

Handbuch des gesamten Turnunterrichts für die
Vereine des Arbeiter-Turn- und -Sportbundes

Band IV:

Spiele mit!

Eine Sammlung von Gesellschafts-
Reck- und Singspielen
für jung und alt

Dritte Auflage

Bundesschule
des Arbeiter-Turn- u Sportbundes
Sitz Leipzig



ARBEITER-TURNVERLAG A.G., LEIPZIG
1921

09501-087



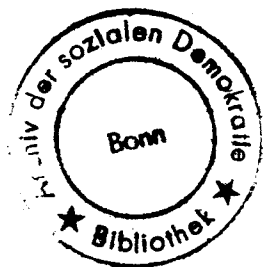
G. Homann

Hannover-Linden

Rudolfsstr. 11 a

Vorwort.

Überall, wo die Jugend fröhlich beisammen ist, entsteht der Wunsch nach einem lustig unterhaltenden Spiele. Gern tollt sich der Knabe und Jüngling im lebhaften Bewegungsspiel. Auch die Mädchen lieben es sehr und können zudem schier unermüdet ihrem Hasche- und Singspiel obliegen. Reizvoll sind die Singlänze, an denen beide Geschlechter mit gleicher Liebe teilnehmen. Immer neu sind ihnen die alten Liedweisen, die zum Teil schon Mutter und Großmütterlein als Kinder und Jungvolk gesungen. Glücklich die Jugend, die sich einen Schatz munterer Spiele aufspeichern konnte, die durch Schule und Elternhaus immer neue Anregung bekam. Wahre Pflegstätten des Jugendspiels sind auch unsere Turnvereine. Selten vergeht ein Übungsabend, an dem nicht irgendein lustiges Spiel gespielt, eine muntere Scherzübung probiert wird. So soll es sein und bleiben! Gerade diese kleinen „Kostbarkeiten des Übungsbetriebes“ halten die spielfrohe Jugend so fest zusammen. „Spiele sind die Blumenbänder, mit denen wir die Jugend an uns binden!“ Das ist ein alter Erfahrungssatz, und deshalb muß jeder Vorkürer und Jugendpfleger mit der Jugend spielen können. Diese kleinen Spiele sind vom Turnbetrieb untrennbar. Sie gehören nicht so sehr in das Gebiet des Spielleiters für die Wettspiele Barlauf, Faustball u. a., als vielmehr zum lebendigen Rüstzeug des Vorkürers und Turnwirts. Von ihnen müssen wir eine vielseitige Kenntnis der Neck- und Singspiele verlangen.



A80-10290

Empfehlenswert sind darum besondere Neck- und Singpielkurse. Sie vermitteln die Kenntnis der Spiele und die Spielmethoden. Solch einem Kurse verdankt auch die vorliegende Spielsammlung ihr Entstehen. Denn, soll das Gelernte in dauernden Besitz des Kurssisten übergehen, dann muß er Gelegenheit haben, wieder nachzuschlagen, um das Gedächtnis aufzufrischen. Für die Singspiele und Singlänze wurden folgende Quellen benutzt, deren Studium dem Fortgeschrittenen gelegentlich empfohlen wird: M. Radczwill, „Singspiele“; Bert. Meyer, „Tanzspiele und Volkstänze“ (Neue Folge); Bert. Meyer, „Volkstänze“.

Ganz ausgelassen sind in dieser Sammlung die wertvollen Kampfspiele: Barlauf, Raffball, Schlagball o. G. Schlagball mit Freisläkfen, Faustball, Tamburinball, Turnball, Schleuderball, Prellball und Fußball. Für sie haben wir aus praktischen Gründen unsere kleinen Regelhefte. Jeder Spieler kann sie während des Spiels bei sich führen. Ihre Aufnahme in diese Sammlung empfahl sich auch darum nicht, weil sie öfteren Regeländerungen unterworfen sind, wodurch sie im Rahmen dieses Buches leicht veralten würden.

Die erste und zweite Auflage unserer Spielsammlung waren bald vergriffen. Möge auch die dritte erweiterte Auflage ihre Freunde finden, zum Heile der Turnkunst und der spielreudigen Jugend!

Leipzig, Juni 1921.

G. Benedig.



Zur Einführung.

Dem Volke gilt es,
Während wir zu spielen scheinen.

„Spielen ist die erste und einzige Beschäftigung unserer Kindheit und bleibt uns auch die angenehmste unser ganzes Leben hindurch. Arbeiten wie ein Lastvieh ist das traurige Los der niedrigsten, unglücklichsten und zahlreichsten Klasse der Sterblichen, aber es ist den Absichten und Wünschen der Natur zuwider.“

Diese prächtigen Worte unseres trefflichen Klassikers Wieland verdienen in goldenen Lettern jedem Spielbuch voranzustehen. Richtig betriebene Spiele verbreiten in jedem Lebensalter Heiterkeit und Freude. Der muß ein unverbesserlicher Hypochonder sein, der nicht im munteren Spiele frohsinnige Laune bekommt. Als Sorgenbrecher und Zeitvertreiber sind auch die Spiele bei jung und alt bekannt und beliebt. Nur daß die Unterhaltungsspiele lange Zeit bevorzugt, die vielseitigeren und natürlicheren Bewegungsspiele aber fast in Vergessenheit geraten waren. Dank dem unermüdlchen Wirken einsichtiger Männer, erfreuen sich heute die Volks- und Jugendspiele einer immer noch steigenden Wertschätzung in weiten Kreisen des Volkes. Allenthalben sehen wir Spielvereine emporschließen, und ihre segensreiche Tätigkeit auf freien, jedermann zugänglichen Plätzen ist stets eines dichten Kreises interessierter Zuschauer aus dem Publikum sicher. Damit gewinnen sie sich auch aus diesem Kreise neue Anhänger. Die Öffentlichkeit ihrer auch jedermann leicht verständlichen Verbes-

übungen erweist sich hier als der beste Agitator. Unsere Turnvereine dürfen sich schon aus Konkurrenzrücksichten dieses Agitationsmittels um so weniger begeben, als das Spielen vom Anbeginn unseres Turnens an unter Guts Muths und Jahn als vollberechtigte und viel betriebene Übungsform sogar einen Hauptraum in dem Übungsplan einnahm.

„Ohne Turnspiel kann das Turnwesen nicht gedeihen, ohne Spielplatz ist ein Turnplatz gar nicht zu denken“, sagt unser Turnvater Jahn in seiner Deutschen Turnkunst.

Wert der Spiele.

Die viel zu kleinen, luft- und lichtarmen und daher gesundheitschädlichen Wohnungen in den größeren Städten, das lange Sitzen in überfüllten, schlecht ventilierten Schulräumen, sowie die geringe Bewegungsfreiheit in den engen, durch die modernen Verkehrsmittel zudem noch lebensgefährlichen Straßen der Stadt bleichen die Wangen und schwächen alle Muskeln und Organe, vor allem Herz und Lunge empfindlich. Die Anforderungen an die Arbeitskraft für die spätere Lebenszeit wachsen ständig in körperlicher wie geistiger Beziehung, während die äußeren Verhältnisse unsere Kraft und Leistungsfähigkeit immer schneller herabdrücken. Da ist es eine dringende Pflicht der Selbsterhaltung, alles zu vermeiden, was unsere Gesundheitschädigung beschleunigen könnte, und alles zu tun, unserer Kraft neue belebende Quellen zu erschließen.

Das Wirtshaushocken mit den üblichen Karten- und anderen Ruhepielen bedeutet solche Untergrabung der Arbeitskraft. Diese Spiele sind lange Zeit als der erwachsenen Männer unwürdig betrachtet worden. Sich draußen im Freien herumzutummeln, zu laufen, springen, hassen, ballwerfen, -schlagen und -fangen usw. galt für kindisch und gilt es leider bei vielen noch heute. Unsere eifrigen Kunstturner wiederum meinen vielfach noch, mit dem Gerät-

turnen allein der körperlichen Ausbildung völlig Genüge getan zu haben, und betrachten die Spielbewegung — die älteste und natürlichste Form der Leibesübung — als einen höchst unwillkommenen Störenfried. Sehr mit Unrecht. Das Gerätturnen ist gut zur Kräftigung der Muskeln, zur Erzielung von Gewandtheit, Mut und anderen brauchbaren Fähigkeiten und Eigenschaften. Die Bewegungsspiele zeigen aber zum Teil dieselben Vorzüge, während sie unbestreitbar zur besseren Blutbildung und zur Kräftigung der wichtigsten Organe, Herz und Lunge, dem Gerätturnen über sind. Darum kann auch unserem Turnplan die Erweiterung durch die Spiele nur von Vorteil sein.

Schauen wir uns einmal eine solche saft- und kraftlose, blutarme Stadtpflanze an. Schon ein kurzer, mehrwöchiger Aufenthalt auf dem Lande, im Gebirge oder an der See vollbringt Wunder. Die vorher so blassen Wangen sind geröthet, die Brust ist geweitet, und Lebensfreude und Lebenslust leuchtet uns aus den strahlenden Blicken der ehemals so matten Augen und aus jeder Bewegung des erfrishten, kraftstrotzenden Körpers entgegen. Dies Wunder vollbringen die reine, staubfreie Luft und das blutbildende Sonnenlicht. Die Sehnsucht aller Eltern geht dahin, ihre Kinder alljährlich hinauszusenden und womöglich selbst mit hinauszugehen, Körper und Geist am Jungbrunnen der Mutter Natur zu erfrischen. Aber nur wenigen ist dies Glück vergönnt.

Da sind die Bewegungsspiele im Freien ein köstlicher und jedem zugänglicher Ersatz für jung und alt. Zu dem Segen des Aufenthaltes im Freien kommt noch die körperbildende und stärkende ausgiebige Bewegung bei den Spielen hinzu. Reichliche und regelmäßige Bewegung in frischer Luft und Sonnenschein ist für unsere Jugend eins der wichtigsten Erziehungsmittel und schafft auch den Erwachsenen kräftige, leistungsfähige Herzen, gefundes Blut und atmefüchtige, widerstandsfähige Lungen. Auf die allseitig belebendste und anregendste Art wird diese Bewegung durch Bewegungsspiele erzielt. In keiner anderen Be-

wegungsart wird auf so leichte Weise — eben spielend — eine derartige Summe körperlicher Fertigkeiten und geistiger Fähigkeiten erreicht, als in den Spielen.

Neben der Kräftigung der wichtigsten Organe und fast der gesamten Muskulatur durch ausgiebiges Laufen schärfen die Ballspiele den Blick beim Werfen, Schlagen und Fangen und kräftigen die Oberkörpermuskulatur beim Schleudern und Stoßen. Kameradschaftlichkeit, Gemeinnutz, Mut, Entschlossenheit, Geistesgegenwart, Umsicht — alle diese vorteilhaften und für das Leben wertvollen Eigenschaften werden durch die Spiele ebenfalls wesentlich entwickelt und gefördert. Daher sollen sich unsere Vereine die Pflege der Spiele recht angelegen sein lassen und diesen prächtigen Zweig unseres Turnsystems nicht als unbedeutendes Reislein hinter die Gerätübungen stellen, sondern als gleichwertiges und daher gleichberechtigtes Glied unserer Turnkunst behandeln.

Wann und wo soll gespielt werden?

Gespielt kann im Freien zu jeder Jahreszeit werden, wenn auch naturgemäß der Sommer günstiger dafür ist als der Winter. Es können daher im Sommer die Spiele neben den volkstümlichen Übungen getrost das Geräteturnen überwiegen, wenn es die Platzverhältnisse nur einigermaßen zulassen.

Ein Spielplatz ist nötig. Nur wenige Spiele können zur Not in einem Saal gespielt werden. Wo kein eigener oder Gemeindefeldplatz zur Verfügung steht, auch kein privater Platz der freien Benutzung überlassen ist, suche man einen passenden Platz zu pachten. Bei gutem Willen läßt sich gewiß immer ein Stück Land aufstreifen.

Als Spielplatz eignet sich jeder ebene, trockene und genügend geräumige Platz ohne oder wenigstens mit nur unwesentlichem Gefälle. Etwaige starke Unebenheiten, namentlich fußbrecherische Löcher, müssen ausgeglichen werden.

Natürlich eignet sich nicht jeder Platz gleich gut für jedes Spiel. Am besten ist ein baum- und pfahlfreier Platz mit kurzem Rasen. Auf hartem Kiesboden pflegt bei dem mit munterem Spielen unvermeidlich verbundenen Hinfallen nicht nur leicht die Kleidung entzweizugehen, sondern auch die Haut geschunden zu werden. Hohes Gras, Heide und tiefer, loser Sand erschweren das Laufen. Unter Bäumen sind viele Spiele, wie Schlagball, Feldball, Schleuderball und ähnliche, gar nicht auszuführen. Für andere Spiele dagegen ist der Schatten ganz angenehm. So für die Jagd, Fuchs aus dem Loch, Dribbeln, Abschlagen usw. Ist kein besserer Platz zu haben, sind eben die Spiele danach auszuwählen.

Als Spielzeit setze man neben fleißigem Spielen auch an regelmäßigen Turnabenden in der besseren Jahreszeit noch besondere Spieltage fest. Vor allem aber müssen die wanderfreien schönen Sonntage zum Spielen gründlich ausgenutzt werden. Es gibt neben den Turnfahrten kein besseres Sonntagsvergnügen. Auf den Turnmärschen selbst bietet sich ebenfalls öfter günstige Gelegenheit zum Spielen. Namentlich eine Winterwanderung sollte bei passendem Wetter nie ohne „Schneeballschlachten“ abgehen.

Auswahl der Spiele.

Jedem Geschmack soll Rechnung getragen werden, jeder Verein für seine Verhältnisse Passendes finden. Hier werden diese Spiele gern getrieben, dort jene vorgezogen. Von den einfachen Neckspielen kann und muß ja eine möglichst reichhaltige Anzahl betrieben werden. Anders jedoch ist es mit den wertvolleren schwierigeren Parteispielen. Der größte Fehler wäre es, wollte ein Spielleiter auch diese Spiele alle — wie jeden anderen turnerischen Übungsstoff — durchüben. Wenn irgendwo, dann zeigt sich hier der Meister in der Beschränkung. Hier heißt die Lösung: Wenige einüben, aber diese wenigen gründlich pflegen.

Die Auswahl der Spiele hat sich, abgesehen von den Spielplatzverhältnissen, nach dem Alter und Geschlecht der Spielenden sowie nach der Witterung zu richten.

Barlauf, Schlagball ohne Einsenker und andere hohe Anforderungen an die Lauffähigkeit stellende Spiele eignen sich für die laustüchtige Jugend bis in das Mannesalter hinein. Für ältere Leute ist Faustball ein ideales Spiel. Tamburball paßt besser als Faustball für Turnerinnen, und Schlagball mit Freiställen besser für diese als Schlagball ohne Einsenker.

Die wertvollen Wettkampfspiele: Barlauf, Faustball, Fußball, Schlagball usw. sind nicht in diesem Buche, sondern in unseren kleinen Regelheften beschrieben, weil das praktischer ist. Jeder Spieler kann das Heft beim Spiel in der Tasche haben.

Witterung. Daß man in den rauhen Jahreszeiten keine Spiele unternimmt, bei denen ein großer Teil der Spieler zeitweilig unbeschäftigt ist, versteht sich wohl von selbst, ebenso wie man bei großer Hitze nicht zu heftige Anstrengungen verlangen wird. Bei ungünstiger Witterung können auch viele Spiele im Saale vorgenommen werden.

Der Spielleiter.

Dem Leiter fällt die ebenso ehrenvolle wie bei einigem Geschick äußerst dankbare Aufgabe zu, die Spiele anregend einzulernen und systematisch auszubauen, die Ordnung auf dem Spielplatz aufrechtzuerhalten, insbesondere für gute Instandhaltung des Spielplatzes und der Spielgeräte zu sorgen, den Spieleifer ständig anzufachen, Angriffe von Spielgegnern abzuwehren und eine gewissenhafte Statistik zu führen. Er muß natürlich ein jugend- und spielfroher, rüstiger Mensch sein. Dabei spielt das Alter keine Rolle. Ein stolzer verschlossener Charakter, ein herber, jugendfrischem Lummeln abgeneigter hölzerner Pedant, dem die strengste Disziplin über alles geht, oder ein zu lebhaften Bewegungen unfähiger Mensch eignen sich nicht dazu. Frohsinnige Geistesfrische, innige Kameradschaftlichkeit und lebhaftes Regsamkeit sind Eigenschaften, die den Spielleiter auszeichnen sollen. Daß der Spielleiter selbst ein guter, praktischer Spieler sei, ist dringend wünschenswert. Er muß die Spielregeln beherrschen und auch praktisch erklären und zeigen können. Er muß, wo irgend angängig, selbst mit-

spielen. Wie in allen anderen Fächern, feuert auch hier das eigene Beispiel am besten an.

Wie sollen die Spiele gelehrt werden? Ehe der Leiter an die Einübung schwieriger regelreicher Kampfspiele geht, müssen eine Reihe einfacherer Neck- und Kampfspiele, die gewissermaßen in demselben Geiste gehalten, als Vorübungen dienen, von der Spielgesellschaft beherrscht werden. Alle schwierigen Parteispieler haben solche geistesverwandte, leichtverständliche und in ihr Wesen einführende Vorspiele. So dienen Diebschlagen, Foppen und Fangen und Schlaglaufen, drei einfache Spiele, als Vorschule für den schwerverständlichen, aber ungemein reizvollen Barlauf. Zielball, Wurfball, Jägerball, Dreifelderball und andere sind vorzügliche Schulen für Schlagball.

