



II. Spiele mit Handgeräten.

a) Spiele mit Bällen.

52. Neckball (drei Formen).

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

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

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

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

53. Tigerball (zwei Formen).

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

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

54. Kreisfußball.

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

55. Burgball.

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

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

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

Wem es gelingt, die Burg umzuwerfen, wird Wächter.

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

56. Foppball.

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

57. Süßball.

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

58. Wiegeball.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Form: Für jeden Spieler wird in der Mitte des Spielfeldes ein faustgroßes Loch mit dem Stiefelablaß gemacht. Diese Löcher sind eine gute Handbreit voneinander entfernt und können in einer Reihe oder wie die Felder des Schachbrettes angeordnet sein. Jeder bezeichnet seine Grube so, daß er sie sofort wiedererkennt. Sämtliche Spieler stellen sich im Halbkreis um die Löcher herum. Von der offenen Seite her wirft der Spielleiter den Ball rollend auf die Gruben zu. (Fig. 25.) Derjenige, in dessen Grube der Ball liegenbleibt, muß sich desselben so schnell wie möglich bemächtigen, während die anderen schnelligst entfliehen. Auf

„Salt!“ bleibt jeder stehen und ist der Verlauf nun der gleiche wie bei der ersten Form.

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

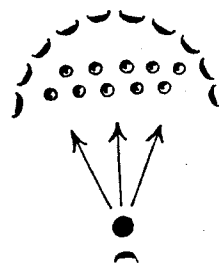


Fig. 25.

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

60. Treibball. (Sauball. Sautreiben. Geierspiel. Belagerung.)

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

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

Fig. 26.

Regeln:

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

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

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

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

61. Jägerball (vier Formen).

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

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

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

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

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

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

Desgleichen, wer von den Hasen die Grenze überschreitet.

2. Form: Ein Parteispiel.

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

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

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

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

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

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

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

62. Wettwanderball in der Gasse (zwei Formen).

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

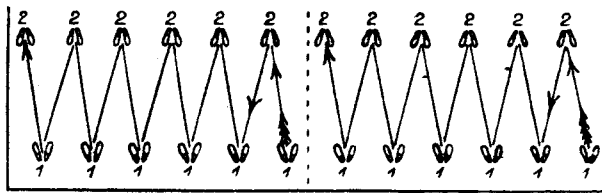


Fig. 27.

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

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

63. Balljagd (drei Formen).

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

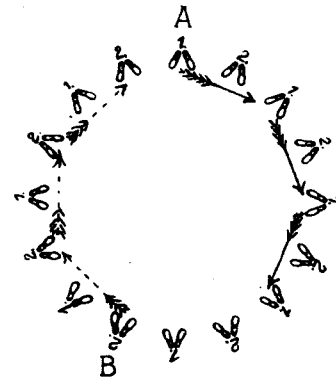


Fig. 28.

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

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

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

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

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

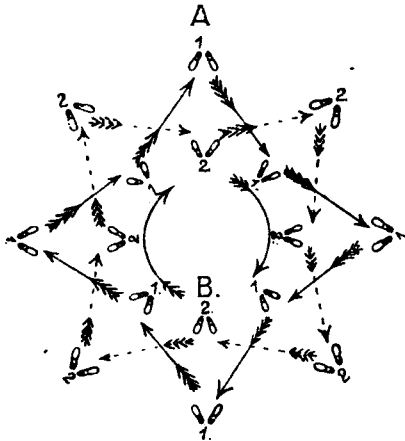


Fig. 29.

Kein Mitglied einer Partei darf überschlagen werden.

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

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

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

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

Die gegen diese Regeln verstoßende Partei hat die Partie verloren.

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

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

Die Regeln sind die gleichen wie bei der ersten Form.

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

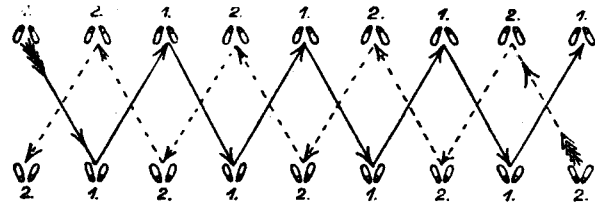


Fig. 30.

