haben beide Fänger gleichzeitig „Jakob, wo bist du?“ zu rufen.

86. Schellenmann.

Durch Handfassen wird ein nicht zu kleiner Kreis gebildet. Zwei oder mehreren Spielern werden die Augen verbunden, während der eine ein Glöckchen oder ein Schlüsselbund in der Hand hält und fortgesetzt klingelt. Die blinden Spieler suchen den Schellenmann zu fangen, was derselbe durch geschicktes Ausweichen zu verhindern sucht. Wem der Fang gelingt, wird Schellenmann. Auf ebenem und freiem Spielplatze können auch alle Spieler sich die Augen verbinden.

87. Stuhlsuchen.

Die Spielregeln sind dieselben wie bei „Schellenmann“, nur trägt der Spieler anstatt des Glöckchens oder Schlüsselbundes einen Stuhl. Durch Aufstoßen mit den Stuhlbeinen muß er die suchenden Spieler locken. Derjenige Spieler, dem es gelingt, sich zuerst des Stuhles zu bemächtigen, hat

das Recht zum Locken. Ergreifen beide Spieler gleichzeitig den Stuhl, so lockt der, dem es gelingt, sich auf den Stuhl zu setzen. Bei großer Spielerzahl läßt man mehrere suchen. Der Stuhl ist vorsichtig zu tragen, damit kein Mitspieler verletzt wird.

88. Pfeisken suchen.

Das Spiel geht als Scherzspiel nur einmal mit einer Person zu spielen, die es noch nicht kennt. Alle Spieler bilden einen Stirnkreis vorlings, während dem einen im Kreise die Augen verbunden werden. Währenddem wird ihm das Pfeisken an einem nicht zu langen Faden unbenutzt hinten am Rock befestigt und ihm die Binde dann wieder abgenommen. Die Mitspieler tun so, als gäben sie sich das Pfeisken von Hand zu Hand. Der Innere fährt darauf zu, da er die Aufgabe hat, das Pfeisken zu suchen. Natürlich findet er nichts, während es doch immer wieder hinter seinem Rücken pfeift — was die Spielgenossen möglichst unauffällig tun —, bis er dahinter kommt, daß er gefoppt ist und die Pfeife an seinem eigenen Rocke hängt.

e) Spiele mit verschiedenen Spielgeräten und Ruhespiele.

89. Tag und Nacht (drei Formen).

1. Form: Zwei gleichstarke Parteien der beliebig zahlreichen Spielgesellschaft (doch nicht gut unter 20) stehen sich in zwei Stirnreihen, Gesicht zueinander, mit drei bis vier Schritt Abstand gegenüber (Fig. 46). Der Spielplatz ist ungefähr 30 bis 60 Schritt lang und so breit, daß eben jede Partei in einer Stirnreihe bequem Platz hat. Quer vor den beiden Parteien steht der Spielleiter mit einer Holz- oder Pappscheibe von 10 bis 15 Zentimeter Durchmesser, die auf der einen Seite weiß (Tag), auf der anderen schwarz

(Nacht) ist. Vielfach nimmt man auch einen Würfel von 10 bis 15 Zentimeter Seitenflächen, die anstatt der Zahlen 1 bis 6 weiß und schwarz sind. Daher der Name Würfelentscheidungslauf. Sonst ist das Spiel das gleiche. Hat man keine Pappscheibe oder keinen Würfel, tut's auch ein Geldstück, nach dessen unterschiedlichen Seiten das Spiel und die Parteien mit „Kopf oder Schrift“, „Wappen oder Schrift“ bezeichnet werden.

Bevor das Spiel beginnt, wird die eine Partei ebenfalls mit Tag (T), die andere mit Nacht (N) bezeichnet. Darauf wirft der Leiter die Scheibe wirbelnd zwischen beide

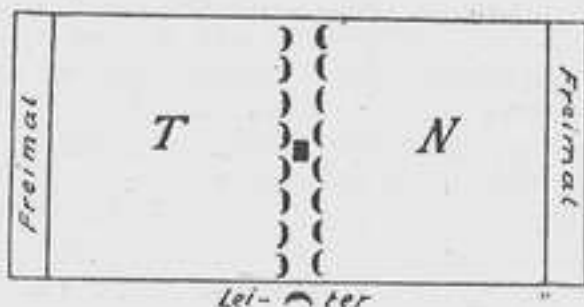


Fig. 46.

Abteilungen in die Luft. Die Partei, deren Farbe nach dem Niederfallen oben liegt, hat die Aufgabe, möglichst viele Spieler der Gegenpartei durch einen leichten Schlag mit der Hand zu Gefangenen zu machen. Um ein Versehen zu vermeiden, ruft auch der Leiter laut die obenliegende Seite („Weiß“ oder „Schwarz“, „Kopf“ oder „Schrift“) auf. Die Gegenpartei macht natürlich kehrt und sucht so schnell wie möglich ihr Freimal zu gewinnen, verfolgt von der anderen Partei. Bis zum Freimal darf abgeschlagen werden. Die Gefangenen scheiden aus, alle anderen kehren zur Mitte zurück, und es erfolgt ein neuer Spielgang. Die Partei hat verloren, die zuerst aufgerieben ist.

2. Form: Spielweise wie die erste Form, nur befinden sich die Parteien bis zur Entscheidung durch das Los

(Scheibe oder Würfel) stets im Liegestütz vorlings oder in tiefer Kniebeuge an ihrem Standorte.

3. Form: Beide Parteien nehmen mit etwa zehn Schritt Abstand voneinander so Rücken gegen Rücken Aufstellung, daß sie das Gesicht dem feindlichen Freimal zukehren, also im feindlichen Felde stehen. Niemand darf sich umsehen. Der Leiter wirft die Scheibe wirbelnd in die Luft und ruft die obenliegende Seite weiß oder schwarz laut auf. Nun machen alle kehrt; die Partei, deren Seite oben liegt und daher gerufen wurde, verfolgt die andere, die zwischen jene hindurch oder um sie herum ihr Freimal zu gewinnen sucht. Gefangener wird, wer von einem Feinde einen Schlag erhält.