Theorie oder Praxis beim Einüben? Es ist mancherorts üblich, bei Spielkursen erst die Spiele theoretisch zu erklären und durch Kreidezeichnungen an einer Wandtafel zu erläutern. Wir halten diesen Weg nur da für gangbar, wo es sich um die weitere Ausbildung von schon mit Vorkenntnissen ausgerüsteten Spielleitern handelt. Für den gewöhnlichen Spielbetrieb muß die Lösung auch bei Einübung neuer Spiele sein: wenige und kurze Regeln; klare, vorbildliche und praktische Beispiele; oftmalige und lange Übung.

Hier bringt man in drei Stunden noch so guter und durch Zeichnung unterstützter theoretischer Erklärung nicht entfernt das Verständnis zuwege, das man in einer Stunde praktischer Übung spielend erreicht. Nur nicht so viel theoretisieren. Das langweilt.

Auch versuche der Spielleiter nicht, den Spielern bei einem schwierigen Spiel gleich beim erstenmal alle Regeln beizubringen. Das gelingt ihm erstens nicht, zweitens schreckt es die Spieler ab. Er habe Geduld und richte sein Augenmerk anfangs auf die nächstliegenden Befehle. Die anderen Fehler lasse er ruhig heute durchgehen. Wenn die ersten Regeln sitzen, kommen morgen die nächsten dran, bis das Spiel völlig begriffen ist. Ein Beispiel: Ich übe Barlauf ein. Schlaglauf ist den Spielern bekannt. „Die Parteimale und Seitengrenzen

sind die gleichen. Hierzu kommen nun noch Gefangenenmale, drei Schritt vor jeder Partei.“ Nun richte ich meine Belehrung nur erst darauf, daß stets der später Ausgelaufene das Schlagrecht auf alle vor ihm im Felde befindlichen Gegner hat, und daß sich ein rechtmäßig Geschlagener ins feindliche Gefangenenmal vorchriftsmäßig zu stellen hat. Drei Gefangene geben eine Partie. Das Laufen über die Seitengrenzen, das Gefangenenbefreien, das Durchlaufen, Nach-Zeit-Spielen und vieles andere lasse ich vorerst unbeachtet. Das kommt später. Sonst wissen die Spieler vor Verwirrung nicht ein noch aus.

Auf Vorturnerstunden muß man sich natürlich mehr befehlen. Da bilden aber auch ausgewählte, erfahrene Turner die Spielabteilung. Denen muß man schon mehr zumuten können.

Verhalten der Spieler.

Spiele können sich nur im Gewande jugendlicher Freude recht entwickeln. Jubelnde Lust und überströmende Freude sind die untrüglichen Begleitererscheinungen richtig betriebener Spiele. Trotzdem aber muß auch Ordnung herrschen und dem Spielleiter unbedingter Gehorsam geleistet werden. Auch muß sich jeder Spieler in Streitfällen willig dem Schiedspruche des Leiters fügen. Wenn irgendwo, finden auf dem Spielplatze häßliche Eigenschaften die denkbar schlechteste Ausnahme. Der streitsüchtige, störrige, trohige und dickköpfige Spielverderber wird von den Mitspielern allgemein verurteilt und geächtet. Er muß seitens des Spielleiters vom Spiel ausgeschlossen werden, wenn vorherige freundliche Ermahnungen nichts nützen.

Pünktlichkeit an den Spieltagen und regelmäßiger Besuch derselben dienen sehr zur Erhöhung der Spielfreude und sind auch für die gute Erlernung der Spiele von wesentlichem Nutzen. Ebenso ist ein unerlaubtes Verlassen der zugewiesenen Gespielschaft oder des Platzes zu vermeiden.

Roheiten beim Spiel, wie brutales Abschlagen, absichtliches Hinwerfen vor einem verfolgenden Gegner, Stoßen mit den Beinen und dergleichen Bosheiten mehr, sind strengstens zu vermeiden und vom Spielleiter vorkommendenfalls bei

öfterer Wiederholung, trotz eindringlicher Verwarnung, mit dem Ausschluß zu bestrafen. Weitere Ratschläge siehe noch im nächsten Abschnitt.

Allgemeine Spielregeln.

1. Herz- oder lungenkranke Personen dürfen sich nicht an anstrengenden Lauffspielen beteiligen, Blutarme nur mit großer Vorsicht.
2. Alle überflüssigen Kleidungsstücke sind abzulegen, leichte Stroh Hüte höchstens bei großer Hitze zu tragen, sonst soll der Kopf frei bleiben. Stiefel mit hohen Absätzen sind unpraktisch und gefährlich, leichte Schuhe zu empfehlen. Wer auf scherenfreiem Platz barfuß laufen kann, ist noch besser daran. Beim Barfußler wirken auch nackte Waden nicht unästhetisch, beim Schuhtragen sehen sie weniger schön aus. Bei vielen Spielen empfiehlt es sich, die Hemdärmel aufzukrempeln. J. B. Faustball schlägt sich viel sicherer mit den unbedeckten Muskeln.
3. Korsetts, Broschen, Haarpeile und andere Nadeln oder scharfe Gegenstände, an denen sich die Spielgenossen verletzen können, müssen unweigerlich abgelegt werden. Daß man Wertgegenstände des leichten Beschädigens oder Verlierens halber nicht beim Spielen bei sich trägt, versteht sich von selbst.
4. Getrunken darf auch bei den anstrengendsten Spielen ganz unbedenklich werden, wenn
 - erstens die Bewegung ohne Pause nach dem Trinken weiter fortgesetzt wird,
 - zweitens nicht hastig, sondern schluckweise, langsam getrunken wird.
 Selbstverständlich sollen keine alkoholischen Getränke genossen werden.
5. Lärmen beim Spiel. Ordnung muß sein. Aber auch ungezwungene Freude soll aus dem Spiel erblühen. Diese macht sich oft in lauten Zurufen, hellem Sauchzen und

Hallo-Rufen Lust. Das wehre man nicht. Es gehört zum Spiel. Sonst ist es eben kein Spiel mehr. Es kräftigt auch in hohem Maße die Lunge. Nur feindselige Streitereien sind unstatthaft.

6. Wechsel der Spiele. Ein einmal begonnenes Spiel soll nicht gleich wieder abgebrochen werden, wenn man sich kaum eingespült hat. Es darf aber auch nicht bis zur Ueberdrüssigkeit weitergeführt werden. Spiele ohne Kampfcharakter — Neckspiele — werden leicht langweilig.

Nach stark anstrengenden Spielen muß man solche mit geringerer Bewegung, mehr auf die Belustigung gerichtete Spiele wählen. Solche sind z. B.: unsere Gesellschaftsspiele. (Im dritten Teil des Buches.)

7. Abbrechen der Spiele. Wagt der Kampf in einem der Spiele: Lauziehen, Kettenreißen, Zielreißen usw., lange Zeit unentschieden hin und her, breche man ihn ab und lasse entweder die Anzahl der gemachten Gefangenen entscheiden oder führe eine schnellere Entscheidung herbei durch einen Sinkkampf aller Sieger der einen Partei gegen die Sieger der anderen. Die Gefangenen oder in dem Spiel Ausgeschiedenen sollen nie lange müßig stehen, das tötet die Spiellust und führt bei rauher Witterung zu Erkältungen. Da heißt es: „Immer in Bewegung bleiben.“

8. Abzählen der Spiele zur Ermittlung eines Spielers für eine besondere Aufgabe am Anfang manches Spieles, z. B. des Schlägers bei den verschiedenen Neckarten. Hierfür gibt es die verschiedensten, in jedem Landstrich wechselnden Mittel. Am bekanntesten ist das für Kinder passende Abzählen nach Reimen. Ein Spieler tritt in die Mitte der im Halbkreis um ihn stehenden Gespielen und sagt einen der oft uralten, überaus zahlreichen Reime her, wobei er bei jeder Silbe der Reihe nach auf einen Spielgenossen deutet. Je nach dem Reim scheidet nun derjenige, auf den die letzte Silbe fällt, aus, und das Zählen geht bei den anderen weiter, bis nur noch einer übrigbleibt, der

nun Schläger ist; oder „der ist dran“, auf den beim einmaligen Zählen die letzte Silbe kommt. Hier für jede dieser beiden Formen zwei Beispiele:

1. Form. Eins, zwei, drei, die andern sind vorbei;
Raps, raps, raus, du bist drauß’.

Ober: Wenn die Kinder Spiele treiben,
Wollen sie beim Rechte bleiben,
Und sie zählen ehrlich ein,
Wer da wird das letzte sein.

2. Form. Eins, zwei, drei, wir alle sind dabei,
Vier, fünf, sechs, die Birn ist ein Gewächs,
Sieben, acht, neun, du mußt's sein!

Und das überall bekannte:

Sch und du, Müllers Kuh,
Bäckers Esel, der bist du!

Ein für Erwachsene passendes Mittel zu solchem Zweck ist dies: Ein Gespieler bückt sich, der Leiter tritt vor ihn hin, tippt mit dem Zeigefinger auf seinen Rücken und deutet dann auf einen der im Halbkreis herumstehenden Spieler, ohne daß es der Gebückte sehen kann, mit der Frage: „Soll es dieser sein?“ Der Gebückte verneint oder bejaht diese Frage, ganz nach Belieben. Verneint er, wird die Frage mit jedesmaliger Deutung auf einen andern bis zur Befragung fortgesetzt, worauf der letzte die Aufgabe zu übernehmen hat. Bei Neck-Ballspielen, wie Jägerball, kann der Leiter auch den Ball senkrecht in die Höhe werfen, wer ihn fängt, ist Jäger oder dergleichen dem Spiel Entsprechendes.

9. Die Bildung von Parteien kann so geschehen, daß der Leiter die Spielgesellschaft je nach der Anzahl der benötigten Parteien in eine Säule von Paaren, Dreier- oder Viererkettenreihen der Größe nach antreten läßt und dann jede der so durch Zufall zusammengewürfelten Rotten

als eine Partei bestimmt. Dieser einfachste Weg ist aber nur bei einigermaßen gleicher Spielfertigkeit und Leistungsfähigkeit zu empfehlen. Sonst kann er leicht zu der Ungerechtigkeit führen, daß in der einen Partei die besten, in der andern die schlechtesten Spieler zusammenkommen. Da wählt man einen gerechteren Weg. Zwei (drei, vier) anerkannt gute Spieler (Spielführer) wählen sich ihre Mannschaft abwechselnd aus der Reihe der übrigen Spielgenossen. Das Los — langer oder kurzer Grassalm und dergl. — entscheidet, wer von beiden mit der Wahl beginnt. Da sie ihre Spielgenossen kennen, wird natürlich jeder bemüht sein, die besten zuerst zu wählen. Auf diese Weise kommt eine annähernd gleichwertige Spielmannschaft auf jede Partei.

Allgemeines über Spielwertung.

Es versteht sich, daß die Schiedsrichter das betreffende Spiel praktisch wie theoretisch ausgezeichnet beherrschen müssen.

Bei Wettspielen mit unparteiischen Schiedsrichtern hat kein Mitspieler etwas zu sagen. Auch kein unbeteiligter Zuschauer, falls er nicht gefragt wird. Ein Schiedsrichter kann sich freilich auch irren. Aber hundertmal öfter irrt der Spieler, und die Umstehenden sind meist auch Partei. Der Schiedsrichter entscheidet nach bestem Gewissen. Wo er in zweifelhaften Fällen nicht sicher ist, wird er sich bei spielkundigen Zuschauern zu informieren suchen. Bekommt er keine einwandfreie Aufklärung, wird er, keiner Partei zuliebe und keiner zuleide, den strittigen Punkt als unentschieden behandeln. Streiten der Mitglieder untereinander oder mit den Schiedsrichtern muß entschieden vermieden werden.

Sind mehrere Schiedsrichter bei einem Spiel beteiligt, wie bei Faustball, Tamburinball, Barlauf und anderen Spielen, dann treten diese in Streitfällen einen Augenblick zusammen und entscheiden gemeinsam. Das Spiel ruht während der Zeit, und muß die veräumte Zeit der betreffenden Spielhälfte zugegeben werden.

Ueber die Ausführung der Wertung und die Zahl und Aufstellung der Schiedsrichter vergleiche unsere kleinen Regelhefte. Die besseren Kampfspiele wurden wegen öfterer Regeländerung nicht in diesem Buche aufgenommen.

Der Schiedsrichter.

Der Schiedsrichter ist allmächtig beim Spiel. Seinen Entscheidungen haben sich die Parteien zu fügen. Zu einem derartigen verantwortungsvollen Amte eignen sich aber nur wenige Menschen. Sie müssen sorgfältig ausgefucht und auf ihr Amt gründlich vorbereitet werden. Das Alter spielt nur eine untergeordnete Rolle, ausschlaggebend ist das Wissen und Können. Menschen mit reicher theoretischer und praktischer Erfahrung pflegen ja nie allzu jung zu sein.

Folgende Eigenschaften muß der gute Schiedsrichter haben:

1. Sicheres Auftreten;
2. absolute Unparteilichkeit;
3. Freundlichkeit;
4. Kaltblütigkeit;
5. Entschlossenheit;
6. Festigkeit.

Man wähle Schiedsrichteranwärter danach aus.

Was muß der Schiedsrichter können?

1. Tüchtig praktisch spielen.
2. Die Spielregeln auch theoretisch gründlich beherrschen.
3. Beim Fußball, Rastball, Korbball und Schlagball auch tüchtig laufen, da er immer am Ball sein soll.

Ausbildung der Schiedsrichter.

a) Theoretisch: durch Sitzungen, in denen die einzelnen Spielregeln der Reihe nach vorgelesen und erläutert werden. Die Erläuterungen sollen so klar wie möglich sein. Die Abseitsregeln beim Fußballspiel zum Beispiel müssen durch große

Kreiszeichnungen auf schwarzer Tafel deutlich erklärt werden. Auch die Aufzeichnung eines Spielfeldteiles im kleinen (bei Erklärungen auf dem Turnsaal) mit Verwendung verschiedenfarbiger Keulen ist sehr gut (siehe Artikel in Nr. 16, 1914 von Jugend und Sport). Auch der Inhalt dieses Merkblattes ist auf diese Weise genau durchzunehmen. Ferner sind besonders eigenartige Spielvorkommnisse zu besprechen. Die richtige Führung der Wertungstafeln ist eingehend zu üben.

b) Praktisch: durch Leitung von Spielen, zuerst von Übungsspielen unter der Aufsicht bewährter Schiedsrichter, bevor ihnen untergeordnetere Wettspiele anvertraut werden. Zur Leitung wichtiger Spiele (Kreismeisterschaften und ähnliche) müssen stets die erprobtesten Schiedsrichter herangezogen werden.

Schiedsrichter-Kurse

haben in ihrem ersten Teil die oben schon erwähnte theoretische Ausbildung vorzunehmen, im zweiten Teil praktisch zu spielen und im dritten Teil Musterbeispiele von Kursspielen leiten zu lassen. Der Kursusleiter führt dabei die Aufsicht, umgeben von den anderen Kursspielen. Bei besonders interessanten oder unklaren Situationen pfeift der Kursusleiter ab. Der Schiedsrichter hat die Situation wiederherzustellen und zu erklären, warum er so entschied. Der Kursusleiter stellt fest, ob so oder anders zu entscheiden war.

Eine Schlußitzung mit Besprechung der gemachten Erfahrungen endet den Kursus.

Spielmannschaften sind bei jeder Gelegenheit darauf hinzuweisen, daß sie sich bei Wettspielen den Entscheidungen des Schiedsrichters unbedingt und widerspruchlos zu fügen haben. Berechtigte Proteste sind bei Serienspielen nach dem Spiel beim Spielausschuß anzubringen.

§ 4. Tätigkeit des Schiedsrichters.

1. Dem Schiedsrichter liegt ob, für ein einwandfreies und geregeltes Spiel Sorge zu tragen. Er muß von dem Bewußtsein durchdrungen sein, die Leitung des Spieles

voll und ganz in Händen zu haben, und muß danach handeln.

2. Der Schiedsrichter ist der Regelwächter; er muß die Regeln sicher kennen.
3. Daher hat er sich vor dem Spiel von den richtigen Abmessungen des Spielfeldes und seiner Teile und von dem Vorhandensein vorchriftsmäßiger Spielgeräte zu überzeugen.
4. Auch hat er sich zu vergewissern, ob die ordnungsmäßig gemeldeten Mannschaften spielfähig angetreten und ob die Linienrichter und eventuelle Anschreiber vorhanden sind.
5. Er eröffnet das Spiel, nachdem er seine Uhr mit denen der Linienrichter in Einklang gebracht hat, und schließt es auch wieder pünktlich nach genauer Einhaltung eventuell vorgeschriebener Pausen.
6. Er unterbricht das Spiel bei vorgekommenen Verstößen und trifft die dafür vorgeschriebenen Anordnungen. Hierbei muß er fest, sicher und streng unparteiisch seine Entscheidungen treffen und darf sich weder von den Spielern noch vom Publikum beeinflussen lassen.
Ist ein ausfälliges Publikum vorhanden, dann läßt er es, falls es zu arg wird, durch den örtlichen Vorsitzenden mit der Drohung zur Ruhe mahnen, widrigenfalls das Spiel abzubrechen.
Sind auffällige Spieler vorhanden, dann schließt er sie nach fruchtloser Ermahnung aus. **Gegen Roheiten ist mit aller Entschiedenheit einzuschreiten.**
7. Auch bei vorgekommenen Unfällen hat er abzurufen und erst für ordnungsmäßige Behandlung Verunglückter Sorge zu tragen.
8. Für alle außergewöhnlichen Unterbrechungen des Spieles (Unfälle und dergleichen) muß er die ausgelegte Zeit genau notieren und der Spielbauer zulegen.
9. Nach Beendigung des Spieles hat er im Beisein der Mannschaften und Linienrichter das Resultat festzustellen, eventuell Proteste zu notieren, die Wertungstafel zu unterschreiben und nach erfolgter Unterschrift der Spielführer die Wertungstafel an den zuständigen Spielausschuß zu senden.