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

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

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

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

64. Stafetten-Wanderball (vier Formen).

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

bis der Erste einer Reihe wieder an seinem Platz angelangt ist. Die Reihe hat gesiegt, die zuerst mit ihrer Aufgabe fertig ist.

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

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

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

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

Es darf kein Mitspieler übersprungen werden.

Wer den Ball fallen läßt, muß ihn wieder holen und darf ihn erst von seinem Platze aus weiterwerfen.

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

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

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

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

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

65. Ballraten.

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

66. Dreiball-Laufen (zwei Formen).

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

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

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

1. **Form:** Einzelwettlauf. Die ersten zwei, drei oder vier Läufer (je mehr zu gleicher Zeit laufen, desto amüsanter ist es) stellen sich jeder laufbereit neben ein Loch der Ablaufflinie, in das vorher drei Bälle gelegt sind. Auf ein Zeichen des Spielers nimmt jeder einen Ball und trägt ihn schnellsten Laufes nach dem ersten Loch seiner Laufbahn; zurückkehren, den zweiten Ball ebenso aussetzen und dann den dritten. Bei der Rückkehr von letzterem wird der erste Ball wieder mit zurückgenommen, dann der zweite und schließlich der dritte geholt. Sieger ist, wer seine drei Bälle zuerst wieder ordnungsmäßig zurückgeschafft hat. Man kann dann noch die Sieger miteinander laufen lassen und auf diese Weise den schnellsten Läufer ermitteln.

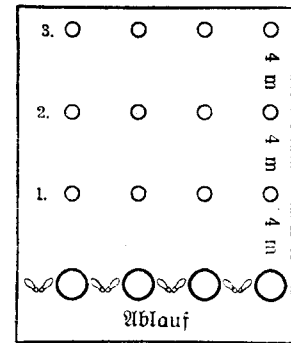


Fig. 31.

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

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

2. **Form:** Stafettenlauf. Sie erfordert ebenfalls je nach der Anzahl der Spieler zwei oder mehr Laufbahnen. Die Spielerzahl der Parteien muß die gleiche sein. Der Erste

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

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

67. Keulenlaufen.

Eine Abart des vorigen Spiels (Nr. 66) mag hier mit beschrieben werden. Wir nehmen die Zahl der Teilnehmer mit 16 an (können auch mehr oder weniger sein), teilen diese in zwei Parteien (je acht), in zwei Flankenreihen mit 1 bis 3 Meter Abstand voneinander (siehe Abbildung); die Reihen

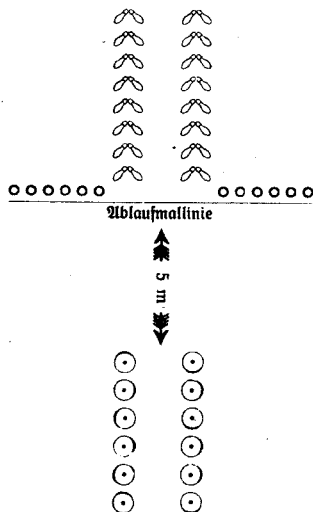


Abbildung zum Keulenlaufen.
Fig. 32.

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

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

68. Reiterball.

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

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

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

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

69. Saftball.

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

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

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

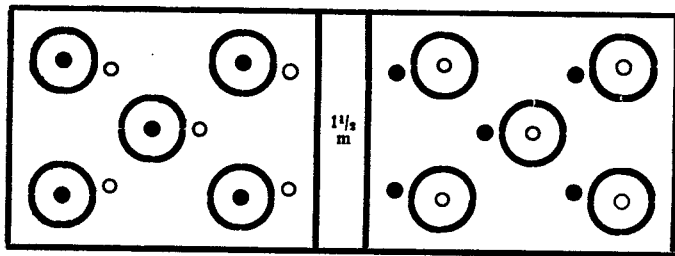


Fig. 33.