90. Diebschlagen (drei Formen).

1. Form: Auf einem 25 bis 60 Schritt langen und je nach der Zahl der Spieler 10 bis 20 Schritt breiten Platze, dessen Seiten- und Hintergrenzen genau markiert sind, nimmt jede der beiden gleichstarken Parteien in Stirnreihe auf den beiden hinteren Grenzlinien Platz. Anzahl der Spieler 10 bis 20.

Bei einer Spielfeldlänge von 50 Schritt wird in einer Entfernung von 17 bis 20 Schritt — von der Mitte der einen Grenzlinie ab zur Mitte der anderen hin gemessen — im Spielfelde auf einen eingeschlagenen Pfahl oder Stab eine Mütze oder ein Taschentuch aufgehängt. Die Entfernung des aufgehängten Gegenstandes zu den beiden Parteien steht also in einem Verhältnis von 2 : 3 oder 3 : 5. Im Saal legt man den Gegenstand auf einen Stuhl, einen Bock, drei zusammengebundene Stäbe (Fig. 47) oder dergleichen.

Die nächstehende Partei sind die Diebe, die entferntere die Häfcher. Auf ein Zeichen des Leiters, am besten zählen bis drei, läuft der rechte Flügelmann jeder Partei aus: der Dieb mit der Aufgabe, den Gegenstand zu rauben, der Häfcher zu dem Zweck, den Dieb im Spielfelde zu schlagen. Mißlingt der Raub, so wird der Dieb Gefangener des Häfchers; erreicht der Dieb aber mit seiner Beute ungeschlagen seine

schützende Mallinie, wird jener Gefangener des Diebes. In beiden Fällen muß sich der Gefangene hinter den Sieger stellen.

Sind alle Spieler der Reihe nach einmal ausgelaufen, werden die Gefangenen jeder Partei zusammengezählt, diese kehren zu ihrer Partei zurück und es findet ein Malwechsel statt. Ein Spielgang ist beendet. Die Partei hat gesiegt, die nach dem zweiten Spielgange die meisten Gefangenen gemacht hat.



Fig. 47.

2. Form: Bei dieser Spielform wird der zu raubende Gegenstand in der Mitte des Spielfeldes, also im gleichen Abstand von beiden Parteien, aufgestellt. Auf ein Zeichen des Leiters, am besten zählen bis drei, läuft der rechte Flügelmann jeder Partei nach der Mitte und sucht den Gegenstand zu stehlen oder seinen ihm zuvorkommenden Gegner zu schlagen. Bei dieser

Spielweise ist keine Partei vorher zu Dieben, respektive zu Häschern bestimmt, jeder kann stehlen, der andere muß haschen. Meist werden sich beide Spieler in der Mitte lauend gegenüberstehen, beutegierig und doch erwartungsvoll um den Pfahl herumtanzen, jeder möchte rauben oder den anderen als Räuber abfassen. Scheinmanöver werden ausgeführt, den Gegner zu täuschen. Endlich wagt es einer und eilt mit seiner geschickt erhaschten Beute davon. Er hat den rechten Augenblick erfaßt. Verblüfft, vermag ihm der Gegner nicht gleich zu folgen. Dann versucht er durch den kühnen Raub zum Häscher Gestempelte durch größte Schnelligkeit den Dieb einzuholen und vor dem Freimale zu schlagen. Vergeblich. Da muß er sich als Gefangener hinter diesen stellen und damit aus dem Spiel ausscheiden.

Gelingt ihm dagegen das Schlagen des Diebes vor dem rettenden Freimale, ist dieser sein Gefangener. In beiden Fällen wird der Gegenstand wieder aufgehängt und die nächsten beiden laufen auf das Zeichen des Leiters. So geht das Spiel die Reihe durch, worauf Platzwechsel wie oben und ein neuer entscheidender Spielgang erfolgt.

3. Form: Ausstellung des Gegenstandes wie bei der zweiten Form, in der Mitte. Eine Partei wird, wie bei der ersten Form, von vornherein zu Häschern, die andere zu Dieben bestimmt. Der Unterschied ist hier, daß nicht auf Befehl ausgelaufen wird, sondern der Dieb beliebig vorgehen kann. Der Häscher darf erst nach dem Diebe sein Mal verlassen, muß auch wieder zurückgehen, so oft dies der Dieb tut, und darf den Dieb erst schlagen, wenn dieser wirklich gestohlen hat. Sonst gelten die gleichen Regeln über den Spielverlauf wie oben.

Bei größerer Spielerschar werden die beiden Parteien bei allen drei Formen in zwei, drei oder mehr Abteilungen von vier bis fünf Spielern auf jeder Seite geteilt. Die sich gegenüberstehenden Abteilungen spielen für sich gegeneinander wie oben beschrieben. Nach zwei durch Platzwechsel unterbrochenen Spielgängen werden die Resultate der einzelnen Abteilungen für jede Partei zusammengezählt und ergeben dann den Sieg oder Verlust der Partei.

91. Hüpfender Kreis.

Hierzu benötigt man einer Schnur von zwei bis drei Meter Länge, an deren Ende ein nicht zu schwerer Gegenstand (Schlagball usw.) befestigt ist. Die Spieler stehen im Kreise um den Spielleiter. Dieser schwingt nun die Schnur derart im Kreise über dem Boden, daß das beschwerte Ende die Füße der im Kreise stehenden Spieler treffen müßte, wenn dieselben sich von dem Getroffenwerden nicht durch schnelles Aufspringen retten würden. Wer dennoch getroffen wird, muß austreten. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrigbleibt. Dieser wird im neuen Spielgange Seilschwinger.

92. Ringender Kreis (zwei Formen).

1. Form: Türkenkopf. Ein Stock oder Pfahl wird etwa in Brusthöhe lose in den Boden gesteckt, so daß er bei leichter Berührung umfällt. 8 bis 30 Spieler bilden um den Stock mit Handfassung einen Kreis. Sie hüpfen um den

Stock herum mit dem Bestreben, sich selbst dem Stocke möglichst fernzuhalten und andere heranzuziehen.

Man kann auch anstatt eines Stockes 6 bis 20 Keulen hinstellen, über die die Spieler dann hinweghüpfen, oder an einem festgemachten Stocke eine Mütze aufhängen.