Spielgeräte.*

1. Allgemeine Bemerkungen.

Wenn auch viele Spiele mit den einfachsten und natürlichsten Hilfsmitteln gespielt werden können — wir machen bei den betreffenden Spielen besonders darauf aufmerksam —, so scheue man doch nicht die Ausgabe für gute Spielgeräte bei solchen Spielen, die ohne künstliche Geräte eben nicht zu spielen sind. Das Teuerste ist immer das Billigste. Dies Wort trifft namentlich auf die Bälle zu. Es gibt schon billige Faustbälle, aber sie sind auch danach. Oft gehen sie schon nach wenigen Stunden entzwei, und der Aerger und die Flickerei hören während ihres kurzen Daseins gar nicht auf.

Oftmals wird versucht, Schlagbälle selbst anzufertigen. Sie dürften meist in bezug auf Brauchbarkeit nicht mit den von erfahrenen Leuten fabrikmäßig hergestellten einen Vergleich aushalten können. Schlaghölzer, Malfstangen, Grenzfähnchen, Tor zum Feldballspiel usw. kann man sich zur Not schon eher selbst herstellen, wenngleich die aufgewendete Mühe und die baren Unkosten die Sachen oft teurer machen, als wie man sie vorschriftsmäßig bezieht.

2. Grenzfähnchen und Malfstangen.

Bei vielen Spielen sind zur Abgrenzung der Spielfelder und zur Bezeichnung der Male und Freistätten Grenzfähnchen und Malfstangen nötig.

Die vielfach üblichen kurzen Eisenstäbe sind gefährlich und können bei einem Sturze verhängnisvoll

* Sämtliche Spielgeräte sind in vorzüglichster Ausführung vom Arbeiter-Turn-Verlag zu beziehen.

werden. Man nimmt dazu etwa 2,5 cm starke und 1,50 m lange Holzstäbe. Diese müssen zum Einschlagen in den Boden des Spielfeldes unten mit einer scharfen eisernen Spitze und oben — zur Vermeidung der Zersplitterung des oberen Stabendes beim Einschlagen — mit einer eisernen Zwinge versehen sein. Wo, wie auf Schulhöfen, keine Stäbe in den Boden getrieben werden dürfen, empfehlen sich die unten mit einer Scheibe aus hartem Holze versehenen Fähnchen. Die etwa 20 cm breiten und 25 cm langen Flaggen aus rotem oder gemischtfarbigem Fahnenstoff werden mit Polsternägeln oder mit blauen Kamms zwecken an die Stäbe genagelt.

Man kann natürlich auch Springständer zur Abgrenzung benutzen, oder auch Turnstäbe in den Boden schlagen. Doch sind diese wegen der fehlenden scharfen Spitze nicht so dazu geeignet und werden auch nicht besser sichtbar.

Will man bei den Grenzballspielen die Tore durch längere Malfstangen bezeichnen, was nur zu raten ist, muß man, falls keine großen Spring- oder Faustballständer zur Verfügung stehen, je zwei Grenzfähnchen oberhalb und unterhalb der unteren Flagge zusammenbinden oder, noch besser, vier Fähnchen oben mit je zwei Desen versehen, in die die oberen Fähnchen hineingesteckt werden.

3. Malfstangen

aus Holz sind 4 bis 5 cm stark und für Faustball 2 m, für Tamburinball 3 m hoch, ohne die in den Boden kommenden eisernen Spitzen. In den angegebenen Höhen sind die zum Einhängen der Leine dienenden Haken angebracht (Fig. 1). Diese Stangen sind wegen ihrer Länge schlecht zu befestigen

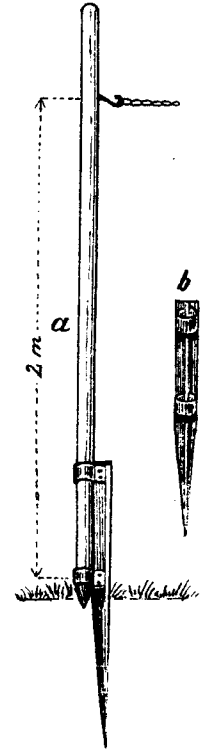


Fig. 1.

und müssen daher meist versteift werden. Gut bewährt haben sich die an Fig. 1 sichtbaren Fußpfosten aus Schmiedeeisen oder aus Holz mit eisernen Nesen zum Einstecken der Stange und mit Eisenblech- oder Stahlspitzen.

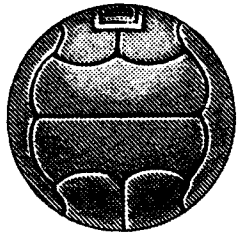


Fig. 2.

4. Bälle.

A. Große Hohlbälle zu Fuß- und Faustballspielen. Größe 21 bis 25 cm Durchmesser. Der Ball besteht aus einer aufzublasenden Gummiblase und einer schützenden Lederhülle. Diese ist beim Faustball weicher als beim Fußball. Daher darf ein Faustball auch nie zum Fußball benutzt werden.

Aufblasen und Behandlung der Fuß- und Faustbälle.

Nachdem die Gummiblase in die Lederhülle eingeführt ist, zieht man den Ventilschlauch der Blase durch das Loch der Tasche, die an einer Seite an die Lederhülle angenäht ist, und gibt der Blase eine möglichst gleichmäßige Lage. Dann pumpt man den Ball auf, aber nicht zu stark, der weichen Lederhülle wegen. Er verliert sonst die so notwendige runde Form. Während des Aufpumpens ist darauf zu achten, daß die Gummiblase in der Hülle nicht verschlungen ist. Durch Drücken und Schütteln während des Aufpumpens beseitigt man dieses. Auch ist darauf zu achten, daß die Tasche die Gummiblase so verdeckt, daß Lehtere nicht zu sehen ist. Sie könnte sonst leicht beim Zunähen beschädigt werden.

Ist der Ball genügend stramm, dann biegt man den Ventilschlauch zusammen und umwickelt ihn dicht über der Tasche mehrmals kräftig mit einer nicht zu schwachen Schnur. Das Abbinden darf nur an dem mit Leinen umwickelten Teile des Schlauches geschehen.

Der abgebundene Schlauch wird dann unter das Leder geschoben, an der Seite, an der die Tasche nicht festgenäht ist. Das Zunähen geschieht am besten mit einer dazu angefertigten

Schnürnadel. (Fig. 3.) Zur Not kann man auch eine Haarnadel gebrauchen. Die eine Spitze wird durch das Ende der Lederschnur gebohrt (evtl. mit einem spitzen Messer vorher ein feines Loch gemacht), die Schnur bis zur Mitte der Nadel gezogen und dann vorsichtig zugeknüpft. Ja nicht



Fig. 3.

die Blase dabei verletzen. Ist die Blase defekt, versteht sie ein jeder Radfahrer genau wie seine Gummischläuche zu heilen; also: die Blase herausnehmen und die beschädigte Stelle mit feinem Sandpapier gut abreiben. Dann ein passendes Stück Schlauchgummi mit Gummilösung (in Radfahrergeschäften erhältlich) bestreichen und nach dem Trocknen auf die defekte Stelle kleben.

Ist die Naht der Umhüllung an einer Stelle aufgegangen, darf vor Ausbesserung des Schadens nicht mehr mit dem Balle gespielt werden. Der Schaden könnte leicht größer werden, indem durch das Loch gelangender Sand, kleine Steinchen usw. die Blase beschädigen können. Die geplatzte Naht muß von innen genäht, der Ball also gewendet werden. Ferner müssen stets die gleichen Nadellöcher wieder benutzt werden.

Der Ball kann stets im aufgeblasenen Zustande belassen werden. Die Lederhülle muß hin und wieder mit gutem Lederfett eingerieben werden, doch nicht zu oft und zu reichlich, da sonst das Fett durch die Nähte auf den Gummi gelangt und Gummi durch Fett schnell zerstört wird.

Der geeignetste Aufbewahrungsort ist ein kühler, aber trockener Raum. Vor Nässe ist der Ball möglichst zu schützen. Ist er doch einmal feucht geworden, darf er nicht an einem warmen Orte (auf dem Ofen oder an der Sonne) schnell getrocknet werden. Nach der Trocknung einfetten.

B. Große Vollbälle, ohne Schlaufe oder Henkel, mit Haarfüllung und Leder- oder Drellbezug zum Stoßen, Schocken und Werfen für die Grenz-, Roll- und andere Ballspiele. Je nach Größe und Kraft der Spieler $\frac{1}{2}$ bis 2 kg schwer und 18 bis 30 cm im Durchmesser.

C. Schleuderbälle mit Schlaufe (Fig. 4) verdienen den Vorzug vor denen mit Senkel. Man hat solche mit Drellbezug von 21 bis 25 cm Durchmesser und einem Gewicht von 0,850 bis 1,350 kg. Die besseren sind mit Lederbezug.



Fig. 4.

Das Gewicht von 1,5 bis 2 kg ist am passendsten für Männer (2 kg ist Vorschrift bei Wettspielen), für Kinder und Turnerinnen nehme man die leichtesten Bälle.

D. Kleine Bälle. a) Hohlball. „Lamburinbälle“, 45, 55 und 60 mm Durchmesser, Gewicht 36 g (55 mm ist Vorschrift für Wettspiele).

„Gewöhnliche Wurf- und Fangbälle“ für Stehball, Eckball, Wurfball, Jagdball, Jägerball, Ballraten usw. Gummi, rot, grün und blau emailliert, 62 und 65 mm Durchmesser und 50 g schwer.

Filzbälle, 65 und 80 mm Durchmesser.

b) Wollbälle. Lederbälle mit Haarfüllung, 100 g schwer.

„Schlagbälle“ (vorschriftsmäßig), 7 cm Durchmesser, 80 bis 100 g schwer.

1. Kaiserball, mit fester Einlage und Lederbezug und Gummi mit Lederbezug.

2. Wollball, mit fester Einlage und mit Wolle bestrickt.

3. Gummibälle mit doppelt starker Wand, rot emailliert, 62 mm Durchmesser, 90 g schwer.

4. Schlagbälle aus Gummi für Knaben und Turnerinnen für Schlagball ohne Einsenker, Schlagball mit Freistätten und Rundum, 55, 62 und 65 mm Durchmesser, 40, 50 und 55 g schwer.

5. Schlaghölzer.

a) Zum Schlagballspiel ohne Einsenker nimmt man 100 bis 120 cm lange ovale oder runde Schlaghölzer mit einem Querschnitt von 3 bis 4 cm. Je nach ihrer Bestimmung für Knaben, Mädchen oder Männer werden sie aus leichtem,

aber zähem Holz (Birke, Linde, Kiefer) oder aus hartem, schwerem Holz (Eiche, Eiche, Buche) angefertigt. Das dünnere Griffende ist zur Verhütung des gefährlichen Fortfliegens mit einem Knopf versehen.

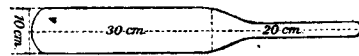


Fig. 5.

b) Für Turnerinnen sowie zum Schlagball mit Freistätten, Rundum und Feldball sind die abgeflachten Ballkellen (Fig. 5) am besten.

6. Das Lamburin

zum Lamburinballspiel besteht aus einem 4 bis 5 cm breiten und 5 mm starken Holzreif, dessen einer Rand mit einer ungekalkten Schafs- oder Kalbshaut trommelartig überspannt ist. Der Durchmesser beträgt etwa 25 cm. An der inneren Seite des Holzreifes befindet sich eine Wulst. Diese sichert den vier Fingern, die das Lamburin von innen ergreifen, einen festen Griff. Der Daumen liegt an der äußeren Reifseite und darf beim Spielen nicht auf das Fell gelegt werden. Die Lamburine sind stets an einem trockenen Orte aufzubewahren. Zeigen sich Falten in dem Fell oder wird dieses schlaff, wie es bei feuchtem Wetter leicht geschieht, legt man es für einige Minuten in die Sonne, dann strafft es sich wieder. Auch kann man das Lamburin einige Minuten ins Wasser legen und dann an einem schattigen Ort trocknen lassen. Es wird tadellos straff danach.

7. Die Körbe

zum Korbballspiel bestehen aus einem eisernen oder starken hölzernen Reifen von etwa 50 cm Durchmesser, an dem ein nach unten enger werdendes Netz aus nicht zu starkem Bindfaden hängt. Das Netz trägt unten einen engeren Reif, der keinen Ball durchläßt. An dem unteren Reif ist eine starke Schnur angebracht, die von innen über den Rand des oberen Reifes hinaus so weit nach unten herabhängt, daß man sie bequem ergreifen und den im Netz befindlichen Ball mittels eines kräftigen ruckhaften Ziehens bequem hinausbefördern kann.

Jeder Korb wird in Höhe von 3 m mit seinem oberen Rande an einem Spring- oder Malzpfosten befestigt. Diese Befestigung muß so sein, daß der Korb nicht umkippt. Meist wird man sich mit hohen Sprung- oder Tamburinpfosten behelfen können. An dem oberen Reif ist ein eiserner Dorn befestigt, der durch ein Loch des Pfeilers gesteckt und durch einen Splint festgehalten wird. Ein mit dem Dorn verbundenes eisernes Bandeisen ist nach unten gerichtet und stellt den Korb durch eine den Pfosten umfassende Klammer unbeweglich fest.

8. Das Bandmaß

zum Abmessen der Spielplätze und Laufbahnen aus metall-durchwehrem Rollband in einer kleinen, bequem in der Tasche zu tragenden Lederkapsel, die mit einer äußerst praktischen Drehvorrichtung zum Ab- und Aufwickeln versehen ist. Die Länge ist 10, 15, 20 oder 30 m.

9. Die Abgrenzungsmaschine

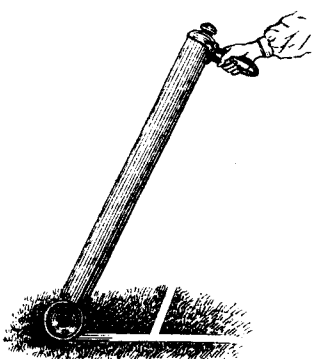


Fig. 6.

für die genaue Abgrenzung der Spielplätze, was sich besonders bei Wettspielen dringend empfiehlt, zeigt die Fig. 6. Ihre Handhabung ist eine leichte. Sie versteht die Spielgrenzen mit breiten Kreidestreifen, so daß ein Streit darüber, ob jemand bei Fußball, Bar-lauf usw. über die Grenze gelaufen, oder der Ball bei Faustball, Tamburinball und anderen Spielen „draußen“ war, nicht leicht entstehen kann.



I. Spiele ohne Handgeräte.

a) Lauf- und Haschspiele.

1. Wettlaufen (elf Formen).

1. Form: Die Spieler sind, je nach Anzahl, zu Paaren, in Dreier- oder Viererstrinreihen eingeteilt und stehen reihenweise hintereinander (Säule) am Ablaufmal. 50 bis 75 Meter davon ist durch zwei unbeteiligte Spieler oder zwei in den Boden gesteckte Grenzflaggen, die mindestens 2 Meter Abstand voneinander haben müssen, ein Zielmal eingerichtet. Hier befindet sich auch der Spielleiter. Auf sein Zeichen, das im Senken eines vorher hochgehaltenen Luches (Fahne), einem Pfiff usw. geschehen kann, beginnt die erste Reihe ihren Wettlauf. Wer zuerst am Ziel ist, stellt sich besonders zur Siegerreihe an. Nachdem alle Reihen gelaufen sind, müssen die Sieger nochmals laufen, bis ein Alleinsieger festgestellt ist. Kommen zwei Läufer gleichzeitig am Ziele an, dann müssen sie ihren Lauf wiederholen.

Niemand darf die Läufer irgendwie hindern, festhalten, ihnen in den Weg laufen usw.

Hinter dem Ziel müssen noch einige Meter Raum zum Auslauf sein.

2. Form: Mit dem Unterschied, daß derjenige aus der Reihe gestieg hat, der dem Spielleiter zuerst am Ziel die Hand reicht, genau wie die erste Form.

3. Form: Alle Spieler, die an dem einen Ende des Spielplatzes versammelt sind, laufen auf das Zeichen des Leiters gleichzeitig ab. Wer zuerst dem Leiter die Hand reicht, ist Sieger.

4. Form: „Um den Pfahl“. Zwei Spielparteien kämpfen gegeneinander um den Sieg. 20 bis 30 Meter vom Ablaufmal sind zwei Pfähle in den Boden gerammt. Die Parteien stehen in zwei Flankenreihen am Ablaufmal. Auf das Zeichen des Leiters laufen die beiden Ersten jeder Reihe ab, eilen zu dem für sie bestimmten Pfahl, umkreisen denselben rechts oder links, wie vorgeschrieben und kehren an das Ablaufmal zurück. Die Zweiten strecken schon die Hände entgegen. Auf diese geben die Ersten einen leichten Schlag und nun laufen die Zweiten, dann ebenso die Dritten und so fort, bis alle Spieler jeder Reihe gelaufen sind. Die Reihe, deren Spieler zuerst alle gelaufen sind und deren letzter Läufer zuerst wieder am Ablaufmal ankommt, hat gestegt.

Wer gelaufen ist, darf nicht im Wege stehen. (Beiseite treten oder hinten anstellen.)

Es muß bestimmt werden, ob die rechten oder linken Hände zum Vorhalten und Schlagen benutzt werden sollen.

Zur Sicherheit, daß niemand schon früher abläuft, ist es gut, die Hände der Ablaufenden um einen Pfahl (Grenzahne) herumreichen zu lassen.

Statt der Zielpfähle können auch unbeteiligte Spieler aufgestellt werden. Letztere dürfen die Laufenden bei den Armen erfassen und um sich herumziehen. (Nicht zu arg.)

5. Form: Mit „Umkreisen“, wie die vierte Form. Der Zielpfahl ist vor dem Weiterlaufen erst einmal zu umkreisen.

6. Form: Mit „Bockspringen“, wie die vierte Form. Statt Zielpfahl sind zwei Turnböcke aufgestellt und vor dem Weiterlaufen zu überspringen. Hilfsstellung.