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

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

Regeln:

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

70. Hauptmannsball.

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

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

der in den schraffierten Quadraten stehenden Malhalter bewachen die in den weißen Quadraten stehenden feindlichen Malhalter. Für den Posten des Hauptmanns sowohl wie des vor ihm stehenden feindlichen Wächters werden die besten Werfer und Fänger gewählt. Die eine Partei ist durch o, die andere durch) in Fig. 34 bezeichnet.

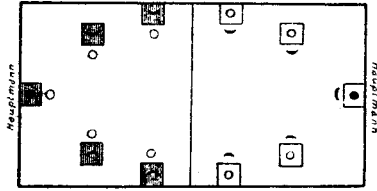


Fig. 34.

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

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

Regeln:

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

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

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

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

11. Fehler sind:

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

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

71. Zielwerfen.

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

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

2	4	2
3	5	3
2	4	2

Fig. 35.

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

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

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

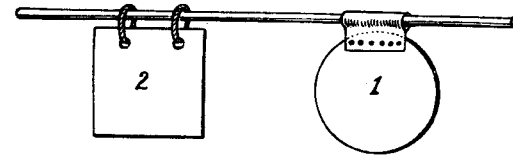


Fig. 36.

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

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

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

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

72. Zielball nach Vorbeilaufenden.

Spielgedanke wie bei 71, doch kommt hier das gewandte Ausweichen hinzu. Das Treffen ist erschwert, da das Ziel ein bewegliches ist.

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

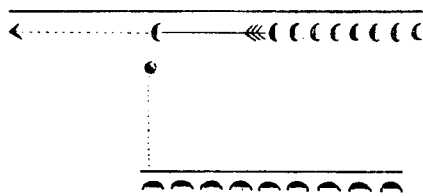


Fig. 37.

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

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

Regeln:

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

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

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

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

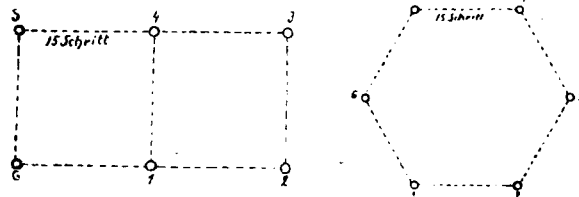


Fig. 38.

Fig. 39.

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

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

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

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

Regeln:

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

2. Nur wer von den Neueren den ihm zugeworfenen Ball fing, darf werfen.
 3. Bleibt der Ball nach einem Fehlwurf der Neueren in dem Spielfelde liegen, wird er ihnen von den Inneren mit dem Fuße zugestossen, und ein neuer Gang beginnt. Die Inneren dürfen nur nach einem Treffwurf der Neueren werfen.
 4. Die Neueren dürfen nur von ihren Plätzen aus werfen, die Inneren nur aus dem Spielfelde heraus.
 5. Nach einem Treffwurf der Neueren fliehen diese. Die Inneren bemächtigen sich schnellstens des Balles und rufen ein bannendes „Ball!“, worauf die Neueren unbeweglich stillstehen müssen.
 6. „Ball!“ darf erst gerufen werden, wenn ein Innerer den Ball erfaßt hat.
 7. Die Inneren dürfen dem Balle beliebig ausweichen, die Neueren müssen sich unbeweglich nach dem „Ball!“ als Zielscheibe darbieten. Weicht ein Neuerer aus, gilt er als getroffen.
 8. Jeder Fehlwurf trägt der werfenden Partei einen Strich (Punkt) ein. Ein Wurf von einem unerlaubten Platze aus (siehe Regel 4) gilt ebenfalls als Fehlwurf, auch wenn er traf.
 9. Die Partei hat verloren, die zuerst zehn Striche bekam.
 10. Vor einem neuen Spiel wechseln die Parteien ihre Plätze.
2. **Form:** Wenn ein Innerer getroffen ist, laufen die Neueren nicht, wie oben, möglichst weit fort, sondern wechseln nur nach rechts hin — also jeder mit seinem rechten Nachbar — ihre Plätze. Das Abwerfen ist nur während dieses Platzwechsels gestattet.
3. **Form:** Wer von den Neueren zwei- oder dreimal (je nach Abmachung) fehlerhaft, oder wer von den Inneren zwei- bis dreimal getroffen wurde, ist tot und muß abtreten. Es muß also jeder dieser Fehler namentlich eingetragen werden durch einen Strich; wer zwei oder drei Striche hat,

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

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

Sind Aeußere tot, können die „Ueberlebenden“ die freigewordenen Plätze nach Belieben besetzen.