Wer den Stock oder die Keulen umwirft, oder die Mütze herunterreißt, scheidet aus. Desgleichen, wer mit der rechten Hand den Griff aufgibt.

2. Form: An den Gegenstand. (Stock, Sprungständer usw.). In der Mitte des Kreises steht ein Spieler als Wächter, der den Gegenstand mit einer Hand ansaßt, mit der freibleibenden Hand versucht er einen Spieler aus dem ringenden Kreis zu schlagen. Gelingt ihm dies, wird der Geschlagene Wächter.

Der Geschlagene kann auch ausscheiden. Ist der Kreis zu groß, werden zwei Kreise gebildet. Sind beide Kreise durch Ausscheiden der Geschlagenen zu klein geworden, werden die Beiden zu einem Kreise vereinigt.



III.) Kleinigkeiten.

93. Humoristisches Wettlaufen (zehn Formen).

1. Form: Dreibeinlaufen. Je zwei nebeneinanderstehenden Läufern werden die inneren Beine an den Knöcheln und zugleich über den Knien fest zusammengebunden (aber nicht abschnüren), worauf zwei oder mehr solcher Paare einen Wettlauf miteinander ausführen. Die Laufbahn kann 50 bis 120 Schritt lang sein. Dieser Wettlauf ist nur auf weichem Boden zu veranstalten, da sonst gar leicht bei dem öfteren Hinfallen die Knie geschunden werden.

2. Form: Karrenschieben. Der Vordere eines jeden Läuferpaares befindet sich mit gegräschten Beinen im Liegestütz vorlings, der Hintere tritt zwischen die Beine der Vorderen und ergreift die Beine dicht über den Knöcheln, wie man eine Schiebkarre faßt. Die Vorderen zweier oder mehrerer Paare suchen nun auf ein Zeichen so schnell als möglich auf den Händen zu laufen, die Hinteren gehen genau mit. Da die Sache für die Vorderen recht anstrengend ist, darf die Laufbahn höchstens 30 Schritt lang sein. Der Platz muß natürlich völlig scherbenfrei sein.

Statt Spielern, die die „Karren“ darstellen, können auch wirkliche einrädige Karren verwendet werden. Die Aufgabe besteht dann darin, einen im Karren sitzenden Spielgenossen über die Wettstrecke zu fahren.

3. Form: Eierlaufen. Jeder Wettläufer hält mit einer oder mit beiden Händen einen Teller oder Löffel, auf dem

*) Die in den ersten vier Auflagen unter Abschnitt III enthaltenen Gesellschaftsspiele sind stark vermehrt in einem besonderen Heft „Spiel und Spaß“ (eine Sammlung lustiger Unterhaltungsstücke) im Arbeiter-Turnverlag W.-G. erschienen.

ein Ei oder eine Kugel liegt. Wer das Ei — ohne daß es herabfiel oder mit der anderen Hand festgehalten wurde — zuerst ans Ziel bringt, ist Sieger. Die Laufbahn kann bis 50 Schritt betragen. Im Winter ist es auch auf Schlittschuhen auf dem Eise zu üben.

4. Form: Schäferlauf. Wettlauf mit einem Kübel Wasser auf dem Kopf tragend. Der Kübel kann während des Laufens mit den Händen gehalten werden. Wer seinen Kübel zuerst am Ziele ausschütten kann, ist Sieger.

5. Form: Hundewettlauf = Laufen auf allen Vieren.

6. Form: Krokodilllauf = Stützeln vorwärts im Liegestütz vorlings. Die Beine schleifen dabei nach.

7. Form: Storchhüpfen = Hüpfen auf einem Bein über die ganze Strecke. Wechseln der Beine während des Wettkampfes ist verboten. Wer es trotzdem macht, dessen Lauf ist ungültig und muß ausscheiden.

8. Form: Rückwärtslaufen = Laufen rückwärts. Hierbei Vorsicht, daß niemand fällt.

9. Form: Huckepacktragen = Ein Genosse trägt den anderen, der im Grätschitz auf seinem Rücken sitzt.

10. Form: Reiterwettlauf = Im Reitsitz auf den Schultern eines zweiten Genossen wird geübt.

Die zehn vorgenannten Formen können bei Sommer- und Turnfesten zu einer einzigen Übung zusammengelegt werden, indem die zu durchlaufende Wegstrecke in Abschnitte eingeteilt wird.

Jeder Läufer hat die für den betreffenden Abschnitt vorgesehene Tätigkeit auszuführen. Dabei kann noch:

1. unter einem großmaschigen, auf den Boden gespannten Netz durchgekrochen werden;
2. durch aufgehängte oder aufgestellte Tonnen hindurchgekrochen werden;

3. über alle erdenklichen Hindernisse geklettert werden;
4. ein bereitliegender Anzug, Hose und Jacke, zu Beginn des Abschnittes angezogen, zu Ende desselben ausgezogen werden usw.

Solche Wettläufe erfordern natürlich genug Helfer, damit die Geräte immer zur rechten Zeit am Platze sind.

94. Ein Scherzwettlauf.

Zum ausprobieren.

Eine 100-m-Stafette von 5 Turnern auf je 20 m Entfernung ein Turner verteilt, soll durch gutes Abergaben des Stafettenstabes die Strecke in gleicher Zeit mit einer die ganze Strecke durchlaufenden Turnerin durchheilen.

Beim Ausprobieren war die Strecke 100 m und die gutlaufende Turnerin ca. 3 m hinter der Turnerstafette zurück. Beim umgekehrten Verhältnis, wo die Turnerinnen die Stafette stellten, blieben wieder die Turnerinnen ca. 25 m hinter dem Turner zurück.

In beiden Fällen war unstrittig die Laufstrecke der Stafettenleute zu kurz, man kam nicht richtig ins Laufen. Die Aufgabe besteht nun darin, die Strecke eventuell auf 150, 200 m oder noch mehr zu verlängern und weiter auszuprobieren, um dadurch den Stafettenmannschaften das Training der Stafettenübergabe interessant zu gestalten. Doch ist auch zu beobachten, daß die Strecke nicht übermäßig lang sein darf, da sonst die Möglichkeit besteht, daß die Stafette auch bei schlechter Abergabe ohne große Anstrengung den Sieg davontragen wird.