7. Form: Wie die sechste Form. Der ablaufende erste Läufer stellt am festgesetzten Ziel (Kreidestrich usw.) selbst einen Bock durch Rumpfbeugen vorwärts. Sobald er steht, läuft der zweite Läufer ab, überspringt den Bock und stellt sich selbst als Bock dahin, während der erste Läufer nun zurückkehrt und durch Handschlag den dritten Läufer zum Laufen auffordert. Dieser wiederholt Lauf und Bockstellen ebenso wie alle folgenden.

8. Form: Wie die vierte Form, aber auf allen Vieren laufen. Kürzere Entfernung bestimmen.

9. Form: Zwei gleichstarke Flankenreihen stehen sich in 10 bis 15 Meter Abstand gegenüber und bilden die erste Partei. Einige Schritte daneben, hinter denselben Ablaufmalen steht ebenso die zweite Partei (siehe Figur 7).

Jede Partei ist also in zwei Hälften geteilt. Die Hälften am Standorte des Leiters beginnen auf dessen Zeichen den Lauf, indem sie, ganz wie bei der vierten Form, ablaufen und ihren Parteigenossen auf der gegenüberstehenden Seite einen Schlag auf die vorgestreckte Hand geben. Hierauf läuft dieser ab und gibt dem zweiten seiner gegenüberstehenden Parteihälfte, der ja nun vorn steht, den Schlag auf die Hand, worauf auch dieser abläuft. Die Sache wiederholt sich, bis alle Spieler gelaufen sind. Die Partei, die zuerst „durch“ rufen kann, hat gestegt.

10. Form: Mit „Drehen“. Alle Spieler stehen in Stirnreihe nebeneinander am Ablaufmal. 30 bis 50 Meter davon ist mittels Strich am Boden das Ziel angedeutet. Der Leiter steht zwischen Ziel und Ablaufmal an der Seite des Pfahes. Auf sein Zeichen — Pfiff — erfolgt gemeinsames Abläufen. Nach einigen Metern pfeift er wieder, worauf sich alle Spieler einmal um sich selbst drehen müssen. Diese Pfiffe mit jedesmaligem Umdrehen können sich wiederholen. Bei einem Doppelpfiff sind zwei Drehungen zu machen. Wer zuerst die Zielgrenze überschreitet, ist Sieger.

11. Form: „Nummernwettkampf“. Zwei oder mehr Flankenreihen stehen so wie Fig. 8 zeigt, mit zwei bis drei Meter Abstand nebeneinander. Die Spieler jeder Reihe sind von 1 an fortlaufend abgezählt. Jeder merke sich genau seine Nummer. Als Wettkämpfer kämpfen miteinander immer die gleichen Nummern. Ruft z. B. der Leiter Nummer 7 auf, dann machen alle Nummern 7 kehrt, laufen links

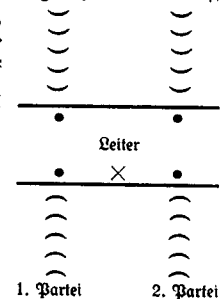


Fig. 7.

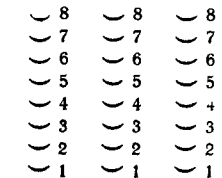


Fig. 8.

herum um Nummer 8 und weiter um Nummer 1 und kehren auf ihren Platz zurück. Wer zuerst ankommt, ist Sieger.

Es ist darauf zu achten, daß stets beide Enden der Reihe umlaufen werden.

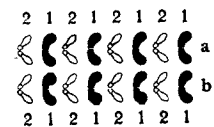
Der Leiter führe eine kleine Liste, damit nicht einzelne Nummern zu oft, andere zu wenig drankommen.

Die Flankenreihen können sich ihre Sieger merken, diejenige Reihe, die die meisten Siege erfochten hat, verfügt über die besten Läufer.

Weitere Formen des Wettlaufes siehe unter „Spielen mit Handgeräten“.

2. Der Weber-Wettlauf.

Zwei Parteien sind, wie Fig. 9 zeigt, geordnet. Eine gerade Zahl Paare ist notwendig. Die Partei a will mit der Partei b Wettlaufen und zwar so: Nachdem alle in 1 und 2 eingeteilt sind, gibt der Leiter das Zeichen zum Beginn des Wettlaufes. Es reihen



sich nun aufs allerschnellste die Zweiten beider Parteien links vorbei vor ihre Ersten und kaum angekommen reihen sich schon wieder ebenso die Ersten vor die Zweiten.

Fig. 9.

Das geht solange unaufhaltsam fort, bis der letzte einer Partei über die 10 Meter entfernte Mallinie gelangt ist. Die Reihe, die mit ihrem letzten Mann zuerst drüber ist, hat gewonnen.

Statt Flankenreihe kann zu diesem Spiel auch Stirnreihe gewählt werden. Jedoch erfolgt dann der Wettlauf durch Nebenreihen.

3. Kauerhaschen.

Spielerzahl beliebig. Spielplatz zur Spielerzahl passend abgegrenzt, nicht zu groß und nicht zu klein. Ein Spieler wird zum Häfcher ausgelost und versucht nun durch einen Schlag einen anderen Spieler zum Häfcher zu machen. Diesem Versuch entziehen sich die Spieler durch die Flucht. Ist einer

in Gefahr, geschlagen zu werden, dann rettet er sich durch schnelles Knien oder Kauern (Kniebeuge, Hockstand). In dieser Stellung kann er nicht geschlagen werden.

Nur stehende oder laufende Spieler können geschlagen werden.

Wer über die Spielfeldgrenze läuft, wird sofort Häfcher. Sofortiger Wiederschlag ist verboten.

4. Hochhaschen oder Kletterbär.

Dieses Spiel gleicht dem Kauerhaschen. Der ausgeloste Häfcher ist hier der Jäger und die Spieler die Bären. Geschlagen kann nur werden, wer mit den Füßen den Erdboden berührt. Dem Schläge des Häfchers kann sich jeder Spieler entziehen durch Hochklettern an Bäumen, durch Springen auf eine Bank, einen Stuhl, einen Tisch oder dergleichen anderes. Hierbei genügt es, eben nur so hoch zu klettern, daß die Füße den Erdboden nicht mehr berühren.

Hat der Spieler sich nun in seiner Not bloß an irgend etwas angeklammert, so daß er in kurzer Zeit seinen Zufluchtsort verlassen muß, so kann der Häfcher denselben — belagern —, und ihn sofort schlagen, sobald er die Füße auf den Erdboden niederstellt. Der Geschlagene muß dann die Stelle des Häfchers übernehmen.

5. Kreuzhaschen.

Spielplatz abgegrenzt, Spielerzahl beliebig. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Häfchers und verfolgt nun irgendeinen anderen Spieler, um diesen durch einen Schlag zum Häfcher zu machen. Er wird aber daran gehindert, indem ein anderer Spieler zwischen Häfcher und Verfolgten hindurchläuft. Dadurch ist der ursprünglich Verfolgte frei, und der Häfcher muß nun den Spieler verfolgen, der seinen Weg kreuzte. Diesen rettet aber wieder ein anderer durch Wegkreuzen, wodurch dieser verfolgt wird. Das wiederholt sich solange, bis ein Spieler geschlagen wurde. Sonstige Regeln wie bei Kauerhaschen.

6. Hilschaschen.

Der Spielgedanke ist hierbei wie bei Kreuzhaschen. Beide Spiele heißen darum auch „Rettungshaschen“. Ein Spieler ist Häfcher und verfolgt einen anderen Spielgenossen, um ihn durch einen Schlag zum Häfcher zu machen. Das verhindert ein dritter Spieler, indem er sich schleunigst durch Handfassung mit dem Verfolgten zu einem Paar verbindet. Der Häfcher muß sich darauf ein anderes Opfer suchen.

Nur einzelne Spieler können geschlagen werden.

Ist die Gefahr vorbei, dann müssen die Hände sofort wieder die Fassung lösen.

7. Pudelmütze. (Für Knaben und Turner.)

Die Spielerzahl ist beliebig groß. Ein Spieler wird ausgelost und bekommt einen Filzhut auf den Kopf gesetzt. Diesen Hut zu erobern ist das Ziel eines jeden Mitspielers. Der Glückliche, dem dies gelingt, setzt dann selbst den Hut auf und das Spiel beginnt von neuem.

Noch sei dieses Spiel durch die zu leichte Uebertragung von Krankheitskeimen hier nur erwähnt und nicht empfohlen.

Für die einfachen Haschspiele verwende man eine kletne selbstangefertigte Fahne, womit die Häfcher gleichzeitig auch schlagen können.

Man nehme einen, besser mehrere Bogen Zeitungspapier und rolle sie zusammen. Sie bilden dann den Stock der Fahne. Oben an das eine Ende binde man ein Taschentuch oder, wenn gerade vorhanden, ein Stück buntes Tuch. So ist die Fahne zum Gebrauch fertig. Jeder kann damit schon einmal tüchtig zuschlagen, denn es kann keine großen Schmerzen verursachen. Außerdem kann bei etwaigem Hinsinken eines Spielers kein Unfall passieren.

8. Kreishaschen.

Die Spieler stehen in einem 10 bis 15 Schritt im Durchmesser messenden Stirnkreise, Gesicht nach der Mitte. Der

Abstand der Spieler voneinander ergibt sich durch die Zahl derselben. 6 bis 8 Spieler stehen in gleichmäßigem Abstände außerhalb des Kreises. Auf ein Zeichen des Leiters beginnen die äußeren Spieler ein gegenseitiges Haschen, indem jeder den vor ihm Laufenden durch einen Schlag vom Laufe abzubringen sucht. Wer geschlagen ist, tritt in den Kreis. Der Schläger verfolgt nun den jetzt vor ihm Laufenden, muß sich aber hüten, nicht von dem hinter ihm Herkommenden selbst geschlagen zu werden. Wer zuletzt allein noch übrigbleibt, hat gestegt und bestimmt die nächsten Läufer.

Es darf nur auf der Kreisbahn um den Kreis herum gelaufen werden.

Wer beim Laufen Seitenstechen oder stärkeres Herzklopfen bekommt, muß in den Kreis treten.

9. Jäger, Spaz und Biene.

Ein Kreishaschspiel, ähnlich dem vorigen. Die Spieler bilden einen Stirnkreis mit Fassen der Hände. Zwei Schritt Abstand drei Spieler, Jäger, Spaz und Biene, stehen in gleichem Abstände außerhalb des Kreises. Auf ein Zeichen des Leiters muß einer den anderen haschen. Der Jäger verfolgt den Sperling, der Sperling die Biene und die Biene den Jäger.

Wer geschlagen wird, tritt in den Kreis.

Wer zuletzt übrigbleibt, hat gestegt und bestimmt im neuen Spiel die Läufer.

Es kann innerhalb und außerhalb des Kreises gelaufen werden. (Mit Durchkriechen unter den gefaßten Händen.)

10. Verzaubern.

Hierzu muß der Spielplatz abgegrenzt sein, je nach Spielerzahl, nicht zu groß und nicht zu klein. Ein Viertel der Spieler wird als Zauberer bestimmt. Die anderen sind Flüchtlinge. Die Zauberer sollen die Flüchtlinge verfolgen und durch einen

Schlag mit der Hand verzaubern. Hierzu rufen die Zauberer „verzaubert“. Wer verzaubert ist, muß sich niederkauern, kann aber durch einen anderen Flüchtling, der noch nicht verzaubert ist, sofort wieder durch einen Schlag mit der Hand und den Ruf „erlöst“ befreit werden. So wechselt Verzaubern und Erlösen solange ab, bis alle Flüchtlinge verzaubert sind oder die Spieler ermatten.

Flüchtlinge, die über die Spielfeldgrenze laufen, sind verzaubert.

Es ist vorteilhaft, wenn die Spieler durch Armbinden oder sonstige Zeichen als Zauberer und Flüchtlinge gekennzeichnet werden.

11. Kaze und Maus (sechs Formen).

1. Form: 12 bis 30 Spieler stehen mit einem Schritt Abstand voneinander in einem durch feste Fassung geschlossenen Styrnkreis, Gesicht nach innen. Einer als Maus steht innen, ein anderer als Kaze außen. Die Kaze hat die Aufgabe, die Maus zu haschen. Diese sucht sich der Verfolgung zu entziehen. Der Maus muß von den Kreis Spielern überall ungehindert durch Armheben Durchschluß gewährt werden — die kleine Maus schlüpft durch die kleinsten Löcher —, der großen Kaze aber wird dieses verwehrt. Sie muß versuchen, mit Gewalt oder List in den Kreis ein- und auch wieder auszubrechen. Durch einen Schlag mit der Hand ist die Maus gefangen. Es treten dann die nächsten beiden Spieler an deren Stelle. Gelingt es der Kaze nicht, die Maus zu fangen, zählt der Kreis nach einiger Zeit bedächtig bis zehn. Ist dann der Fang noch nicht gelungen, treten ebenfalls die beiden Nächsten an deren Stelle.

Kinder leiten das Spiel auch so ein: Die Kaze ruft: „Mäuschen, Mäuschen, komm heraus!“ Die Maus antwortet: „Ich komme nicht!“ Die Kaze: „Da krah ich dich!“ Die Maus: „Da reiß ich aus!“ Die Kaze: „Reiß aus!“ Hierauf beginnt die Verfolgung.

2. Form: Lebendiger gestaltet sich das Spiel, wenn zwei Mäuse und eine Kaze bestimmt werden. Das Spiel ist dann durch den Fang der letzten Maus beendet.

3. Form: Bei großer Spielerzahl — 30 und mehr — werden für die Kaze ein oder zwei Schlupflöcher offengelassen, indem die Handfassung an jenen Stellen gelöst wird. Sonst geht das Spiel wie Form 1 oder 2.

4. Form: Bei einer noch größeren Schar werden zwei Kazen und zwei Mäuse gewählt. Es darf entweder jede Kaze nur ihre bestimmte Maus oder jede beliebige Maus fangen. Die Mäuse müssen durch ein Zeichen — Luch um den Arm — äußerlich kenntlich gemacht werden. Der Kreis kann hierbei geschlossen oder ebenfalls mit Schlupflöchern versehen sein.

5. Form: Bei mehr als 50 Spielern kann auch ein kleinerer Kreis in einem größeren stehen. Zwei oder mehr Kazen und ebensoviel gekennzeichnete Mäuse spielen miteinander. Jede Kaze darf jede Maus fangen. Mit oder ohne Schlupflöcher für die Kazen. Den Mäusen ist natürlich in beiden Kreisen der Durchschluß zu erleichtern, den Kazen zu erschweren.

6. Form: Zwei Kreise wie bei der fünften Form. Während der Verfolgung gehen oder hüpfen die Kreise in entgegengesetzter Richtung herum.

12. Hase im Nest (zwei Formen).

1. Form: Von den Mitspielern wird einer als Fuchs und einer als Hase bestimmt. Die übrigen, stets durch vier teilbaren Spieler werden in Viererreihen eingeteilt, die sich auf dem nicht zu großen Platz beliebig verteilen. Der Erste jeder Reihe wird von den übrigen dreien, die zu diesem Zwecke durch Handfassung einen Styrnkreis vorlings bilden, als Hase umschlossen. Jeder dieser Kreise stellt ein Nest mit einem darin befindlichen Hasen dar. Der zuerst bestimmte, nestlose Hase schlüpft nun, verfolgt von dem Fuchs, schnell in ein Nest. Nun muß der darin befindliche Hase entfliehen und

ein anderes Nest auffuchen, wodurch dessen Inhaber wieder zur Flucht gezwungen wird usw. Der Fuchs ist immer hinter den Hasen her. Schlägt er einen im Laufe, also außerhalb des Nestes, vertauschen beide die Rollen.

Der Fuchs darf nur einen fliehenden, keinen im Nest befindlichen Hasen schlagen, mit Ausnahme desjenigen Hasen, der das Nest nicht sofort verläßt, sobald ein anderer einschlüpft.

Der im Nest befindliche Hase wird stets durch das Einschlüpfen des verfolgten zur Flucht gezwungen.

Die den Ring bildenden Spieler haben den Ein- und Auschlupf der Hasen durch Armhochheben zu erleichtern.

Der vertriebene Hase darf auch wieder in das eben verlassene Nest huschen, wenn er mindestens um einen Mitspieler herumgelaufen ist.

Wider Schlag ist nur auf Abmachung gestattet.

Nach einiger Zeit tritt auf Befehl des Spielleiters der Zweite, dann der Dritte und endlich der Vierte jeder Reihe als Hase in die Kreismitte, der jeweilige Hase dagegen an dessen Stelle in den Kreis zurück.

2. Form (schwierig): Der vom Fuchs verfolgte fliehende Hase rettet sich durch einen Sprung über die durch Handfassung verbundenen Arme — wobei er auf den Schultern der Haltenden abstützt — in ein beliebiges Nest. Der darin bisher gewesene Hase flieht nunmehr schleunigst, indem er an der entgegengesetzten Seite genau wie der einspringende auspringt und sich nun seinerseits in ein Nest durch Einspringen in Sicherheit zu bringen sucht. Wird ein Hase außerhalb des Nestes geschlagen, so werden die Rollen vertauscht. Der Hase wird Fuchs und der Fuchs Hase.

Die das Nest bildenden Spieler haben das Ein- und Auspringen durch Niederhalten der gefaßten Arme zu erleichtern. Sonstige Regeln wie bei der ersten Form.

13. Komm mit! (fünf Formen).

1. Form: Um einen mit etwas Abstand zwischen den einzelnen Spielern gebildeten Kreis läuft ein Spieler außen-

herum. Mit der Aufforderung: „Komm mit!“ verfehlt er einem beliebigen Spieler einen leichten Schlag. Dieser folgt sofort dem Davoneilenden nach. Wer zuerst die entstandene Lücke erreicht, stellt sich hinein, der andere übernimmt die Rolle des Schlägers.