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

74. Laufball.

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

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

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

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

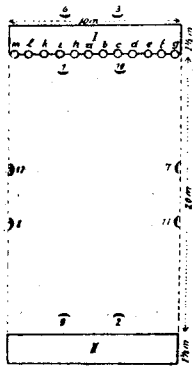


Fig. 40.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Regeln:

1. Die Partei bekommt jedesmal einen Punkt, die
 - a) einen Fangball machte;
 - b) einen Treffer erzielte;
 - c) einen Parteilauf vorschriftsmäßig ausführte.

Anmerkung: Es empfiehlt sich, dem Unparteiischen jeden Fangball und Treffer durch laut'n Zuruf anzuzeigen.

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

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

75. Wurfball.

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

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

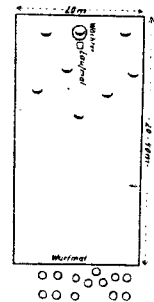


Fig. 41.

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

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

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

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

Regeln:

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

76. Dreifelderball.

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

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

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

Der Spielverlauf ist nun folgender: Die Spieler der Partei A, die numeriert sind, werfen den kleinen Grenzball oder den Faustball mit kräftigem Schwungwurf vom Wurfmale L aus über die Mittel-

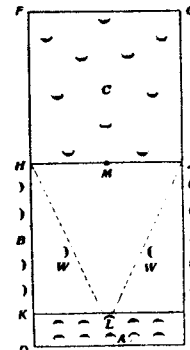


Fig. 42.

linie HJ möglichst weit in das feindliche Spielfeld hinein, laufen darauf zum Laufmal M, dies berührend und schleunigst wieder umkehrend. Die Spieler der Partei C suchen den Ball zu fangen oder anzuhalten und den Läufer damit abzuwerfen, bevor er sein Mal wieder erreicht. Wird er getroffen, wechseln die Parteien ihre Plätze, A wird zu B, B zu C und C zu A.

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

Regeln.

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

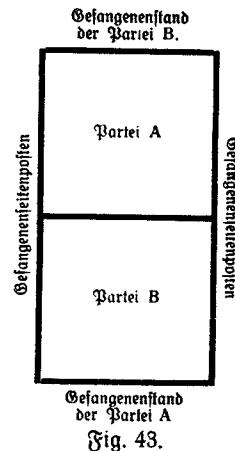
2. Das Lauffeld darf nur von dem jeweiligen Läufer während seines Laufes und von den beiden Wächtern zur Zustellung des im Lauffelde zur Ruhe gekommenen Balles an die dazu berechnigte Partei betreten werden. Zuwiderhandlung hat für die betreffende Partei den Wechsel mit der Wächterpartei B zur Folge.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

77. Völkerball.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

78. Einact'er Schlagball. (Treibball. Gegenklippen.)
(Zuerst von S. Sparbier in „Körper und Geist“ 1898 unter dem Namen Treibball mitgeteilt.)

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

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

Regeln:

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

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

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

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

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

b) Plumpfackspiele.