95. Nicht Zeit, sondern Strecke!

Hierbei wird nicht die Zeit der durchlaufenen Strecke, sondern die durchlaufene Strecke in einer bestimmten Zeit gemessen. Wir haben die Sache ausprobiert

wie folgt: Nach beistehender Abbildung sind 12 Sekunden zu laufen.



Vier Läufer sind am Start. Der Starter steht ungefähr 95 m vom Start entfernt. In der Meterstrecke 90–110 stehen für jeden Läufer 1, besser 2 Kampfrichter verteilt.

Der Starter gibt nun das Zeichen zum Start, sobald sein Sekundenzeiger auf 60 steht, durch Fahnenwinken, besser durch Pfiff oder Schuß. Die Kampfrichter haben nun auf ihren Läufer gut aufzupassen, wenn der Starter die Sekunden zählt: 9 — 10 — 11 — Halt! Die Strecke zwischen Start und der Stelle, an der der Läufer stand, als das Kommando „Halt“ ertönte, wird dann gemessen. Es könnte sich so ungefähr folgendes Resultat herausstellen. In 12 Sekunden liefen:

Läufer a	93	m
" b	95	"
" c	102	"
" d	93 $\frac{1}{2}$	"

Diese Art der Streckenmessung ist eine Anregung. Es gehören allerdings genügend zuverlässige und unbeeinflusste Helfer dazu. Zur besseren Entscheidung für die Kampfrichter wäre es vielleicht noch angebracht, zwischen 90 und 110 m Markierungslinien auf jeden Meter über die Laufbahn zu ziehen.

96. Wanderbank.

„Wanderbock“ ist überall bekannt; „Wanderbank“ ist ähnlich. Der Riegenerste stellt eine Bank. Das ist: Nieder-

knien auf beide Beine und Stütz der Hände auf den Boden, so, daß der Rücken ungefähr wagerecht ist. Dann springt der Nächste mit Schlußsprung drüber und stellt sofort in kurzer Entfernung eine zweite Bank. So folgt auf gleiche Weise der Dritte, Vierte usw. bis die gesamte Riege durch ist. Ist der Riegenletzte über die erste Bank (den Riegenersten) so steht dieser Turngenosse auf und springt über sämtliche Bänke hinweg und stellt am anderen Ende wieder eine. So kann sich diese Spielform öfters wiederholen. Es ist so möglich, auf diese Art eine dem Hürdensprung ähnliche Schrittsprungform in der Halle zu „trainieren“. Die Bänke brauchen hierzu nur etwas weiter auseinander gestellt zu werden, damit man die vorgeschriebene Dreischrittechnik im Zwischenraum ausführen kann (= „Hopp“, 1, 2, 3, Hopp usw.)

Statt Überspringen kann man mit Stütz auf den Boden auch Aberschläge über die Bänke ausführen lassen (eigentlich „Aberrollen“).

97. Tellerdrehen.

Die Spieler stehen im Stirninnenkreis. In dessen Mitte stellt der Spielleiter einen Zinnteller auf die Kante und versetzt ihn in drehende Bewegung. Er ruft dabei einen der Spielgenossen namentlich auf. Dieser hat nun schnell vorzuspringen und den Teller, bevor er zu Boden fällt, aufzuheben. Gelingt es ihm, so löst er den Spielleiter ab. Gelingt es ihm nicht, dann bekommt er einen Plumpsackschlag und muß auf seinen Platz zurückkehren, worauf das Spiel von neuem beginnt.

Statt der Personennamen kann sich die Spielerschar vorher auch Tier- oder Blumennamen beilegen, die dann aufgerufen werden.

98. Stockstellen.

So wird das vorige Spiel auch genannt, wenn an Stelle des Tellers ein etwa zwei Meter langer Stock senkrecht in der Kreismitte aufgestellt wird.

99. Scherzübung mit dem Stabe.

Man nehme einen gewöhnlichen Stab und setze sich auf eine Matte oder sonst nicht allzu harten Fußboden und zwar so daß die Beine angehockt sind. Der Stab wird nun in die Kniekehlen und in die Ellbogengelenke gelegt, der Oberkörper wird stark nach vorn gebeugt, bis die Hände beide Ohren fassen können. Aus dieser recht unglücklichen, aber viel Heiterkeit auslösenden Lage (siehe Fig. 48) soll nun so weit aufgestanden werden, daß der Betreffende auf beide Füße zu stehen kommt. Die Hände dürfen nicht von den Ohren weggenommen werden, da sonst die Schwierigkeit aufgehoben würde. Zweckmäßig ist es, in der gefesselten Lage sich zunächst nach vorn auf den Kopf oder auf die Seite zu legen und dann zu versuchen, die Füße aufzustellen. Zur Erheiterung auf dem Spielplatz tragen derartige Scherzübungen sicher ein wesentliches mit bei.



Fig. 48.

100. Heben eines Menschen.

- Steifen Mann = Heben eines steif am Boden liegenden Genossen mittels Flechtgriff am Genick.
- Heben mit Hilfe von 3 Mann, die unter den Schultern und an den Beinen anfassen.
- Heben mit 2 Mann mit Griff an den Beinen und Schultern.
- Heben wie unter b und c jedoch mit einflechten von Knie- und Armbeugen, sowie mehrmaliges Hochheben.

101. Hochwerfen eines Menschen.

An Händen und Füßen mit festem Griff gefaßt und Hochwerfen und Senken (gute Lockerungsübung). — Dabei darf der Griff aber nicht aufgegeben werden. Anfangs durch 4 Helfer, später durch 2 Helfer. — Das Hochwerfen kann auch bis in die Laubstellung erfolgen.

102. Wendemann.

Die Übung besteht im Herumwerfen eines Spielers durch zwei andere in Gegenstellung stehende Helfer. Diese haben Handfassung und legen dem an einer ihrer Flankenseiten rücklings stehenden Dritten das entferntere Händepaar über den Kopf hinweg auf die Brust, das nähere Händepaar auf dem Rücken, hebt den Spieler empor und wirft ihn mit Hilfe des entfernteren Händepaares herum (Fig. 49). Vorsicht! Nicht fallen lassen, bevor er sicher steht!



Fig. 49.