2. Form: Grundregeln wie erste Form, nur können drei bis vier Spieler durch Schlagen zum Mitkommen aufgefordert werden. Es dürfen jedoch nie zwei nebeneinanderstehende sein. Der Schläger kann dabei einen kleinen Abstecher weg vom Kreise machen, die Geschlagenen haben ihm zu folgen. Auf seinen Ruf: „Salt!“ oder „Setz!“ laufen alle um die Wette nach den Lücken im Kreise. Wer keine erwischt, ist im neuen Spiel Schläger.

3. Form: Genau wie erste Form, nur stehen im Kreise immer drei bis vier Spieler hintereinander. Wird der hinterste geschlagen, dann gibt jeder Geschlagene den Schlag seinem Vordermann mit dem Rufe „Komm mit“ weiter, und alle eilen, um wieder am Platze zu sein. Der zuletzt Ankommende ist Schläger.

4. Form: Genau wie dritte Form, nur hocken die Spielenden während des Umlaufes des Schlägers in Kniebeuge. Der Schläger kann statt eines Schlages die ganze Reihe vorwärts umwerfen. Während die Geschlagenen dem Schläger nachlaufen, erheben sich die Spieler stets aus der Kniebeuge.

5. Form: Die Spieler bilden einen Dreiviertelkreis, wie Fig. 10 zeigt. Der Schläger tritt in den Kreis und befiehlt den anderen Spielern eine beliebige Bewegung aus dem Gebiete der Feitübungen; zum Beispiel Beinspreizen, Rumpfbeugen, Kniebeugen usw. In dieser Bewegung müssen die Spieler solange verharren, bis der Schläger einen aus ihrer Mitte durch einen Schlag zu seiner Verfolgung aufgefordert hat. Die Jagd geht nun aus

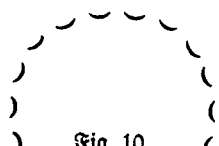


Fig. 10.

dem Eingang des Kreises hinaus, um denselben herum, bis zum leergewordenen Platz. Wer zu spät kommt oder als Schläger vom Verfolger vorher geschlagen wird, ist nun Schläger.

14. Lauf weg!

Dieses Spiel ist wie „Komm mit!“, nur findet hier auf die Aufforderung „Lauf weg!“ ein Gegenlauf zum Unterschied von dem Gleichlauf beim vorhergehenden Spiel statt. Um ein Zusammenprallen der sich begegnenden Spieler zu vermeiden, muß der Schläger außenherum um den Geschlagenen laufen. Hierbei kann auch angeordnet werden, daß sich beide bei der Begegnung die Hände reichen und drei Knize machen (Mädchen) und dabei rufen: „Guten Morgen, Herr (Frau) Fischer!“ Es kann auch statt des Kniewippens ein Umkreisen mit Handfassung (Rad) stattfinden. Der Gegenlauf kann auch durch Hüpfen geschehen. Auf Rasenboden können Knaben auf allen vieren weßlaufen.

Ist eine größere Spielerschar vorhanden, so können sich auch hier zwei bis vier Spieler im Kreise hintereinander aufstellen. Die Spielregeln bleiben dieselben.

15. Drittenab schlagen oder Drei Mann hoch (fünf Formen).

1. Form: Die Spieler bilden einen Stirninnenkreis von Flankenpaaren. Gesicht nach innen und mit zwei Armlängen Abstand zwischen den Paaren. Ein Paar wird vom Spielleiter zur Eröffnung des Spieles bestimmt. Der vorderste dieses Paares stellt sich als Läufer schnell vor ein anderes Paar. Der hintere sucht ihn als Schläger vorher abzuschlagen. Gelingt dies nicht, muß er den durch das Vorstellen nunmehr Dritten jenes Paares zu schlagen suchen, welcher Absicht sich dieser durch schleunige Flucht und Vorstellen vor ein anderes Paar zu entziehen sucht. Sobald der Schläger einen Dritten oder Platzlosen geschlagen hat, bedor dieser sich vor ein anderes Paar stellen konnte, geht das Amt des Schlägers auf den Geschlagenen über.

Das Spiel muß recht lebhaft gespielt werden. Schnell vorstellen ist die Lösung. Das mehrmalige Herumlaufen um

den Kreis ist als langweilig für die Mitspieler zu vermeiden. Es ist dem Dritten auch gestattet sich vor seine eigene Reihe zu stellen. Auch kann sich die Dreierreihe schnell um ihre eigene Mitte drehen (schwenken), wodurch ein wenig geistesgegenwärtiger Schläger, verblüfft, nicht weiß, wen er schlagen soll.

Bei ungelübten Spielern ist der Widerschlag nicht angebracht. Der freigewordene Schläger hat sich sofort vorzustellen. Bei geübten Spielern dagegen belebt der Widerschlag ein schleppendes Spiel ungemein. Er muß aber vorher ausgemacht werden.

Es bestehen vielfach strenge Regeln, die den Lauf durch den Kreis innen herum verbieten. Interessanter ist die freie Form, die die Lauffreiheit inner- und außerhalb des Kreises gestattet mit der Einschränkung, sich nicht weiter als höchstens zehn Schritt vom Kreise zu entfernen. Ferner darf niemand Vorstellen markieren, indem er sich nur scheinbar vorstellt, aber schnell wieder den Platz verläßt. Dadurch kommt Unordnung in das Spiel. Wer sich einmal vorstellt, muß auch stehenbleiben. Die freie Form ist lebhafter und amüsanter als die strenge.

Wer während des Laufes oder als Dritter geschlagen wird, ist Schläger.

Widerschlag ist nur auf Abmachung gestattet.

Das Vorstellen muß möglichst schnell geschehen.

Das Laufen ist je nach Abmachung nur außerhalb (strenge Form) oder innerhalb und außerhalb des Kreises gestattet (freie Form).

Ist das Laufen durch den Kreis verboten, wird ein zuwiderhandelnder Läufer dadurch zum Schläger.

Niemand darf sich weit vom Kreise entfernen, widrigenfalls er Läufer wird.

Da sich der Kreis durch das ständige Vorstellen stets verengert und schließt, muß er von Zeit zu Zeit durch Rückschreiten der Paare wieder geöffnet werden.

2. Form: Bei großer Spielerzahl können auch zwei Paare zum Laufen bestimmt werden. Das Spiel wird dadurch

naturgemäß noch einmal so lebhaft und stellt viel größere Anforderungen an die Aufmerksamkeit, denn jeder Schläger hat nur seinen bestimmten Läufer, resp. dessen Ablösung zu verfolgen, darf also nicht beliebig einen der beiden Dritten schlagen. Es empfiehlt sich schon bei dem Laufe eines Paares, mehr noch bei dem zweier Paare, daß der Spielleiter nicht selbst mitspielt, sondern im Kreise stehend das Spiel aufmerksam verfolgt und Unordnung verhütet.

3. Form: Bei großer Spielerschar werden zwei Kreise nebeneinander gebildet, die jeder für sich spielen. Besser aber ist es, wenn sich die Läufer beliebig in einem von beiden Kreisen vorstellen können, das Spiel also hin- und herwohlt.

4. Form: Die Inneren, also Vornstehenden jedes Paares, machen kehrt und reichen ihren Partnern beide Hände. Sie müssen dem Verfolgten den Einschluß zwischen ihre Arme durch Armheben erleichtern. Dieser ist schlagfrei, solange er innerhalb eines Paares steht. Er darf auch daraus wieder hervorschlüpfen und beim nächsten Paare oder weiter unterkommen. Dies Ausbrechen kann vorwärts oder zur Täuschung des harrenden Schlägers nur scheinbar vorwärts, in Wirklichkeit aber rückwärts geschehen. In dem Augenblick, da der Verfolgte durch eine Vierteldrehung innerhalb eines Paares in die Seitstellung gelangt, muß der nunmehr im Rücken Stehende die Fassung lösen und schleunigst ausweichen, weil ihm damit die Rolle des Läufers (Dritten) zufiel. Der bisherige Läufer stellt sofort die Handfassung mit seinem Partner wieder her.

5. Form: Für geübtere Turner ist eine geeignete Erschwerung der vorstehenden Formen des Spieles durch Mitbenutzung mehrerer (zwei oder drei) Springel oder, noch besser, Hürden zu erzielen. In gleichmäßigen Abständen werden die Hindernisse außerhalb des Kreises mit dem einen Ständer zwischen zwei größeren Abstand voneinander innehaltenden Paaren so aufgestellt, daß Läufer und Häscher dieselben überspringen müssen. Die Höhe der Hindernisse richtet sich nach der Springfertigkeit der Spieler. Nicht zu hoch nehmen!

Die Springschnur muß leicht nach beiden Seiten hin abfallen. Die beiden Sprungständer widergleich aufstellen! Zum Vorstellen berechtigt den Läufer nur der Sprung über eins der Hindernisse.

Wirft der Läufer beim Uberspringen die Schnur herunter, so wird er auch, ohne geschlagen zu sein, Häscher, und der Häscher wird Läufer.

Widerschlag ist nicht gestattet, der bisherige Häscher muß sich beim nächsten Paar vorstellen.

Der Läufer muß sich spätestens nach dem dritten Ubersprung vorstellen, widrigenfalls er Häscher wird.

Wirft der verfolgende Häscher nach dem glücklich hinübergesprungenen Läufer die Schnur herab, oder stößt er das betreffende Hindernis um, muß er die Schnur vor der weiteren Verfolgung erst auflegen oder den Gegenstand aufstellen.

16. Zweitenabschlagen.

Bei einer für das Drittenabschlagen zu schwachen Spielerschar wird nur ein einfacher Stirnkreis gebildet und an Stelle des Dritten der Zweite abgeschlagen. Im übrigen gelten die Regeln des Drittenabschlagen.

17. Zweitenabschlagen mit Bocksprung.

Für gewandte Spieler ist folgende Form des Zweitenabschlagens eine amüsante Betätigung: 10 bis 20 Spieler sind im weitgeöffneten Stirnkreis vorlings (= Gesicht nach der Mitte) aufgestellt. Der Abstand von Mann zu Mann betrage wenigstens fünf Schritt. Das Spiel beginnt mit der Wahl eines Läufers, resp. Springers und eines Verfolgers.

Die Spielweise ist nun so, daß der vom Verfolger bedrängte Läufer auf seiner Flucht einen Bocksprung über irgendeinen der Mitspielenden, die im Kreise in gebückter Stellung (Bocksprungstellung) stehen, ausführt und alsdann an der Niedersprungstelle ebenso gebückt stehenbleibt. Der bisherige „Bock“ ergreift nun an seiner Stelle die Flucht und rettet sich ebenso wie der erste Springer. Das Spiel geht so lange,

bis der Verfolger einen Läufer abschlägt, worauf die Rollen getauscht werden.

Die Läufer können auf ihrer Flucht ebensowohl rings um den Kreis, als auch mitten durch denselben laufen.

Zur Erzielung eines flotten Spieles empfiehlt sich rasches Bockspringen. Nicht erst lange laufen.

Die ursprüngliche Größe des Kreises muß durch Zurücktreten der „Böcke“ immer wieder erneuert werden.

Der Springer kann, solange er noch nicht den Sprungstich aufgegeben hat, abgeschlagen werden. Dagegen ist, solange der Springer den „Bock“ noch nicht verlassen hat, ein Abschlagen des „Bockes“ ungültig.

Die Bocksprünge können von allen Seiten, also von vorn, hinten, rechts oder links über den Gebäckten ausgeführt werden.

18. Kreishäschen mit Bockaufsitzen.

10 bis 20 Spieler bilden einen geöffneten Stirninnenkreis und nehmen die bekannte Bocksprungstellung ein. (Ausfallstellung mit Rumpfbeugen vorwärts und Stütz der Hände auf dem vornstehenden Bein.) Ein Läufer und ein Häscher werden gewählt und laufen, einer den anderen verfolgend, außen herum. Der Läufer kann sich durch schnelles Aufsitzen auf einen Bock vor dem Geschlagenwerden retten. Ist er in Sicherheit, so muß, wenn das Häschen links herum führte, der rechts neben ihm stehende Bock an seiner Stelle flüchten, und der ehemalige Läufer stellt sich an dessen Platz. Beim Häschen rechts herum flieht der links vom Bock Stehende, auf den der Verfolgte aufsitzt. Wird der Läufer geschlagen, so werden die Rollen getauscht. Der Läufer wird zum Häscher. Lebhaft wird das Spiel, wenn bestimmt wird, daß aufgefressen werden muß, ohne einen Bock zu übergehen, immer schnell nacheinander.

19. Häschen mit Bockaufsitzen.

Acht Turner stehen im Stirnkreis nach innen, mit aufgelegten Händen auf den Schultern der Nebenstehenden und

Borneigen des Oberkörpers. Acht andere Turner stehen mit drei bis fünf Meter Abstand im Stirnkreis nach innen hinter dem inneren Kreis. Ein Häscher steht in der Mitte des inneren Kreises.

Gang des Spieles. Die acht Turner des äußeren Kreises versuchen zum Grätschitz auf den Rücken des vor ihnen stehenden Turners des inneren Kreises zu springen. Der Häscher versucht hierbei, einen Turner des äußeren Kreises zu schlagen, ehe er auf den des inneren Kreises aufspringt. Er kann dabei unter den Armen des inneren Kreises durch und um denselben herumlaufen. Ist einer von dem äußeren Kreis geschlagen worden, bevor er aufgesprungen ist, so ruft der Häscher „Salt!“ und die Kreise wechseln die Plätze. Der Geschlagene ist der neue Häscher. Die aufgesprungenen Turner können ebenfalls geschlagen werden, wenn sie vor dem „Salt!“ vom Rücken herabgleiten. Gelangen alle acht Turner auf den Rücken, ohne daß einer geschlagen wird, so wird das Spiel wiederholt, bis der Häscher einen geschlagen hat.

Das Spiel wird schwieriger, wenn der innere Kreis mit erweiterten Abständen die Bockstellung einnimmt und die Turner des äußeren Kreises versuchen, durch Bocksprung in den inneren Kreis zu springen.

Das Recht zu schlagen steht dem Häscher nur so lange zu, als der Springer noch nicht im Sprunge ist, also während dem Anlauf.

Der Spielerkreis kann kleiner, aber auch größer gemacht werden. Bei größeren Kreisen empfiehlt es sich, mehr Häscher zu bestimmen.

20. Der Dritte schlägt.

Dieses Spiel ist eine Abart vom „Drittenabschlagen“. Die Aufstellung ist wie dort (erste Form). Der Unterschied ist der, daß der hintenstehende, dritte Spieler nicht ausreißt, sondern als Schläger hervorspringt und den bisherigen Schläger durch fortgesetzte Schläge so lange peinigt, bis dieser sich irgendwo vorgestellt hat. Der Letzte der Reihe, wo sich der

Verfolgte vorstellt, verfolgt nun seinerseits den Schläger wieder, und so geht's in einem fort weiter. Die Wechsel vom Schläger zum Verfolgten geschehen oft blitzschnell.

Das Spiel soll sich möglichst nur innerhalb des Kreises abwickeln. Es gibt höchst ergötzliche Bilder und hält die Spieler ständig in Atem. Natürlich darf nur mit der flachen Hand, mäßig und nur auf die Rückseite des Körpers geschlagen werden.

Ist die Schar der Spieler zu groß, kann man auch zwei Paare laufen lassen, ist sie zu klein, kann man auch im einfachen Stirnkreis spielen und nach Art des Zweitenabschlagens den jeweils Zweiten die Verfolgung übernehmen lassen.

Der Verfolgte darf nicht festgehalten werden.

Wer absichtlich roh schlägt, muß vom Spiel ausgeschlossen werden.

Der Verfolger darf sich nicht vor dasselbe Paar stellen wie der Verfolgte; tut er es dennoch, wird er von dem Dritten fortgeprügelt.

Der Verfolgte darf sich nicht wehren.

21. Irrgarten.

Die Aufstellung der 30 bis 60 Mann starken Spielerschar geschieht in einer in den Reihen und Rotten zu je einem Schritt Abstand geöffneten Säule von Vierer-, Fünfer-, Sechser- usw. Reihen. Durch Handfassung in den Reihen — oder nach einer Vierteldrehung in den Rotten — entstehen Laufgassen abwechselnd quer und längs zwischen den Reihen und Rotten. Durch diese Gassen laufen der Verfolgte und der Verfolger. Auf den Befehl: Links — um! seitens des Leiters wird die Drehung von der Abteilung blitzschnell mit Lösen der Fassung und sofortigem Wiedererfassen der neuen Nebenmänner ausgeführt. (Die Drehungen mit Lösen und raschem neuen Fassen sind gut zu üben.) Es genügt nach der Einübung für die Folge ein Handklapp, ein Pfiff oder ähnliches Zeichen an Stelle des Befehls. Durch diese Drehungen wechseln also die Gassen und damit auch die Wege der Läufer, denn die Ketten dürfen

nicht durchbrochen werden. Dadurch wird der Verfolgte unversehrt seinem Verfolger entzogen, der nunmehr geistesgegenwärtig den nächsten Weg zur Erreichung seines Zieles benutzen muß. Die übrigen Spieler amüsieren sich köstlich über die durch den Wechsel entstehenden komischen Situationen und die verblüfften Gesichter der plötzlich im Lauf gehemmten Spieler. Ein Spiel ist beendet, wenn der Verfolgte geschlagen ist. Dann treten der Reihe nach zwei andere an die Stelle der bisherigen Läufer. Dasselbe geschieht nach einiger Zeit, wenn dem Verfolger kein Schlag gelingt.

Die Kette der Arme darf nicht durchbrochen werden, auch dürfen weder Verfolger noch Verfolgter unter den Armen durchschlüpfen.

Der Verfolger darf über die Arme hinweg nicht schlagen.