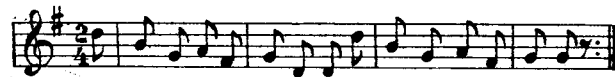
Man benötigt zu den Spielen 79 bis 81 eines Plumpfackes oder Knötels. Da durch die auf die gewöhnliche Art hergestellten Plumpfacke — Zusammendrehen und Verknöten eines Taschentuches — leicht Verletzungen bei zufällig ein Auge treffendem Schläge eintreten können, sei folgende Herstellung eines haltbaren und ungefährlichen Plumpfackes empfohlen: Man legt erst die beiden Hälften eines Taschentuches viereckig — nicht über Eck — zusammen und faltet es dann noch einmal auf diese Art, so daß ein viersaches Quadrat entsteht, das an drei Ecken vier geschlossene und an einer Ecke vier offene Zipfel zeigt. Dann legt man das Tuch so auf den Oberschenkel eines gebeugten Beines, daß die vier offenen Zipfel auf dem Knie liegen. Nun rollt man die drei obersten Zipfel bis zu der auf dem Oberschenkel ruhenden Ecke auf, ergreift dann das Tuch an dem offenen Zipfel mit der einen und an dem zusammengerollten Zipfel mit der anderen Hand und zieht es nach beiden Richtungen auseinander; damit ist der Plumpfack fertig.

79. Der Plumpfack geht rum.

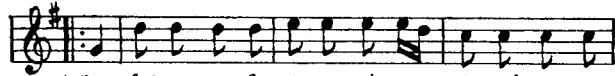
12 bis 30 Spielgenossen stehen, mit Ausnahme eines Gefährten, im Stirkreis, Gesicht nach innen, die offenen Hände auf dem Rücken. Der außerhalb des Kreises befindliche Spieler geht mit einem Plumpfack bewaffnet um den Kreis herum, wobei er ständig warnt:

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

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



{ Es geht ein böses Ding her um, das wird euch bürchig zwacken; }
{ Sieht Je-mand nur nach ihm sich um, so fährt's ihm auf den Lacken. }



! Doch kehrt es gar bei Si-nem ein, so möcht' ich nicht zur



Rechten sein, zur Rechten sein !:

Fig. 44.

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

80. Fuchs ins Loch.

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

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

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

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

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

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

Der Fuchs darf bei seiner Flucht nicht behindert werden.

Er darf auch während des Sinkens nicht geschlagen werden.

81. Faul-Ei.

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

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

c) Reifenspiele.

82. Reifenwerfen (neun Formen).

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

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

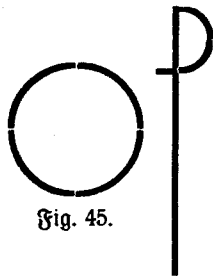


Fig. 45.

Reifen und Degen zum Reifenwerfen*.

übten. Die Zahl der Teilnehmer am Spiel richtet sich im übrigen ganz nach der Spielweise.

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

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

3. Form: In der Mitte des Kreises wird eine etwa zwei Meter hohe Stange aufgestellt. Jeder Spieler bekommt der Reihe nach drei bis fünf Reifen mit der Aufgabe, sie

so zu werfen, daß sie von der Stange aufgefangen werden. Wer am meisten trifft, ist Sieger.

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

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

6. Form: Wie Wanderball in der Gasse.

7. Form: Wie Westwanderball in der Gasse.

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

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

d) Blindlingspiele.

Vorbemerkung zu den Blindlingspielen. Das Verbinden der Augen bei „Jakob, wo bist du?“ usw. ist aus Gesundheits- und anderen Rücksichten nicht sehr zu empfehlen. Besser ist es, wenn man sich zwei Papphüllen anfertigt oder für wenige Pfennige anfertigen läßt und diese

* Zu beziehen vom Arbeiter-Turnverlag.

über den Kopf auf die Schultern stülpt. An den Seiten müssen zwei faustgroße Oeffnungen eingeschnitten und mit undurchsichtigem Leinen überklebt sein, damit der Geblendete besser beurteilen kann, woher der Schall kommt. 30 Zentimeter hoch und 70 Zentimeter Umfang ist das Maß für die Hüllen.