103. Käsewende.

a) in Gleichstellung =), hintereinanderstehend. Der Vordere beugt sich vor, steckt die Hände zwischen den Beinen durch und der Hintere (Größere) faßt die Hände und wirft vorwärts herum (Fig. 50).



Fig. 50.



Fig. 51.

b) in Gegenstellung =) (. Im übrigen wie bei a, das Herumwerfen ist hier rückwärts (Fig. 51).



Fig. 52.

104. Grätsche mit Unterstüßung.

Grätsche über einen geradestehenden Turner mit Stütz auf dessen Schultern und Aufsteigen in dessen gefaltete Hände (Fig. 52).

105. Der Erdsfloh oder Erdlippe.

Der Turner liegt rücklings auf dem Boden, hebt die Beine und macht einen kräftigen Rippstoß nach oben und vorn (die Hände unterstützen diese Tätigkeit, indem sie kräftig gegen die Oberschenkel drücken), hierbei richtet sich der Oberkörper bogenförmig, aber blitzschnell auf. Der Turner gelangt hierbei in die Kniebeuge. (Siehe Fig. 53.)

106. Die Rückenrolle.

Zwei Turner stehen Rücken gegen Rücken und fassen sich Arm in Arm. Der Erste macht Rumpfvorbeugen, der Zweite hebt dabei die Beine und rollt rückwärts über den Rücken des Ersten in den Stand. Der Erste unterstützt das Rollen durch kräftiges Ziehen an den Armen des Rollenden.



Der Anfang.



Erster Moment.



Zweiter Moment.



Vertig!

Fig. 53.

107. Eine andere Art der Rückenrolle.

Zwei Turner stehen in Gegenstellung, Gesicht zueinander, und fassen die Hände. Auf 1 machen beide eine halbe Drehung mit grifffesten Händen und auf 2 macht der Erste Rumpfvorbeugen und

zieht den Zweiten mit einem kräftigen Zug über seinen Rücken. Der Zweite hebt hierbei die Beine und landet durch Rollen rückwärts wieder in die Ausgangsstellung.

108. Das Mählrad.

Zwei Turner stehen hintereinander. Der Erste schwingt sich in das flüchtige Handstehen mit gegrätschten Beinen. Der Zweite, der im Grätschstand steht, umfaßt den Ersten von vorn um die Hüften und hebt ihn hoch. Jetzt beugt sich der Zweite rückwärts, hierdurch kommt der Erste mit den Füßen auf den Boden und richtet sich auf. Nun beginnt der Erste mit dem Rückbeugen und hebt den Zweiten hoch, und der versucht wieder mit den Füßen, die gegrätscht sein müssen, auf den Boden zu kommen. Das Grätschen der Beine ist notwendig, um festen Stand zu bekommen.

109. Oberschlag rückwärts aus dem Streckliegen.

Ein Turner liegt auf dem Rücken mit hochgehobenen Beinen, ein anderer erfährt die Fußgelenke des Ersten, zieht den Körper kräftig nach oben und wirft ihn energisch nach vorn, so, daß der Erste auf die Füße gelangt.

110. Der Aal.

Eine Scherzübung, die aber eine Portion Gelenkigkeit und Lockerung in den Gliedern verlangt. Die Ausführung ist wie folgt:

Der Abende lege sich auf den Rücken. Die gestreckten Beine und Arme, sowie der Kopf und der oberste Teil des



Fig. 54.

Rumpfes sind leicht gehoben. Alle genannten Körperteile dürfen jedenfalls den Boden nicht berühren. Es soll nun eine ganze Drehung links oder rechts um die Längsachse ausgeführt werden, ohne Nachhilfe der Hände, nur durch die Bewegungen des Körpers. Notwendig ist es also, daß der gesamte Rumpf auf die Seite rollt, sich nach der ent-

gegengesetzten Seite biegend, um die genannten Körperteile nicht den Boden berühren zu lassen und dann weiterrollend auf den Bauch begibt. Hier geschieht nun Rumpfsheben (Rückbeugen, Fig. 54). Die weitere halbe Drehung erfolgt dann auf die gleiche Art. Die ganze Drehung muß mit Schnelligkeit ausgeführt werden, um ihre Wirkung nicht zu verfehlen. Die Wirbelsäule kommt dabei tüchtig in Bewegung. Dadurch erhält die Übung noch einen ganz besonderen gesundheitlichen Wert.

111. Der Schlüpfer. (Eine Scherzübung.)

In jeder Schulturnhalle, aber auch unter dem Eigentum vieler Vereine, gibt es kleine Rohrreifen mit den dazugehörenden Rohrdegen. Gern üben die Kinder das Reifenwerfen damit. Ich benutze bisweilen diese Reifen auch zu etwas anderem und zwar zu nichts geringerem, als vom Fuße bis zum Kopfe, oder auch umgekehrt, hindurchzuschlüpfen.



Fig. 55a u. b. Eine Kleinigkeit: Durch den Reifen schlüpfen = Der Schlüpfer.

Es sieht schwerer aus, als es in Wirklichkeit ist. Fig. 55 a zeigt die leichtere Form. (Auf den Bildern turnen Turnerinnen diese Übung. Die benutzten Reifen sind aber auch ein wenig größer, als die vorschriftsmäßigen Wurfreifen.) Die Turngenossin ist gerade mit dem linken Bein in den Ring gestiegen; das rechte steigt dann nach und der Ring wandert am Oberkörper empor bis Kopf und Arme ebenfalls frei sind.

Bedeutend schwerer ist die zweite Form, die Fig. 55 b zeigt. Das linke Bein steigt wieder in den Ring; dann folgt, indem man rechts niederkniet, der linke und rechte

Arm mit dem Kopfe (das ist der schwerste Moment). Langsam streckt sich dann die Abende empor, während der Ring diesmal abwärtsgleitet. Ist der Rumpf vollständig gestreckt und der Ring über das Gefäß hinweg, dann fällt derselbe am rechten Bein zum Boden. Ein Heraustreten aus dem Ring (mit dem rechten Fuß) beendet dann diese Übung. Nun laßt die Kinder selbst probieren, denn es macht ihnen viel Spaß.