Interessanter und erheiternder wirkt das Ganze, wenn die Drehung durch die Mitspielenden selbst bestimmt wird, und zwar wie folgt:

- Der Verfolgte darf, wenn er in Gefahr ist, „Hilfe“ (jezt erfolgt also die Drehung auf „Hilfe“) rufen.
- Der Verfolger darf „Hilfe“ (wenn er glaubt, den Flüchtling dadurch zu fangen) rufen.
- Beide, Verfolger und Verfolgter, können „Hilfe“ rufen.

Auf den Schrei „Hilfe“ wird also dann stets die Drehung der Abteilung ausgeführt und sofort wieder mit den Nebenmännern gefaßt. — Ruhe und Aufmerksamkeit sind aber unbedingte Notwendigkeit bei Durchführung dieses Spieles.

22. Schwarzer Mann.

Auf einem quadratisch abgesteckten, 10 bis 20 Schritt langen Plaze gelten die beiden deutlich zu bezeichnenden Querlinien als Male. Ein Spieler wird auf beliebige Art — Abzählen, Los usw. — zum schwarzen Mann bestimmt und macht sich durch ein um den Arm gebundenes Taschentuch kenntlich. Er stellt sich in das eine, alle anderen beliebig zahlreichen Spieler (doch nicht gut über etwa 50) in das

andere Mal. Mit dem Rufe: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?“ verläßt dieser sein Mal. Die Mitspieler rufen: „Niemand“ und suchen an dem entgegenkommenden schwarzen Manne vorbei das jenseitige Mal zu gewinnen. Der schwarze Mann bemüht sich während seines Vorlaufes — umkehren ist nicht gestattet — einen oder mehrere mit einem leichten Schlage zu treffen. Falls ihm dies nach dreimaligem Durchlaufen nicht gelungen, tritt ein anderer an seine Stelle. Andernfalls aber wird jeder Betroffene sein Gehilfe und hat sich ebenfalls sein Zeichen anzulegen. Er hilft nunmehr schlagen oder aber er darf nur — je nach vorheriger Bestimmung — die Läufer festhalten, bis sie der schwarze Mann abschlägt. Das Laufen hinüber und herüber geschieht so lange, bis alle Läufer schwarze Männer sind. Ist nur noch ein Läufer übrig und gelingt diesem ungeschlagen ein dreimaliger Durchlauf, hat er sich freigespielt und darf den nächsten schwarzen Mann bestimmen, wobei er sich auch selbst wählen kann. Wird er vorher geschlagen, muß er die Rolle des schwarzen Mannes im nächsten Spiele übernehmen.

Bei gewandten Knaben dient es sehr zur Ergözung, wenn alle nach erfolgter Frage und Antwort erst einen Purzelbaum schlagen müssen, ehe sie den Lauf beginnen. Natürlich muß der Boden trocken sein.

Wer über die Seitengrenzen läuft, ist auch Gehilfe des schwarzen Mannes.

23. Chinesische Mauer.

Auf dem etwa 20 Schritt langen und ebenso breiten Spielplatze ist quer über die Mitte ein 50 Zentimeter breiter Streifen, „die Chinesische Mauer“, eingeritzt oder auf andere Art gekennzeichnet. Auf der Mauer stehen einige Wächter, fünf bis sechs, die dieselbe nie verlassen dürfen. Die andern Spieler, die als faule Bauleute gelten, stehen in einiger Entfernung vor der Mauer. Der Spielleiter oder der Oberwächter gibt ein Zeichen, vielleicht den Ruf: „Ueber die Mauer der Chinesen!“ oder auch nur „Durch!“, worauf die faulen Bau-

leute alle über die Mauer, zwischen den Wächtern hindurch, laufen müssen. Die Wächter versuchen, ohne von der Mauer herunterzutreten, einen der Laufenden zu schlagen. Er kann zu dem Zwecke natürlich die Mauer beliebig entlanglaufen.

Wer geschlagen wird, ist gefangen.

Wer auf dreimaligen Ruf: „Durch!“ noch nicht läuft, ist Wächter.

Es darf nur auf den Zuruf: „Durch!“ gelaufen werden. Wer ohne Anruf läuft, ist Wächter.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Bauleute gefangen sind.

24. Professor und Studenten.

Ein Rechteck von 30 Schritt Länge und 15 Schritt Breite ist das Spielfeld. Etwa 3 bis 4 Meter von der einen Schmalseite entfernt wird eine deutliche Linie im Spielfelde gekennzeichnet. Dieser schmale Streifen stellt den Hörsaal dar. Am Hörsaal, aber außerhalb des Spielfeldes, befindet sich der Stuhl des Professors. Es genügt, den Platz durch einen kleinen Kreis anzudeuten (siehe Fig. 11).

Die Spielerschar wird eingeteilt in Studenten und einen Professor. Letzterer nimmt auf seinem Stuhle Platz, die Studenten stellen sich hinter die gegenüberliegende Mallinie und bestimmen unter sich einen Anführer. Sie beratschlagen nun über eine dem Professor vorzumachende Bewegung oder Handlung, zum Beispiel Radsahren, Drehen, Sensen, Mähen usw. Darauf gehen sie zum Professor in den Hörsaal. Sie verbeugen sich vor dem Professor, und der Anführer sagt zum Professor: „Raten Sie, was wir tun.“ Während nun die Studenten stumm ihre Tätigkeit markieren, ratet der Professor, was sie treiben. Im Moment, da er das Richtige trifft, reißen die Studenten aus und retten sich hinter ihre Mallinie.

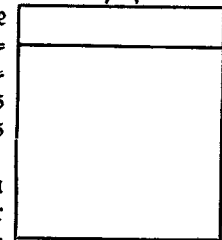


Fig. 11.

Wer im Spielfelde von dem nacheilenden Professor einen Schlag mit der Hand erhält, ist gefangen.

Wer über die Seitengrenze läuft, ist ebenfalls gefangen.

Die Gefangenen treten hinter die Hörsaalwalllinie und helfen beim Fangen, aber nicht beim Raten.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Studenten gefangen sind. Wer zuletzt übrigbleibt, ist im neuen Spiel Professor.

25. Fuchs und Gänse.

Ein rechteckiger Spielplatz von etwa 40 Schritt Länge und 20 Schritt Breite ist das Spielfeld. Zu beiden Seiten wird, wie Fig. 12 zeigt, je ein Gänsestall durch Linien am Boden markiert. Die Spieler wählen unter sich einen Fuchs, die anderen sind Gänse. Die Gänse versammeln sich in einem Stalle. Der Fuchs nimmt fünf bis acht Schritte davor Aufstellung und klatscht, zum Zeichen, daß die Gänse ausfliegen sollen, dreimal in die Hände. Hierauf fliegen die Gänse aus und besetzen den gegenüberliegenden Stall. Der Fuchs sucht nun eine Gans durch einen Schlag mit der Hand zu seinem Gehilfen zu machen. Vor dem neuen Stalle wiederholt sich dasselbe Spiel, bis alle Gänse gefangen sind.

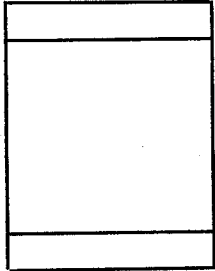


Fig. 12.

Wer geschlagen ist, muß dem Fuchse fangen helfen.

Wer einmal aus dem Stalle ausgeflogen ist, darf nicht mehr dahin zurückkehren.

Wer über die Seitengrenze läuft, wird ebenfalls Gehilfe.

Der Fuchs und seine Gehilfen müssen sich durch ein Zeichen leicht kennlich machen (Armbinde usw.).

26. Holland—Seeland (Bärenschlag).

Der Spielplatz ist ein abgegrenztes Quadrat oder Rechteck von etwa 40 Schritt Länge und 30 Schritt Breite, je nach

der Anzahl der Spieler. In einer Ecke desselben ist das Schiff abgeteilt, es muß so groß sein, um alle Spieler als Gefangene aufnehmen zu können. Zwei Spieler aus der Schar werden als Fischer, ein Holländer und ein Seeländer, gewählt. Die anderen sind Fische, die im Meere — dem Spielplatz — herumschwimmen. Die Fischer fassen sich gegenseitig fest an den Händen und brechen aus ihrem „Schiff“ hervor, um einen der Fische zu fangen. Gelingt ihnen das, so müssen sie die freien Hände um ihn herumschlingen und den Widerstrebenden zum Schiff bringen. Der Fisch kann sich wehren, darf sich aber nicht hinsetzen oder legen. Die Fischer können den Fisch, falls es nicht anders geht, auch tragen, sie dürfen ihn aber nicht an den Kleidern ziehen. Die Gefangenen werden, sobald sie das Schiff betreten haben, auch Fischer und helfen Fische fangen. Da sie ebenfalls zu Paaren ausfahren müssen, so muß der erste Gefangene immer untätig im Schiff bleiben, oder es fahren dann, bis wieder ein Paar gebildet werden kann, drei Fischer zusammen aus. Das Ausfahren geschieht gleichzeitig und stets mit dem Rufe: „Holland—Seeland!“ Wird dieser Ruf unterlassen oder lösen die Fischer beim Fangen die Fassung, so können sie von den Fischen durch Schläge mit der Hand „zu Schiffe“ getrieben werden. Ist den Fischern ein Fisch zu schwer zu transportieren, so rufen sie: „Holland in Not!“ und darauf müssen alle anderen Fischer herbeieilen, um den Bedrängten mit vereinten Kräften zu helfen, den schweren Fisch zu bergen.

Die Gefangennahme ist erst mit dem Betreten des Schiffes vollzogen, bis dahin können die Fische wieder entfliehen.

Wer über die Grenzen läuft, ist gefangen.

Die letzten zwei Fische beginnen das neue Spiel als erstes Fischerpaar.

27. Handschlagen (zwei Formen).

1. Form: Die Spieler stehen in einem nicht zu eng geschlossenen Kreise, Gesicht zur Mitte, mit rechtwinklig vorgehobenen Unterarmen, Handflächen nach oben. Ein Spieler steht innerhalb des Kreises und versucht, eine der vorgestreckten Hände zu schlagen, was die Spieler natürlich durch Wegziehen

der Hände zu vereiteln suchen. Der Betroffene wird Schläger, der bisherige Schläger stellt sich auf den Platz des getroffenen Spielers. Wer getroffen wird, kann den Schlag, auch ohne vorzutreten, seinem Nachbar weitergeben, so daß dieser in die Mitte muß, falls ihm nicht dasselbe mit einem anderen gelingt.

2. Form: Spielregeln wie bei der ersten Form, nur erfassen alle Spieler ein mit beiden Enden fest zusammengebundenes, nicht zu dünnes Seil. Wer getroffen wird, darf seinen Nebemann nicht sofort schlagen, sondern muß sich erst in den Kreis begeben. Lebhaft wird diese Form, wenn die Spieler den Schläger hin- und herziehen, jedoch empfiehlt sich das nur für größere Kinder. Schnelles Wiedererfassen des Seiles ist Hauptbedingung (= Seilhaschen).

28. Kämmerchen vermieten.

Als Spielplatz eignet sich ein mit Bäumen bewachsener oder mit Pfählen, Laternen oder ähnlichem versehener Platz. Man kann auch auf freiem Platz oder Saal Mützen, Steine oder sonstige Zeichen hinlegen, Kreise in den Boden ritzen oder auf den Saalboden zeichnen usw. und damit die Bäume markieren.

Die Bäume oder Zeichen müssen bei ganz kleinem Raum mindestens vier Schritt voneinander entfernt sein. Besser ist eine noch größere Entfernung. Doch brauchen die Entfernungen durchaus nicht gleich groß zu sein. Die Anzahl der Spieler beträgt vier bis zehn. Stets muß aber ein Freiplatz (Baum oder Zeichen) weniger sein, als Spieler sind. Jeder Spieler sucht zu Beginn des Spieles einen Platz zu besetzen. Da ein Platz weniger vorhanden, als Spieler sind, muß ein Spieler übrigbleiben. Dieser stellt sich in die Mitte und ruft: „Kämmerchen vermieten!“ „Zieht alle aus!“ oder: „Alle Plätze wechseln“ oder: „Verwechselt, verwechselt das Bäumlein“, worauf alle Mitspieler ihre Plätze verlassen und neue aufsuchen. Dies benutzt der Platzlose, selbst schnell einen der verlassenen Plätze zu besetzen, ehe ihm ein anderer zuvorkommt; der Uebrigbleibende übernimmt nun seine Rolle.

Werden nur Platzzeichen (Steine usw.) verwendet, so dürfen sie im Verlaufe des Spieles nicht verändert werden. Niemals darf jemand mit Gewalt angehalten oder von seinem Platze verdrängt werden.

Das Wechseln der Plätze kann jederzeit und auch ohne Aufforderung geschehen.

Kommen zwei Spieler gleichzeitig an, so müssen sie zehn Schritt zurückgehen und einen Wettlauf zum freien Baum machen. Wer zuerst ankommt, bleibt.

29. Rette sich, wer kann!

Es genügt hierzu ein ebener, 30 bis 40 Schritt langer Spielplatz. Die Spieler nehmen in Stirnreihe an einer Seite Aufstellung. Ein Spieler ist als Erzähler gewählt. Er hat die Aufgabe, eine kurze Geschichte zu erzählen, in deren Verlaufe der Ruf: „Rette sich, wer kann!“ vorkommt. Zum Beispiel: Wir gingen in den Zoologischen Garten. Beim Löwenkäfig erwarteten wir die Fütterung der Raubtiere. Die Löwen liefen knurrend hin und her. Sie warfen böse Blicke auf die Menschen. Da kam der Wärter mit dem Fleisch. Beim Hineinschieben desselben in den Käfig löste sich die Tür desselben. Der Wärter rief: „Rette sich, wer kann!“ Hierauf laufen alle so schnell als möglich zum entgegengesetzten Mal, auch der Erzähler. Wer dort zuletzt ankommt, muß im neuen Spielgang eine andere Geschichte erzählen. Statt „Rette sich, wer kann!“ kann auch „Es brennt!“ oder „Der Kessel platzt!“ usw. gerufen werden.

30. Böckchen, Böckchen, schiele nicht. (Letztes Paar vorbei.)

Am besten eignet sich das Spiel für eine gemischte Gesellschaft. Die Teilnehmerzahl muß eine ungerade sein, etwa 17 bis 35 Personen. Die Paare stehen hintereinander in einer Säule aus Stirnpaaren, während ein Ueberzähliger vorn als „Böckchen“ mit dem Rücken zur Abtheilung steht. Dieser darf sich weder umsehen noch zur Seite schielen (Böckchen, schiele nicht). Er klatscht in die Hände, wobei er ruft: „Eins!

Zwei! Drei! das letzte Paar vorbei!“ Bei diesem Rufe trennt sich das letzte Paar und „Er“ läuft auf der einen, „Sie“ auf der anderen Seite um die Säule herum. Vor dieser suchen sich beide wieder zu vereinigen. Der Vornstehende aber sucht das Mädchen (oder die Frau) durch einen Schlag mit der Hand zu fangen. Gelingt ihm dies vor der Vereinigung, führt er die Braut heim und der andere übernimmt seine Rolle. Das gelaufene (oder neugebildete) Paar stellt sich als erstes wieder in der Säule mit an.

Ist die Spielgesellschaft nur eingeschlechtlich, wird das andere Geschlecht markiert. Auch kann in diesem Falle bestimmt werden, daß der Wächter eine beliebige Person des Paares zu schlagen sucht. Andernfalls muß das markierte Mädchen stets rechts, der markierte Mann stets links laufen, oder sie müssen durch Zeichen (Taschentuch um den Arm) äußerlich kenntlich sein.

Die einzelnen können auch in den Paaren zur Täuschung des Wächters vor der Trennung die Plätze tauschen.

Die Vereinigung kann hinter dem Wächter, muß aber vor der Säule geschehen.

Der Gefährte des geschlagenen Mädchens (der Frau) wird Wächter oder bei beliebigem Schlagen die geschlagene Person.

Der Wächter versteht sein Amt so lange, bis ihm das Abschlagen gelungen.

31. Schlaglaufen (zwei Formen).

1. Form: 8 bis 16 Spieler werden in zwei gleich starke Parteien geteilt, die sich auf den kurzen Linien eines rechteckigen Spielfeldes von ungefähr 10 Schritt Breite und 25 Schritt Länge gegenüberstehen. Sie sind der Reihe nach numeriert. Das Spielfeld ist durch Fähnchen abgegrenzt. Sind mehr Spieler vorhanden, werden Unterabteilungen gebildet.

Der erste Spieler der einen Partei geht zum ersten Spieler der anderen Partei hinüber und gibt auf die vorgestreckte flache Hand einen Schlag. Der Geschlagene folgt

sofort dem Schläger und sucht ihn vor den Querlinien wieder abzuschlagen. Gelingt ihm dieses, so ist der Schläger gefangen und stellt sich hinter seinen Gegner, andernfalls muß sich der Geschlagene hinter den Schläger stellen. Die Spieler der einen Partei gehen nacheinander zur Gegenpartei und schlagen. Die hierbei gemachten Gefangenen werden gezählt und kehren in ihr Mal zurück. Nun übernimmt die zweite Partei die Rolle des Schlägers. Diejenige Partei, die die meisten Gefangenen gemacht hat, ist Sieger.

2. Form: Alle Spieler der einen Partei strecken dem vorgeschickten Spieler der anderen die Hände entgegen. Jetzt schlägt er dreimal; wer den dritten Schlag erhält, muß den Schläger verfolgen. Der Schläger sucht durch geschicktes Foppen die Gegenpartei darüber zu täuschen, wenn er den dritten Schlag geben will. Die Parteien schicken abwechselnd einen Spieler zum Schlagen vor. Sonst gelten die Regeln wie bei der ersten Form.