83. Jakob, wo bist du? (Zwei Formen.)

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

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

84. Schellenmann.

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

85. Stuhlsuchen.

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

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

86. Pfeifchen suchen.

Das Spiel geht als Scherzspiel nur einmal mit einer Person zu spielen, die es noch nicht kennt. Alle Spieler bilden einen Stirnkreis vorlings, während dem einen im Kreise die Augen verbunden werden. Währenddem wird ihm das Pfeifchen an einem nicht zu langen Faden unbemerkt hinten am Rock befestigt und ihm dann die Binde wieder abgenommen. Die Mitspieler tun so, als gäben sie sich das Pfeifchen von Hand zu Hand. Der Innere fährt darauf zu, da er die Aufgabe hat, das Pfeifchen zu suchen. Natürlich findet er nichts, während es doch immer wieder hinter seinem Rücken pfeift — was die Spielgenossen möglichst unauffällig tun —, bis er dahinter kommt, daß er gesoppt ist und die Pfeife an seinem eigenen Rocke hängt. (Siehe auch Nr. 48 „Ohrenziehen“.)

e) Spiele mit verschiedenen Spielgeräten und Ruhespielen.

87. Tag und Nacht (drei Formen).

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

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

Bevor das Spiel beginnt, wird die eine Partei ebenfalls mit Tag (T), die andere mit Nacht (N) bezeichnet. Darauf wirft der Leiter die Scheibe wirbelnd zwischen beide Abteilungen in die Luft. Die Partei, deren Farbe nach dem

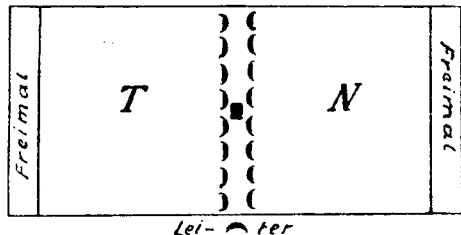


Fig. 46.

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

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

oder Würfel) stets im Liegefuß vorlings oder in tiefer Kniebeuge an ihrem Standorte.

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

88. Diebschlagen (drei Formen).

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

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

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

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

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

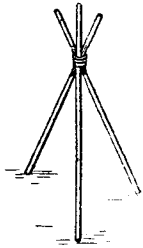


Fig. 47.

2. Form: Bei dieser Spielform wird der zu raubende Gegenstand in der Mitte des Spielfeldes, also im gleichen Abstand von beiden Parteien, aufgestellt. Auf ein Zeichen des Leiters, am besten Zählen bis drei, läuft der rechte Flügelmann jeder Partei nach der Mitte und sucht den Gegenstand zu stehlen oder seinen ihm zuvorkommenden Gegner zu schlagen. Bei dieser Spielweise ist keine Partei vorher zu Dieben, respektive zu Häschern bestimmt, jeder kann stehlen, der andere muß haschen. Meist werden sich beide Spieler in der Mitte lauend gegenüberübersehen, beutegierig und doch erwartungsvoll um den Pfahl herumtanzen, jeder möchte rauben oder den anderen als Räuber abfassen. Scheinmanöver werden ausgeführt, den Gegner zu täuschen. Endlich wagt es einer und eilt mit seiner geschickten erhaschten Beute davon. Er hat den rechten Augenblick erfaßt. Verblüfft, vermag ihm der Gegner nicht gleich zu folgen. Dann versucht der durch den kühnen Raub zum Häscher Gekimpelte durch größte Schnelligkeit den Dieb einzuholen und vor dem Freimale zu schlagen. Vergeblich. Da muß er sich als Gefangener hinter diesen stellen und damit aus dem Spiel ausscheiden.

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

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

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

89. Hüpfender Kreis.

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

90. Ringender Kreis (Türkenkopf).

Ein Stock oder Pfahl wird etwa in Brusthöhe lose in den Boden gesteckt, so daß er bei leichter Berührung umfällt. 8 bis 30 Spieler bilden um den Stock mit Handsfassung

einen Kreis. Sie hüpfen um den Stock herum mit dem Bestreben, sich selbst dem Stocke möglichst fernzuhalten und andere heranzuziehen.