112. Das Elektrisieren.

Beim Kinderturnen kommt es oft darauf an, wertvolle Übungen den Rangen in humoristischer Form schmackhaft zu machen, so daß sie gern nachturnen. Ein Beispiel:

Habt ihr euch schon einmal elektrisiert? Nein? — Nun gut, dann wollen wir es einmal tun. — Das kostet nichts! — Paßt alle schön auf. Wir haben jetzt immer die Fußspitzen abwärts gedrückt, heute wollen wir die Fußspitzen ausnahmsweise einmal aufwärts drücken; also den Fuß auf die Ferse stellen. — Wer kann so gehen? Wer kann so laufen? Hei! das gibt aber Spaß! Es kommt noch besser. Stellt alle euren rechten Fuß, mit aufwärts gebogener Fußspitze, auf die Ferse rechts schräg vorwärts, aber das Knie kräftig durchdrücken. Nun laßt euch mit der rechten Hand von oben herunter an die rechte Fußspitze. Spürt ihr jetzt den elektrischen Strom im Bein? — Ja! Und jetzt macht dasselbe links, dann wieder rechts usw.

113. Der Panther.

a) „Das Zusammenkauern“. Knien auf beiden Knien, Rumpfvorbeugen, mit der Stirn den Boden berühren, die Arme vorstrecken;

b) „Das Lauschen“ oder „Lauern“ = Kopf heben und die Schultern zurücknehmen;

c) „Das Schleichen“ = 1. Schräglinksvorstrecken des rechten Armes und Schräglinksrückstrecken des rechten Beines (rechter Arm und rechtes Bein bilden mit dem Körper eine kreisförmige Linie, dabei wird Arm und Bein kräftig aus-

gestreckt). 2. Die rechte Hand auf den Boden setzen und das rechte Knie bis an die rechte Hand vorbringen. Dann folgt dieselbe Bewegung mit dem linken Arm und linken Bein. So zehn Schritte vorkriechen. Dann wieder zusammenkauern und



Fig. 56.
Schwedischer Federhupf.

d) „Reckeln oder Recken“ =
1. Kräftiges Zurückdrücken des Gesäßes auf die Fersen, die Hände bleiben fest am Boden, man macht dabei einen „Buckel“ im Lendenwirbel. 2. Das Gesäß heben mit Strecken der Beine (sogenannter „Kater“) und Vorlegen in den Liegestütz. In derselben Bewegung wieder zurück und vorwärts. (Diese Bewegung muß eine reckelnde = ziehende Bewegung sein.)

e) „Der Sprung“. Jeder hockt, so weit er kann, in den Streckstand.

114.

Schwedischer Federhupf.

- a) Hüpfen mit Drehen der Beiden umeinander (Fig. 56),
- b) als Schiebekampf,
- c) als Ziehkampf.

115. Kopfstützstand.

(Siehe Fig. 57.)

116. Schulterstützstand.

Wie Kopfstützstand, nur daß jetzt nicht der Kopf sondern die Schultern in die stützenden Hände des Liegenden gesetzt werden.



Fig. 57. Kopfstützstand.

117. Kraftübung für die Beine.

Aus der Stellung, wie Fig. 58 zeigt, soll mit verschieden schwerem Gewicht der Körper gestreckt werden. Die Hacken müssen, wie bei jeder richtigen Kniebeuge, fest geschlossen sein, die Arme so weit wie möglich nach hinten gebracht und der Oberkörper nach vorn gelegt werden. So entsteht neben der Kraftübung gleichzeitig eine Gleichgewichtsübung. Man beginne anfänglich mit 30 bis 40 Pfund und freue sich, wenn man 80 Pfund erreicht hat.



Fig. 58.

118. Scherzübung im Knien.

Wer hebt aus dem Kniestand auf dem Boden oder auf der Matte durch Rumpffenken vorwärts mit dem Munde ein einmal gefaltetes Stück Papier auf? Die Übung erweckt viel Heiterkeit, sie hat den Vorzug nach mehrmaligem Uben von jedem ausgeführt zu werden; sie wird deshalb auch sehr gern wiedergeholt.

Der Spieler führt einen Kniestand mit geschlossenen Knien aus. Nun wird das Papier mit geballter Hand, in Unterarmlänge vom Knie entfernt, auf die Kante gestellt. Besser ist es, wenn man den Ellenbogen gegen das Knie stemmt, dadurch wird auch jedes Bemogeln vermieden. Wer lange Unterarme hat, ist im Nachteil. Jeder Zentimeter näher erleichtert ganz bedeutend die Übung; dadurch geht aber auch der Reiz derselben verloren. Am besten eignet sich das Papier von einem Notizblock. Es wird der Länge nach in der Mitte scharf gebrochen und so auf den Boden gelegt, daß der Ramm nach oben zeigt. Je höher das Papier, desto leichter die Übung. Nachdem die Entfernung festgestellt ist, richtet sich der Spieler auf, so daß die Hüften gestreckt sind. Hierauf werden die Arme auf dem Rücken verschränkt mit Umsassen der Ellenbogen. Nun erfolgt das Rumpffenken (siehe Fig. 59). Will der Spieler, sobald er

das Gleichgewicht verliert, eine unliebsame Berührung des Bodens mit der Nase vermeiden, so muß er schnell die Verschränkung der Arme lösen. Es sei nochmals darauf hingewiesen, daß das Papier mit dem Munde aufgehoben, nicht aber angesaugt wird.



Fig. 59.

119. Tauziehen.

Ein 10 bis 16 Meter langes und 3 bis 4 Zentimeter dickes Tau wird so an beiden Enden und an beiden Seiten gefaßt, daß mindestens ein Meter Zwischenraum in der Mitte zwischen den beiden Parteien bleibt. Auf den Befehl „Los!“ wird im Takte: „Eins! Zwei! Drei!“ ruckweise gezogen. Die Parteien zählen dabei jede für sich. Auf gleichmäßiges Rucken ist gut zu achten. Der Sieg wird durch das Ziehen der feindlichen Partei über eine vorher verabredete Spielgrenze entschieden.