32. Foppen und Fangen.

Spielplatz und Spielerschar wie Parteistärke und -bildung sind die gleichen wie bei Schlaglaufen. Auch die Spielregel und die Ausführung ist die gleiche. Einen Meter vor der Malgrenze jeder Partei ist eine zweite Linie deutlich gezogen. Diese Linie heißt Fopplinie. Der Forderer fordert nicht durch Handschlagen, sondern durch das Berühren der Fopplinie mit dem Fuße. Die Gegenpartei bestimmt vorher einen Spieler, der die Forderung anzunehmen hat. Dieser tritt etwas vor, aber nur so weit, daß der eine Fuß noch hinter seiner Mallinie steht. Alle anderen Spieler treten etwas zurück, um nicht den Läufer zu behindern. Der Foppende sucht seinen Gegner über den Zeitpunkt, wann er seinen Fuß auf die Fopplinie setzt, zu täuschen. Gelingt dies aber doch durch eine blitzschnelle Bewegung, so ist Fliehen und Verfolgen eins und spielt sich wie beim Schlaglaufen mit den gleichen Ergebnissen ab.

Derjenige, der zum Verfolgen bestimmt wird, kann auch geheimegehalten werden. Der Foppende hat dann keine Ahnung, wo derselbe seinen Platz hat.

33. Mattmachen.

Spielgedanke. Ue hnlich wie im vorigen Spiel, durch kühne, umsichtige Ueberfälle des feindlichen Lagers Gefangene machen.

Ausführung. Etwa je zehn Schritt hinter einer zwischen ihnen befindlichen, deutlich sichtbaren Scheidegrenze (Linie, ausgelegte Fahnen, Aeste, Stäbe und dergleichen) stehen sich die beiden gleich starken, je 20 oder mehr Spieler zählenden Parteien gegenüber. Die beiden Lager müssen ebenfalls durch äußere Zeichen nach der Anzahl der Spieler je 10 bis 25 Schritt im Quadrat begrenzt sein.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, in das feindliche Lager zu laufen und dort einen Gegner durch einen Schlag und den Ruf: „Matt!“ zum Gefangenen zu machen.

Wer „matt“ gemacht ist, muß sich widerspruchslos fügen und darf als Gefangener nicht weiter mitspielen. Er tritt aus.

Im fremden Lager macht man den Gegner durch einen Schlag, im eigenen Lager durch Festhalten „matt“.

Das feindliche Gebiet beginnt hart hinter der Grenzlinie. Der Angriff geschieht auf ein Zeichen des an der Grenzlinie stehenden Leiters. Es bricht bald hier, bald dort ein Spieler in das feindliche Gebiet. Auch können bei geringer Anzahl alle Spieler einer Partei zugleich angreifen. Desgleichen können auch beide Parteien gleichzeitig zum Angriff vorgehen.

Regeln:

1. Das Spiel beginnt auf ein Zeichen des Leiters.
2. Gefangene werden im feindlichen Lager durch einen Schlag auf den Gegner, im eigenen Lager durch Festhalten des Gegners gemacht. Man muß also im eigenen Lager einen Gegner festhalten, ehe man einen Schlag bekommen hat, und ihn so festhalten, daß er keinen schlagen kann.
3. Die Spieler einer Partei können einzeln oder insgesamt in das feindliche Lager einbringen. Dabei kommt es darauf an, möglichst unbemerkt einzubringen und einen oder mehrere Gegner im Vorbeilaufen zu schlagen.

4. Sind alle Spieler einer Partei gefangen, ist das Spiel zu Ende.
5. Vor jeder neuen Partie findet ein Stellungswechsel statt.

34. Geier und Henne (zwei Formen).

1. Form: Vier bis neun Spieler — sind mehr Spieler, müssen mehrere entsprechend starke Parteien gebildet werden — stehen mit Fassung auf den Hüften des Vordermannes in einer Flankenreihe. Der erste hat als Henne die hinter ihm stehenden Küchlein vor den Angriffen eines weiteren Spielgenossen, des Geiers, zu schützen. Es ist darauf zu achten, daß die Spieler einigermaßen gleiche körperliche Entwicklung aufweisen, da zu schwache zu sehr herumgeschleudert würden. Der Geier versucht, eines der Küchlein zu schlagen, was die Henne durch geschickte Bewegungen mit ausgebreiteten Armen zu verhindern sucht. Sie folgt schnellstens den Bewegungen des Geiers, der seinerseits wieder die Henne zu täuschen sucht. Die Küchlein müssen gewandt die Bewegungen der Henne mitmachen, wodurch auf praktische Art das Schwenken einer Flankenreihe geübt wird. Wird ein Küchlein geschlagen, muß dieses selbst wie auch die hinter ihm stehenden austreten. Nach jedem Fange tritt zur Erholung eine kleine Ruhepause ein. Gelingt es dem Geier, das letzte Küchlein zu fangen, wird dieses Geier und jener Henne. Bei längerem fruchtlosen Abmühen des Geiers muß ein schnellerer und gewandter Spieler für ihn eintreten.

Geier und Henne dürfen sich weder an den Händen, Armen und Kleidern festhalten, noch sich schlagen oder stoßen, doch soll die Henne dem Geier unentwegt den Weg zu den Küchlein versperren und ihn dadurch am Rauben zu hindern suchen.

Bei dem Zerreißen der Kette ist die Verbindung ohne Spielunterbrechung schleunigst wieder herzustellen; schlägt der Geier dabei ein Küchlein, ist dieses wie die hinter ihm stehenden gefangen.

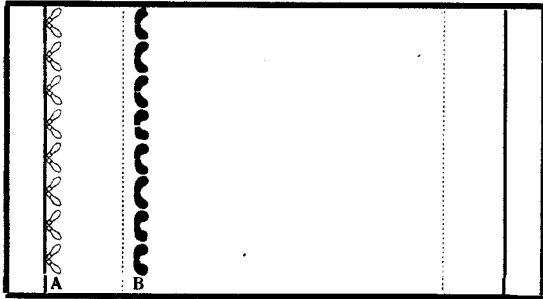
Jedes vom Geier geschlagene Küchlein ist mit allen hinter ihm stehenden gefangen.

2. Form: Im großen ganzen wie die erste Form, aber es wird immer das gefangene Küchlein Geier und dieser Henne. Es bleiben also stets alle Spieler im Spiele.

35. Der „Start“, ein Laufspiel.

Das folgende Spiel eignet sich vortrefflich für größere Turnsäle als Laufübung.

Aufstellung: Zwei gleich starke Parteien nehmen zu beiden Seiten des Saales hinter der „Mallinie“ in Stufenreihe Platz. Nach der Saalmitte zu, etwa drei bis fünf Meter von der Mal- oder „Startlinie“ entfernt, wird eine gleichlaufende zweite Linie gezogen. Das ist die „Vorgabelinie“. Nun nehmen, je nach Breite des Saales und der Zahl der anwesenden Turner, fünf bis acht Mann der Partei A Aufstellung auf ihrer Startlinie, und die gleiche Zahl der Gegenpartei B auf der Vorgabelinie der Partei A. (Fig. 13.)



Partei A

Fig. 13.

Partei B

Die Spielweise ist nun so, daß auf „Seid ihr fertig?“ — los!“ beide Parteien dem Male der Partei B zulaufen. Die Mitglieder der Partei A suchen hierbei diejenigen der Partei B einzuholen und zu schlagen. Ganz wie bei Bar-lauf ruft der Schläger, wenn er getroffen hat, „Salt!“ Dabei ist Bedingung, daß stets die gleiche Zahl Läufer jeder Partei laufen, und daß sie nur ihren Vordermann schlagen dürfen. Jetzt werden die Rollen getauscht, und der Lauf beginnt vom Male der Partei B aus. (Diesmal ist B Schlagpartei.) Sind nun noch Turner da, die noch nicht gelaufen sind, dann kommen diese an die Reihe, andernfalls wird mit denselben Läufern das Spiel beliebig lange wiederholt.

Die Wertung. Einen Punkt gilt:

1. jeder gültige Schlag vor der gegnerischen Mallinie;
2. jeder Lauf, der ungeschlagen über die gegnerische Mallinie gelangt.

Es ist interessant, wenn die Parteien unter sich so wechseln, daß die besten Läufer zusammenkommen. Das und das Lieben des tiefen Starts macht dieses Spiel zu einer schönen Vorübung für den sportlichen Wettlauf.

36. Ein hübscher Hindernislauf.

Turngenosse Magwiz, Leumnitz bei Gera, beschreibt folgenden anregenden Hindernislauf, der überall mit un-wesentlichen, den örtlichen Verhältnissen entsprechenden Verände-rungen ausgeführt werden kann. Die Aufstellung kann schon mit wenig Turnge-nossen, einschließlich Turn-erinnen, gemacht werden.

Die Ersten jeder Partei erhalten ein Taschentuch, auf Zeichen gleichzeitiger Ablauf über in die Bahn gestellte Böcke oder Pferde (siehe Fig. 14), dann noch ein Stück geradeaus, um einen zuvor bestimmten Punkt (Turner, Pfahl usw.) und schließlich um-kehrend durch die Mitte über die nicht zu hohe Springschnur (75 cm) zurück zum Ausgangs-punkt. Hier übernimmt

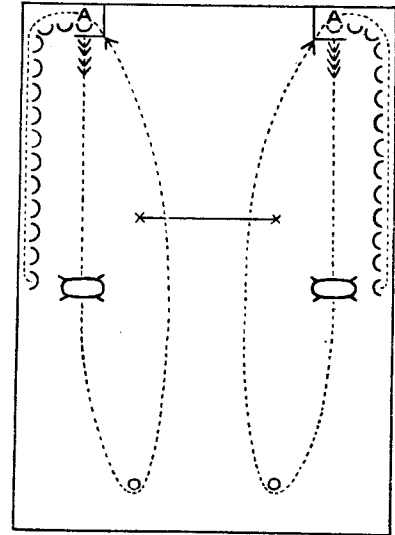


Fig. 14.

der auf die Stelle vom Ersten nachgerückte Zweite (Dritte, Vierte, Fünfte usw.) das Tuch, und der Lauf beginnt von neuem, bis der eine der

Rehten als erster durchs Ziel geht. Nach jedesmaliger Beendigung seines Laufes und Abgabe des Taschentuches an den nächsten Läufer geht jeder Geläufene hinter seiner Partei herum und reißt sich zuletzt wieder an.

Sind die Böcke resp. Pferde nicht ganz gleichmäßig, dann empfiehlt sich mit verkauften Laufbahnen eine Wiederholung des Laufens, und die zweimal hintereinander Sieger war, gilt erst als Meister.

37. Gerätehaschen.

Gelegentlich kann eine Form des Haschens, die wir „Gerätehaschen“ nennen wollen, beim Kür- und Riegenturnen geübt werden. Schnelligkeit paart sich dabei mit Gewandtheit. Es ist eine Verbindung von Schnelllaufen mit einer Turnübung am Gerät. Gewöhnlich siegt derjenige, der die Übung am Gerät am sichersten beherrscht. Es bedarf sticher nur dieses Hinweises unter Hinzufügung einiger Beispiele, um diese und ähnliche Formen zu üben.

1. Beispiel: Pferd seit, mit oder ohne Pauschen. An jeder Seile des Gerätes steht ein Turner im Seitstand vorlings am Kreuz, resp. am Hals, so, wie es Fig. 15 andeutet. Auf ein Zeichen des Vorturners beginnt der Wettkampf mit einer Flanke rechts im Kreise ums Pferd herum, immer mit Flanke das Gerät überspringend. Also einmal am Kreuz, das nächste Mal am Hals und so fort. Besiegt ist derjenige, der, bevor er wieder eine Flanke vollenden konnte, einen Schlag mit der Hand erhielt. Uebergreifen übers Gerät zum Schlagen ist nicht gestattet.

2. Beispiel: Barren quer, hüfthoch. Zwei Turner im Querstand vorlings mit Griff an den Holmenenden (siehe Fig. 16). Auf das Zeichen des Vorturners beginnt der Wettkampf mit einer Kehre links (über den linken Holm) und Lauf ans andere Barrenende, daselbst wieder Kehre links, und so fort, bis es einem der Lebenden gelungen ist, seinem Gegner einen Schlag

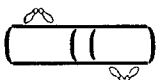


Fig. 15.

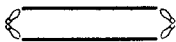


Fig. 16.

mit der Hand zu geben, ehe er wieder eine Kehre ausführen konnte.

3. Beispiel: Zwei niedrige Böcke sind mit einigen Schritten Abstand nebeneinandergestellt. Wenige Schritte von jedem Bock nimmt ein Turner im Seitstand vorlings Aufstellung (siehe Fig. 17). Auf ein gegebenes Zeichen beginnt der Wettkampf mit einem Sprung über den ersten Bock. (Grätsche, Hocke, Flanke, Kehre, Uberschlag und so fort.) Alsdann Lauf und Sprung über den zweiten Bock, hierauf wieder über den ersten, und so fort, bis es einem der Lebenden gelang, dem anderen, bevor er wieder über den Bock springen konnte, einen Schlag zu geben.

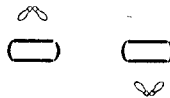


Fig. 17.

4. Beispiel: Zwei nebeneinanderstehende Recks, reichhoch gestellt. An jedem ein Turner im Seitstand vorlings mit Ristgriff an der Stange (siehe Fig. 18). Sind die Recks ohne größeren Abstand direkt nebeneinander angebracht, dann empfiehlt es sich, die Stangenmitte durch ein Zeichen (umgebundenes Taschentuch) kenntlich zu machen, weil sonst jeder der Laufenden bestrebt ist, seinen Weg mehr und mehr zu verkürzen. Auf das gegebene Zeichen beginnt der Wettkampf mit einer vorausgehenden Übung am Reck (Wellausschwung und Unterschwung, Kniellausschwung und Spreizabstßen, Kippe und Unterschwung usw.). Hierauf Lauf zum anderen Reck und Wiederholung der Übung daselbst, dann wieder ans erste Reck, und so fort, bis einer der Laufenden seinem Gegner auf dem Wege von einem zum anderen Reck einen Schlag geben konnte.

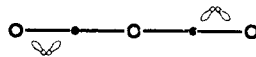


Fig. 18.

Solche Beispiele lassen sich leicht zusammenstellen. Es kann auch ein weiterer Lauf bis zu einem bestimmten Punkte vorgeschrieben werden. Die Hauptsache ist aber, daß Vorsorge getroffen ist, um Unfälle zu vermeiden. An jedem Gerät stehe darum ein hilfsbereiter Turngenosse, doch so, daß er die Laufenden nicht behindert.

38. Kaltgestellt.

Eine gerade Zahl Spieler wird in einem Doppelkreis aufgestellt. (Stirnpaare; linke oder rechte Seite zur Kreismitte.) Der innere Kreis macht kehrt und aus seiner Mitte tritt ein Spieler in die Mitte des Kreises. Nun hat der äußere Kreis einen Spieler mehr. Jetzt befehlt der in der Mitte stehende Spieler Schnellmarsch, Lauffschritt, bei Mädchen auch Schottischhüpfen oder Galopphüpfen seitwärts usw. (Da beide Kreise in Kehrstellung standen, so geht jeder jetzt in entgegengesetzter Richtung vom anderen herum.) Nicht lange, nur wenige Sekunden, da ruft der Mittelspieler „halt!“ und nun muß jeder Spieler versuchen, mit einem anderen zusammen ein durch Handfassung geschlossenes Paar zu bilden. Einer bleibt übrig (wird „kaltgestellt“), denn der Mittelspieler darf sich nicht beteiligen. Der Uebriggebliebene bekommt vom Mittelspieler einen Schlag aufs Gesäß. (Er muß, sich bückend, deshalb in die Kreismitte kommen.) Und nun geht das Spiel von neuem an. Der bisherige Mittelspieler geht an den Platz des „kaltgestellten“, der seinerseits nunmehr Mittelspieler ist.

b) Zieh-, Schiebe- und andere Spiele.

Allgemeine Bemerkungen.

Nachstehende Wettkämpfe sind vorwiegend solche scherzhafter Art, wie sie bei Volksfesten zu allgemeiner Belustigung gern getrieben werden. Sie erfordern oft große Kraft, Ausdauer und Gewandtheit, wogegen sich jede Ungeschicklichkeit meist in einer für die Zuschauer höchst ergöglichen Weise bestraft.

39. Ziehkampf (drei Formen).

1. **Form:** Mit einem Finger: Fingerhäkeln über eine zwischen den Kämpfern befindliche Linie.

2. **Form:** Mit beiden Händen: Die Gegner nehmen entweder Griff an den Händen oder ziehen gegenseitig an einer Stange.

3. **Form:** Grenzkampf. 10 bis 60 Spieler werden in zwei gleiche Parteien geteilt; für jede Partei wird ein durch eine Binde kenntlicher Obmann gewählt. Die Grenze wird durch einen Strich oder dergleichen, auf hartem Boden durch eine Reihe Matten hergestellt. Jede Partei besetzt eine Seite. Die Aufgabe ist, durch List oder Gewalt die Gegner über die Grenze zu ziehen. Wer im fremden Spielfeld ergriffen ist und von dem Obmann drei Schläge bekommt, scheidet als Gefangener aus. Die Partei hat verloren, die die meisten ihrer Spieler oder alle als Gefangene abgeben mußte.

Der Obmann darf nicht mitziehen. Tut er es dennoch, so ist er tot, und ein Stellvertreter muß ernannt werden.

Es ist gestattet, zu versuchen, sich auch im feindlichen Felde loszureißen, solange man noch keine drei Schläge erhalten hat. Hierbei darf die angehörige Partei jede mögliche Hilfe leisten.

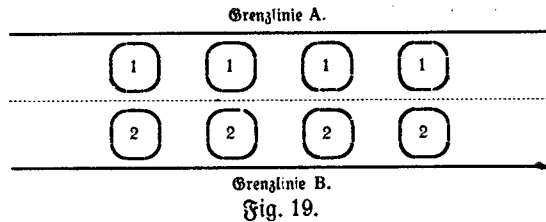
Im das feindliche Mal einzudringen und den Gegner von hinten über die Grenze zu schieben, ist ebenfalls erlaubt, nur dürfen die Einfälle in das feindliche Gebiet nicht um die Endpunkte der Grenze herum, sondern müssen über diese hinweg gemacht werden.