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

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

91. Humoristisches Wettlaufen (fünf Formen).

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

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

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

3. **Form:** Eierlaufen. Jeder Wettläufer hält mit einer oder mit beiden Händen einen Teller oder Vöfel, auf dem ein Ei oder eine Kugel liegt. Wer sein Ei — ohne daß es

herabfiel oder mit der anderen Hand festgehalten wurde — zuerst ans Ziel bringt, ist Sieger. Die Laufbahn kann bis 50 Schritt betragen. Im Winter ist es auch auf Schlittschuhen auf dem Eise zu üben.

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

5. **Form:** Die vier vorgenannten Formen können bei Sommer- und Turnfesten zu einer einzigen Uebung zusammengelegt werden, indem die zu durchlaufende Wegstrecke in Abschnitte eingeteilt wird.

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

1. unter einem großmaschigen, auf dem Boden gespannten Netz durchgekrochen werden;
2. durch aufgehängte oder aufgestellte Tonnen hindurchgekrochen werden;
3. über alle erdenklichen Hindernisse geklettert werden;
4. ein bereitliegender Anzug, Hose und Tasche, zu Beginn des Abschnittes angezogen, zu Ende desselben ausgezogen werden usw.

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

92. Tellerdrehen.

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

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

93. Stockstellen.

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

94. Scherzübung mit dem Stabe.

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



Fig. 48.

95. Kraftübung für die Beine.

Aus der Stellung, wie Fig. 49 zeigt, soll mit verschieden schwerem Gewicht der Körper gestreckt werden. Die Hacken müssen, wie bei jeder richtigen Kniebeuge, fest geschlossen sein, die Arme so weit wie möglich nach hinten gebracht und der Oberkörper nach vorn gelegt werden. So entsteht neben der Kraftübung gleichzeitig eine Gleichgewichtsübung. Man beginne anfänglich mit 30 bis 40 Pfund und freue sich, wenn man 80 Pfund erreicht hat.



Fig. 49.

96. Scherzübung im Knien.

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

Der Spieler führt einen Kniestand mit geschlossenen Knien aus. Nun wird das Papier mit geballter Hand, in Unterarmlänge vom Knie entfernt, auf die Kante gestellt. Besser ist es, wenn man den Ellenbogen gegen das Knie stemmt, dadurch wird auch jedes Bemogeln vermieden. Wer lange Unterarme hat, ist im Nachteil. Jedes Zentimeter näher erleichtert ganz bedeutend die Übung; dadurch geht aber auch der Reiz derselben verloren. Am besten eignet sich das Papier vom kleinen Notizblock. Es wird der Länge nach in der Mitte scharf gebrochen und so auf den Boden gelegt, daß der Kamm nach oben zeigt. Je höher das Papier, desto leichter die Übung. Nachdem die Entfernung festgestellt ist, richtet sich der Spieler auf, so daß die Hüften gestreckt sind. Hierauf werden die Arme auf dem Rücken verchränkt, mit Umsfassen der Ellenbogen. Nun erfolgt das Rumpfsenken (siehe Fig. 50). Will der Spieler, sobald er das Gleichgewicht verliert, eine unliebsame Berührung des Erdbodens mit der Nase vermeiden, so muß er schnell die Verchränkung der Arme lösen. Es sei nochmals darauf hingewiesen, daß das Papier mit dem Munde aufgehoben, nicht aber angesaugt wird.



Fig. 50.

97. Tauziehen.

Ein 10 bis 16 Meter langes und 3 bis 4 Zentimeter dickes Tau wird so an beiden Enden und an beiden Seiten gefaßt, daß mindestens ein Meter Zwischenraum in der Mitte zwischen den beiden Parteien bleibt. Auf den Befehl „Los!“ wird im Takte: „Eins! Zwei! Drei!“ ruckweise gezogen. Die

Parteien zählen dabei jede für sich. Auf gleichmäßiges Rucken ist gut zu achten. Der Sieg wird durch das Ziehen der feindlichen Partei über eine vorher verabredete Spielgrenze entschieden.