Interessant gestaltet sich der Kampf auch, wenn die Spieler zu beiden Seiten des Taus mit 10 bis 20 Schritt Entfernung vorlings oder rücklings zum Tau stehen, knien, sitzen oder sich im Liegestütz befinden, auch Freiübungen dabei ausführen, bis plötzlich der Befehl „Los!“ erfolgt, worauf alles so schnell wie möglich an das Tau eilt und sofort zu ziehen beginnt.

Tauziehen kann natürlich auch nur von zwei Gegnern betrieben werden. In diesem Falle kann auch ein Stab das Tau ersetzen (Stabziehen).

120. Der Tank.

Die Spieler stehen in Riegenstärke in Flankenreihe auf ungefähr einen Schritt Abstand im Seitgrätschstand. Mit Rumpfvorbeugen wird die rechte Hand zwischen den Beinen hindurch dem Hintermanne gereicht, der sie dann mit der linken Hand erfäßt. Der Erste beugt sich weit vor, bis sein Kopf den Boden berührt, rollt dann mit weitem Grätschen

vorwärts, der Zweite setzt seinen Kopf zwischen die Beine des Ersten auf den Boden und rollt ebenfalls vorwärts, und alle nachfolgenden machen dasselbe. Im Liegen sind die Beine eng an den Körper des Vordermanns geklemmt, damit die im weiten Grätschen Vorwärtsgewandenen nicht stolpern, Kommt der Letzte über den Ersten, dann erfäßt der Erste mit der Linken die Rechte des Liegenlehten, der durch sein Vorgehen den Ersten wieder aufrichtet, so entsteht eine endlose Kette.

Der „Tank“ kann sich auch so in Bewegung setzen, daß sich aus der Anfangsstellung heraus der Letzte mit beginnendem Rückschreiten der ganzen Reihe hinsetzt und jeder der folgenden das Gleiche tut. Dann liegt die ganze Reihe schließlich ohne die Fassung zu lösen, lang. Nun erfolgt wieder das Aufrichten und Vorgehen vom Letzten, der sich legte, aus.

121. Nackenziehseilkampf.

Das Nackenziehseil ist ein nicht zu verachtendes Wettkampfgerät in Spielform. Aus der Fig. 60 ist seine Form ersichtlich, ebenso seine Verwendbarkeit. Nackenseile mit Gurt-schlaufen sind vom Arbeiter-Turnverlag zu beziehen.

Die Übungen sind:

- Stehend. (Siehe Fig. 60.)
- Knieend, ebenso.
- Stehend, am Knie.

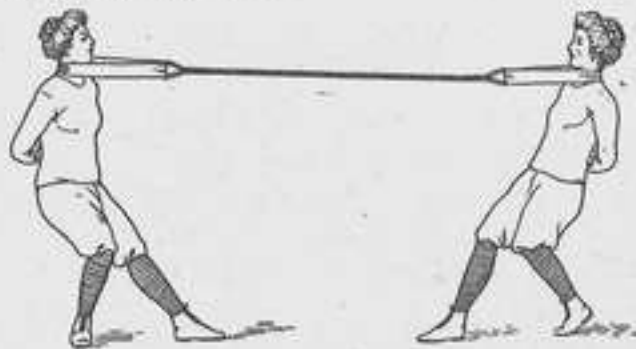


Fig. 60.



IV. Abzählreime.*)

1.

Dreie sechs, neune,
Im Hofe steht die Scheune,
Im Garten jagt der Wind,
Im Brunnen liegt das Kind,
Alte Hexe spring!

2.

Piter Peter Ibenstrick,
Sieben Razen schlugen sich
In der dunkeln Kammer
Mit 'nem blanken Hammer.
Eine kriegt 'nen harten Schlag,
Daß sie gleich am Boden lag.
Piff, puff pass, du bist aff.

3.

Eins, zwei, drei,
Du bist frei,
Vier, fünf, sechs,
Du bist nichts,
Sieben, acht, neun,
Du sollst's sein.

4. (Beim Haschespiel.)

Eins, zwei, drei, vier, fünf,
Strick mir ein paar Strümpf',
Nicht zu groß und nicht zu klein,
Du mußt jetzt der Haschmann sein.

*) Wir gehen wohl nicht fehl, wenn wir die Abzählreime kindliche Dichtungen nennen. Die Zeilen sind ohne viel Überlegung zusammengestellt. Dem Kinde genügt es, wenn sie sich nur einigermaßen reimen. Die Hauptsache ist, daß sie sich im fließendem Rhythmus sprechen lassen.

5. (Beim Versteckspiel.)

Eine feine Rätsel
Wer backt Brehel?
Wer backt Kuchen?
Der muß suchen.

6.

Ene bene Tintensaß,
Geh in die Schul' und lerne was.
Wenn du was gelernet hast,
Komm nach Haus und sag mir was.
Eins, zwei, drei: Du bist frei!

Eine andere Art, um den Häfcher gleich festzustellen, lautet:

Ene bene Tintensaß,
Geh in die Schul und lerne was,
Ene bene Sandbüch's,
Bleib daheim, du kannst nig.

7. (Plattdeutsch.)

Icker de Picker de Packe,
Slah die an de Backe,
Slah die an de Snut,
Du bis rut.

8.

Wenn die Knaben die Mädchen necken wollen, zählen sie auch wohl:

Denkt ihr denn, denkt ihr denn,
Mädchen wären teuer?
Fünfe für ein Pfennigstück,
Fünfzehn für ein Dreier.

Zählt ein Mädchen ab, zählt sie so:

Denkt ihr denn, denkt ihr denn,
Buben sind so teuer?
Fünfzehn für ein Flederwisch,
Zwanzig für ein Dreier.

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Vorwort.	3
Zur Einführung	5
Wert der Spiele	6
Wann und wo soll gespielt werden?	8
Auswahl der Spiele	9
Der Spielleiter	10
Verhalten der Spieler	12
Allgemeine Spielregeln	12
Allgemeines über Spielwertung	16
Der Schiedsrichter	17
Spielgeräte	20
I. Spiele ohne Handgeräte	27
a) Lauf- und Haschspiele	27
b) Zieh-, Schiebe- und andere Spiele	61
II. Spiele mit Handgeräten	72
a) Spiele mit Bällen	72
b) Plumpsackspiele	112
c) Reifenspiele	115
d) Blindlingspiele	117
e) Spiele mit verschiedenen Spielgeräten und Ruhespiele	119
III. Kleinigkeiten	125
IV. Abzählreime	140



Register.