40. Schiebekämpfe (zwei Formen).

1. **Form:** Steirisch-Ringen: Die Gegner stellen sich in Quergrätschstellung einander gegenüber, wobei die inneren oder äußeren Seiten der vornstehenden Füße hart aneinandergestellt und die den vornstehenden Füßen gleichseitigen Hände gereicht werden. Die Aufgabe besteht darin, den Gegner durch Schieben und Zur-Seite-Drücken zum Aufgeben seiner Stellung zu zwingen, falls er nicht fallen will.

2. **Form:** Schiebekreis: In einem Raume zwischen zwei Grenzlinien, die etwa sechs Schritte voneinander entfernt sind, stehen die Kämpfer in Kreisen zu je fünf oder sechs Teilnehmern geordnet. Durch Einhängen der Unterarme bilden diese kleinen Kreise ein geschlossenes Ganzes. Die eine Hälfte Kreise, die erste, hat die Grenzlinie A, die andere Hälfte, die

zweite, die Grenzlinie B in Figur 19 zu verteidigen. Je zwei Kreise kämpfen gegeneinander. Aufgabe der Kämpfer ist es nun, den gegnerischen Kreis mit vereinter Kraft über die Grenzlinie zu schieben. Hat der letzte Spieler des nach-



gebenden Kreises die Linie überschreiten müssen, so ist dieser Kreis besetzt. Verloren hat auch derjenige Kreis, der durch eigenes Verschulden den Armschluß löste.

Man kann bei diesem Spiele auch die Ausscheidungsform anwenden, indem man immer nur zwei Kreise in den Kampfraum treten läßt. Der besetzte Kreis scheidet aus, bis schließlich nur noch eine Mannschaft als Sieger aus dem Kampfe hervorgeht.

41. Der Inselkampf.

Ein amüsantes Spiel für Knaben. Man rißt oder markiert auf sonstige Weise einen je nach der Teilnehmerzahl 3 bis 5 Meter im Durchmesser messenden Kreis auf den Boden. Dann teilt man die Spieler in zwei gleich starke Parteien ein und die eine besetzt den Kreis, die andere dagegen stellt sich außerhalb des Kreises rund um diesen herum. (Einige Schritte Abstand von der Kreislinie.) Die auf der Kreisfläche sind auf einer „Insel“, die anderen stehen „im Wasser“ als Schiedsrichter. Nun beginnt das Spiel: Jeder der auf der Insel Stehenden sucht seine Kameraden durch sanften Schiebedruck von der Insel zu drängen. Wer auch nur mit einem Bein (Arm, Hand usw.) außerhalb des Kreises den Boden berührt, muß auf Anruf der Schiedsrichter herunter von der Insel. Einer bleibt als Sieger übrig. Dann wechseln die Parteien die Rollen und schließlich kämpfen die beiden Sieger um den Parteisieg.

42. Kniezwingen.

Die Kämpfer legen in Quergrätschstellung mit hochgehobenen Armen und gespreizten Fingern die Hände ineinander und versuchen, einer den anderen auf die Knie zu bringen.

43. Der Sinkkampf. (Sahnenkampf.)

Die Kämpfer suchen sich, auf einem Beine hüpfend, durch Anrennen zum Niederlegen des gehobenen Beines zu zwingen. Die Arme sind dabei vor der Brust verschränkt. Dies kann als Zweikampf oder als Massensinkkampf zweier Parteien gegeneinander geschehen. Wer bei letzterer Art einen Gegner besiegte, wendet sich einem neuen zu. Wer das gehobene Bein niederlegt, scheidet aus, bis eine Partei völlig aufgegeben ist.

44. Beinhakeln.

Auf einer Matte liegen in gestreckter Rückenlage, und zwar in entgegengesetzter Seite, zwei Turner (Fig. 20). Der Spielleiter zählt eins, zwei, drei; bei drei werden gleichzeitig die innenliegenden Beine blitzschnell hochgeschwungen und verschränkt angeferst, worauf sofort wieder ein Druck nach abwärts er-

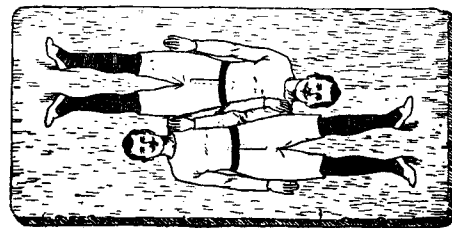


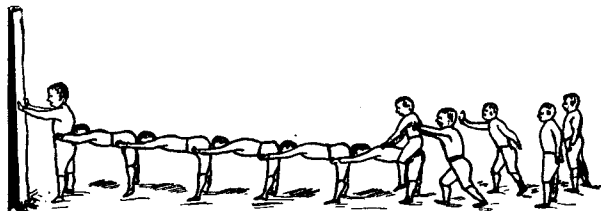
Fig. 20.

folgt. Der Verlierende wird unwillkürlich einen Ueberschlag, das heißt ein Rollen rückwärts über Nacken und Kopf ausführen. Von Vorteil ist, wenn nach erfolgtem Anfernen das Kreuz durchgedrückt und zugleich auf des Gegners Bein das

freischwebende Körpergewicht gelegt wird. Die Außenarme müssen am Körper liegenbleiben, und die Matte darf nicht festgehalten werden, während die Innenarme leicht verschränkt bleiben. Die Übung ist sehr wertvoll zur Kräftigung der Bauchmuskeln und erzeugt viel Seiterkeit, muß aber auch links und rechts ausgeführt werden.

45. Das lange Roß (zwei Formen).

1. Form: Der Größte der Riege stellt sich mit dem Gesicht gegen eine Wand (Baum, Reckstange usw.) und stemmt die Hände dagegen. Der Reihe nach stellt sich hierauf die Hälfte der Turner in gebückter Stellung so dahinter auf, daß immer einer des anderen Hüften fest ansaßt und den Kopf gegen den Rücken des Vorstehenden stemmt. Die so Verbundenen stellen das „Roß“ dar (siehe Fig. 21). Nunmehr sitzen die Reiter auf. Das kann auf dreierlei Art geschehen.



Das lange Roß; Aufstehen von hinten.
Fig. 21.

Erstens: Die Reiter nehmen neben ihrem Sitzplatz, das heißt ein Reiter immer neben einem der das Roß bildenden Turner, Aufstellung. Der Reihe nach werden nun alle vom Vorturner „in den Sattel“ befördert (Gräßsitz auf dem Rücken). — Zweitens: Jeder Reiter sitzt ohne Hilfe auf. — Drittens: Mit Anlauf springt der erste Reiter zunächst auf den Rücken des Zuleststehenden und rückt alsdann von einem zum anderen vor, bis er an seinem Platze angelangt ist. Die übrigen Reiter verfahren ebenso, jeder Gebückte muß einen Reiter tragen. Wenn alle ihren Platz eingenommen haben, dann setzt sich „das lange Roß“ in Bewegung und marschert geradeaus oder im Bogen davon.

2. Form: Hierbei müssen die Träger nicht in gebückter Stellung, sondern aufrecht in geöffneter Flankenreihe hintereinanderstehen und die gefalteten Hände rücklings als Steigbügel für ihre Reiter hinhalten, die in diesem Falle Ucksekreiten ausführen. Die Träger verbinden sich durch Fassung einer hinter dem anderen an den Seiten und setzen sich wie bei der ersten Form in Bewegung.

Wenn die Größenunterschiede der Turner nicht zu bedeutend sind, dann können sich Träger und Reiter auch abwechseln.

46. Das Gefängnis (zwei Formen).

1. Form: Die Spieler bilden im Stirninnenkreis mit Unterarmfassung das Gefängnis. Im Kreise steht ein Spieler, der sich durch den Kreis nach außen befreien soll. Mit Anwendung von List und sanfter Gewalt ist es ihm möglich, zwischen den Beinen oder über die Arme hinweg nach außen zu gelangen. Stoßen, treten und an den Kleidern zerren ist verboten.

2. Form: Wie die erste, nur verbindet man damit noch das Wiederhineinkommen in den Kreis. Der kämpfende Spieler muß sich also erst aus dem Kreise heraus- und dann wieder hineinarbeiten.

47. Froschhüpfen.

Die Spieler stehen in einem Kreise hintereinander und machen tiefe Kniebeuge; die Knie sind geschlossen, die Hände flach auf den Oberschenkel gelegt. Nun erfolgt Kreishüpfen. Man lasse dabei das Quaken des Frosches nachahmen. Auf ein Zeichen des Spielleiters, der den Froschkönig markiert, hüpfen alle nach dem Kreisinnern und umquaken den König, der sie durch ein anderes Zeichen wieder auf die Kreisbahn schießt. Auch kann Wetzhüpfen stattfinden.

48. Ohrenziehen.

Die Spieler bilden Flankenreihen von sechs bis zehn Mann. Der vorderste Spieler jeder Reihe muß sich die Augen zuballen. (Das kann aber auch der Spielleiter tun. Sind mehrere Reihen

vorhanden, dann werden ebensoviele Spielleiter gebraucht.) Hierauf tritt irgend jemand aus der Reihe heraus, zieht den Vorderen leicht am Ohr und stellt sich, als sei nichts geschehen, wieder an seinen Platz. Der Vorderer geht, nachdem der „Ohrenzieher“ am Platze ist, die Reihe entlang und rätet, wer ihn gezogen haben könnte. Glaubt er den Richtigen gefunden zu haben, so zieht er ihn am Ohr auf seinen Platz als Ersten der Reihe und stellt sich selbst an dessen Platz. War's richtig, so beginnt das Spiel von vorn. War's nicht richtig, so holt der „Unrechte“ den Ersten wieder am Ohr auf seinen Platz, worauf dieser in gleicher Weise bis zum Gelingen suchen muß. Viel Spaß macht es auch, wenn statt am Ohr leicht an der Nasenspitze gezogen wird.

49. Der Hangstandkreisel

ist für gewandte, kräftige Spieler eine hübsche Übung. Sechs (oder auch acht) Genossen haben sich fest, Hand in Hand, zum Kreis gefaßt. Sie sind eingeteilt in Erste und Zweite. Die Übung

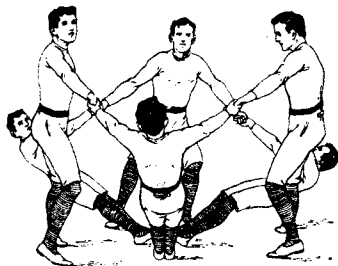


Fig. 22.

besteht darin, daß nach mehrmaligem Hüpfen (Galopp-hüpfen) im Kreisrechts herum auf ein gegebenes Zeichen die Zweiten, so wie Fig. 22 zeigt, in den Kreis zum Hangstand hüpfen. Die Füße sollen sich dabei gegenseitig treffen. Da nun die Ersten unbekümmert weiterhüpfen, so drehen sich die im Hangstand befindlichen Zweiten kreiselartig herum.

Ein zweites Zeichen bringt die Zweiten wieder „auf die Beine“. Aber immer weiter geht das Hüpfen, bis endlich ein drittes Zeichen die Ersten zum Hangstand befördert. Die Übung kann so lange fortgesetzt werden, wie die Fassung festhält. Der glatte Turnhallenboden eignet sich am besten dazu. Sandboden ist den Turnschuhen feindlich gesinnt.

50. Wendemann.

Die Übung besteht im Herumwerfen eines Spielers durch zwei andere in Gegenstellung. 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. 23). Vorsicht! Nicht fallen lassen, bevor er sicher steht!

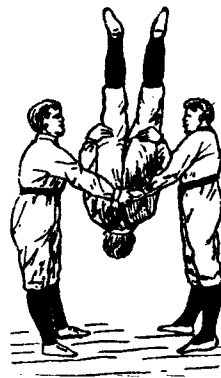


Fig. 23.

51. Fuchsprellen. (Froschprellen. Fliegender Fisch. Fischen. Sechtwerfen.)

Spielgedanke. Mit vereinten Kräften einen auf den Armen der Mitspieler liegenden Spielgefährten durch die Luft fliegend vorwärts zu prellen.

Ausführung. Mindestens acht Gespielen bilden eine Gasse, Gesicht zueinander. Jedes sich gegenüberstehende Paar ist durch Flechtgriff miteinander verbunden. Der Flechtgriff (Fig. 24) wird hergestellt, indem jeder mit der linken Hand sein eigenes rechtes Handgelenk und mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk des Partners fest umspannt. Die Paare stehen mit loser Fühlung nebeneinander. Ein anderer Spielgefährte, der Fuchs, legt sich nun lang auf die durch die Fassung gebildete Brücke. Die Arme und Beine sind lang ausgestreckt, die Bauchmuskeln eingezogen und der Kopf hochgehoben. Er darf ferner keine Stiefel anhaben, nur leichte Turnschuhe, oder muß in Strümpfen sein. Die Spieler zählen: „Eins! Zwei! Drei!“ Die Arme werden bei

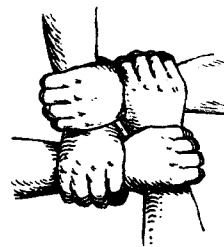


Fig. 24.

Eins! Zwei! leicht abwärts gelenkt, bei Drei! aber wird tüchtig nach unten ausgeholt und der Fuchs mit kräftigem Schwunge hoch- und in der Richtung des Kopfes vorwärts geprellt. Bilden nur acht Mann die Gasse, muß gleich bei der ersten Prellung der Spielleiter vorn vor der Gasse stehen, die Hände des Fuchses vor der Prellung fassend. Fliegt nun der Geprellte hoch in die Luft und tüchtig vorwärts, gelangt er in den Schwebestütz auf den Händen des Leiters, bei guter Ausführung sogar in das flüchtige Handstehen, um dann in den Stand rücklings zur Ruhe zu kommen. Sobald der Fuchs in den Stütz fliegt, lösen sämtliche Paare schnell ihre Fassung und treten einen Schritt zurück, damit er nicht etwa beim Niederschwingen mit den Beinen an den Händen der Spielgefährten hängenbleibt und dadurch gefährlich stürzt.

Ist die Gasse länger, können auch die Paare, die zuerst geprellt haben, schnell nach vorn laufen, dort die vorher gelöste Fassung wieder herstellen und sich weiter am Prellen beteiligen. Dies kann nach Belieben lange ununterbrochen fortgesetzt werden. Der Schluß ist dann wie oben.

Hierzu noch eine Abart:

Der Prellsprung.

Zur Ausübung des Sprunges über eine Springschnur bediene man sich eines Springslabes, Barrenholmes oder dergleichen. Vorzüglich eignet sich hierzu allerdings ein Barrenholm, den man als Reiserholm in jedem vorstichtigen Vereine antreffen dürfte. Doch tut eine etwas kräftige Stange, gleichviel ob rund oder viereckig, dieselben Dienste. Diese Stange wird von vier Turngenossen erfaßt, und zwar so, daß die beiden inneren Rißgriff und die beiden äußeren Zwiegriff einnehmen. Auf der Mitte der Stange steht der Springer, der sich eines sicheren Standes halber mit den Händen auf die Köpfe der beiden inneren Turngenossen stützt. Es ist hierbei Bedacht darauf zu nehmen, daß diese Vier von etwa gleicher Größe sind. Der Springer stehe nicht mit dem Hohlraum des Fußes

auf der Stange, sondern mit der Fußspitze, da der auszuführende Sprung dem Schlußsprung gleichkommt.

Man gebe nun das Kommando „Achtung!“, damit sich alles bereit hält, und auf „Eins“ beugen sich alle etwas vornüber und beugen die Knie. Auf „Zwei“ richten sich die Vier wieder auf und schnellen die Stange durch die Beughalte nach oben, dadurch den Springer gleichermaßen hochwerfend. Dieser springt in dem Augenblicke, wo das Pressen nach oben erfolgt ist, ab.

Mit diesem Sprunge kann man mit Leichtigkeit Höhen von 3 bis 3,50 Meter erreichen. Bei etwas Ueben und nach erlangter Sicherheit sind Höhen von 4 bis 5 Meter nicht unerreichtbar. Die Sicherheit bei der Ausübung des Sprunges liegt in der Hauptsache im Prellen. Je gleichmäßiger die Vier die Bewegungen Eins und Zwei ausführen, je sicherer und schöner wird der Sprung. Darum ist der Hauptwert des Uebens auf das Arbeiten der vier Turngenossen zu legen. Jedoch hat man auch beim Ueben auf die Einübung zur Sicherheit des Springers Bedacht zu nehmen. Dies geschieht am besten dadurch, daß der Springer zunächst übt, von der Stange ohne Pressen zu springen, dann den Sprung versucht mit etwas Pressen, und dann allmählich dazu übergeht, das Pressen kräftiger auszuführen. Hiermit verbinde man dann das Springen über die Leine.

Die Entfernung des Springers von der Leine betrage etwa 1,50 Meter, doch richtet sich viel nach der Eigenart des Springers beim Sprunge. Während man gewöhnlich ziemlich senkrecht nach oben springt, legen sich einzelne mehr nach vorn beim Absprung. Für diese muß dann selbstverständlich die Schnur weiter entlernert sein. Die Eigenart dieses Sprunges bedingt aber auch eine gute Hilfestellung, sowohl unter als auch vor der Leine. Ja selbst hinter dem Springer vergesse man nicht anfangs, Hilfestellung zu geben, da man bei zu spätem Abspringen leicht nach hinten fallen kann. Auch vergesse man nicht, den Boden vor dem Sprunge zu lockern. Der Sprung kann auch als einfacher Hochwurf gemacht werden. Ein festes großes Segeltuch, ringsum von starken Fäusten gepackt, schnell den daraufliegenden Mann in die Höhe.