Lauf-, Ball- und andere Spiele.

	Seite		Seite
Mal, der	133	Geierspiel	77
Abzählreime	140	Gerätehaschen	59
Balljagd	81	Grätsche üb. e. stehend. Turner	132
Ballraten	86	Grenzkampf	62
Bärenschlag	49	Haftball	90
Beinhakeln	64	Hahnenkampf	64
Belagerung	77	Handschlagen	50
Blindlingspiele	117	Hangstand-Kreisel	68
Böckchen, Böckchen, schielenicht	52	Haschen mit Bodtauffitzen	42
Burgball	74	Hase im Nest	35
Chinesische Mauer	47	Hauptmannsball	91
Das lange Rof	65	Heben eines Menschen	130
Der Dritte schlägt	43	Hechtwerfen	68
Der Lank	138	Hilfshaschen	32
Diebschlagen	121	Hindernislauf	58
Dreiball-Laufen	86	Hinkeplinken	114
Dreibein-Laufen	125	Hinkkampf	64
Dreifelderball	104	Hochhaschen	31
Drei Mann hoch	38	Hochwerfen eines Menschen	130
Drittenabschlagen	38	Holland—Seeland	49
Eckball	97	Hüpfball	75
Eierlaufen	125	Hülpfender Kreis	123
Elektristieren, das	135	Humoristischer Wettlauf	125
Erdstoh oder Erdkippe	132	Jäger, Spaß und Biene	33
Es brennt	51	Jägerball	78
Faul Ei	115	Jakob, wo bist du?	118
Federhupf, der schwedische	136	Inselkampf	63
Fischen	68	Irrgarten	44
Fliegender Fisch	68	Kaltgestellt	60
Foppball	74	Kammerchen vermieten	51
Foppen und Fangen	54	Karrenschieben	125
Froschhüpfen	66	Käseball	112
Froschprellen	68	Käsewenden	131
Fuchs ins Loch	114	Käse und Maus	34
Fuchsprellen	68	Kauerhaschen	30
Fuchs und Gänse	48	Kessel plakt	52
Gefängnis	66	Keulenlaufen	88
Gegenklippen	110	Kleinigkeiten	125
Geier und Henne	55	Kletterbär	31

	Seite		Seite
Kniezwingen	64	Schiebekampf	62
Knobeln	15	Schiebekreis	63
Komm mit!	36	Schuhsuchen	72
Kopfstützstand	136	Schulterstützstand	136
Kraftübung	137	Schwarzer Mann	46
Kreisfußball	73	Seilhaschen	50
Kreishaschen	32	Stafettenwanderball	84
Kreishaschen mit Bodkauffügen	42	Standio	75
Kreuzhaschen	31	„Start“	56
Laufball	100	Stehball	75
Lauf weg!	38	Steirisch Ringen	62
Lehtes Paar vorbei	52	Stockstellen	129
Massenhinkampf	64	Stuhlsuchen	118
Mattmachen	54	Tag und Nacht	119
Mährad, das	133	Tauziehen	138
Nackenziehseilkampf	139	Tellerdrehen	129
Neckball	72	Tigerball	73
Nicht Zeit, sondern Strecke	127	Treibball	77 und 110
Nummerwettlauf	29	Türkenkopf	123
Ohrenziehen	67	Überschlag rückwärts	133
Panther, der	135	Water Hecht	66
Pfeisensuchen	119	Verwechselt das Bäumelein	51
Pinken	114	Verzaubern	33
Plumpfackspiel	112	Völkerball	106
Prellsprung	69	Wanderbank	128
Professor und Studenten	47	Weber-Wettlauf	30
Pudelmilche	32	Wendemann, der	131
Rattenjagd	45	Wer dort?	71
Reifenwerfen	115	Wettlaufen	27
Reiterball	89	Wettlaufen mit Bodspringen	23
Ringender Kreis	123	Wettlaufen mit Drehen	29
Reite dich, wer kann	51	Wettlaufen als Partenspiel	29
Rettungshaschen	32	Wettlaufen um den Pfahl	28
Rollball	72	Wettlaufen mit Umkreisen	28
Rückenrolle, die	132	Wettwanderball in der Gasse	80
Sauball	77	Wiegeball	75
Sautreiben	77	Wurfball	103
Schäferlauf	126	Zieht alle aus	51
Schellenmann	118	Ziehkampf	61
Scherzübung im Ruten	137	Zielball	96
Scherzübung mit dem Stabe	130	Zielwerfen	94
Scherzwettläufe	127	Zweitenabschlagen	41
Schlagball	110	Zweitenabschlagen mit Bod-	
Schlaglaufen	53	sprung	41
Schlüpfjer, der	134	Zweiter schlägt	43

**Was
bekommt man alles
im Bundesgeschäft des Arbeiter-
Turn- und -Sportbundes?**



Turn- und Sportkleidung

in Ia Qualität für Turner, Turnerinnen,
Fußballspieler, Athleten und Ringer,
Leichtathleten, Schwimmer u. Touristen

Sport- und Spielgeräte

wie Fuß- und Faust-, Schleuder-, Raff-,
Schlag- u. Tamburinbälle, Schlaghölzer,
Tamburinschläger, Wurfspieere, Gere,
Disken, Sprungstäbe, Stoßsteine, Stoß-
kugeln, Startpistolen, Stoppuhren, Roll-
bandmaße, Schiedsrichter-Pfeifen usw.
in nur bester Ausführung

Vereins-Bedarfsartikel

Geschäftsbücher, Reklameplakate
Abzeichen, Diplome usw.



Bei Bedarf verlange man Preisliste vom
Arbeiter-Turnverlag A.-G.
Leipzig, Fichtestraße 36

TURN- u. SPORT- ARTIKEL



**ARBEITER-
TURNVERLAG
LEIPZIG,
FICHTESTR. 36**



Reichhaltiges Lager

Sport- und Spielgeräte jeder Art

Fuß-, Faust- und Schleuderbälle,
Gere, Wurfspere, Disken, Stoßst
in bester Qualität

Man verlange Katalog

A 30-102