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

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

98. Nackenziehfeilkampf.

Das Nackenziehfeil ist ein nicht zu verachtendes Wettkampfgerät in Spielform. Aus der Figur 51 ist seine Form ersichtlich, ebenso seine Verwendbarkeit. Nackenseile mit Gurt-schlaufen sind vom Arbeiter-Turnverlag zu beziehen.

Die Übungen sind:

- a) Stehend. (Siehe Fig. 51.)
- b) Knieend, ebenso.
- c) Stehend, am Knie.

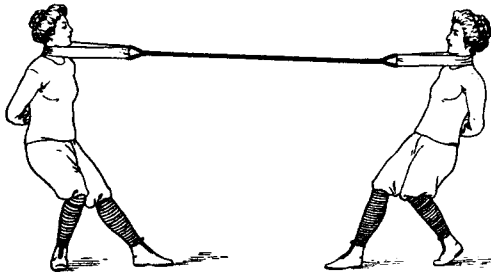


Fig. 51.

III. Gesellschaftspiele.

99. Ausgesperrt.

Zwei Reihen Stühle werden so zusammengestellt, daß die Lehnen einander zugekehrt sind. Es ist ein Stuhl weniger da, als Spieler vorhanden sind. Der überzählige Spieler geht um die Stuhlreihe herum und singt ein beliebiges Marschlied. Alle Spieler, die bis jetzt auf den Stühlen saßen, schließen sich ihm, mitsingend, an. Plötzlich ruft der Überzählige laut „Halt!“, worauf jeder der Teilnehmer versucht, einen Sitzplatz zu erhaschen. Wer übrigbleibt, ist ausgesperrt und beginnt mit einem neuen Lied das Spiel von vorn.

Das Spiel ist auch ohne Stühle im Freien zu üben. Die Spielerschar steht sich hier mit gefaßten Händen paarweise gegenüber in einer Reihe. Die Spielweise ist wie oben, nur muß bei „Halt!“ jeder versuchen, mit einem Spielgenossen zur Handfassung zu kommen.

100. Guten Morgen, Herr Fischer!

Es werden Stühle in einem Kreise aufgestellt, die Lehne nach außen und einer weniger, als Spieler vorhanden sind. Der überzählige Spieler geht innen im Kreise herum und spricht die einzelnen Spieler in beliebiger Reihenfolge mit irgendwelchen Redensarten an. Zum Beispiel: „Guten Morgen, Herr Fischer; schönes Wetter heute usw.“ Inzwischen verständigen sich die übrigen Spieler gegenseitig, um hinter dem Rücken des Fragenden die Plätze zu wechseln. Zwei, drei oder mehr Paare können das zugleich tun. Darauf hat aber der Frager nur gewartet. Er versucht nun seinerseits, ebenfalls einen Stuhl zu erwischen, wodurch ein anderer Spieler

übrigbleibt, der nun fragend herumgehen muß. Durch die hin- und herwogende Platzveränderung entstehen außerordentlich komische Situationen, die das Spiel zu einer der beliebtesten Gesellschaftsunterhaltungen machen.

Im Freien ist es, auch ohne Stühle, so zu üben, daß die Spieler im Kreise zu Paaren antreten, wie zum Dritten-abschlagen. Wer beim Platzwechseln als Dritter vorn zu stehen kommt, ist überzählig.

101. Tierkonzert.

Die Spielerschar sitzt oder steht in einem Kreise. Es wird, je nach Anzahl, zu dreien, vieren oder fünfen abgezählt. Diese kleinen Gruppen werden bezeichnet als konzertierende Tierkapellen. Die erste Gruppe beispielsweise sind Hunde, sie haben zu bellen. Die zweite Gruppe sind Katzen, sie müssen miauen, und so fort. Der Spielleiter steht inmitten des Kreises und gibt bekannt; sobald er den Arm hebt, hat das Konzert laut und kräftig zu beginnen. Nach einer Weile senkt er plötzlich den Arm, worauf alles verstummt. Wer nachdem noch einen Laut von sich gibt, wird bestraft. (Siehe Strafen.)

102. Zeitunglesen.

Der Spielleiter verteilt kleine, etwa notizbuchgroße Zeitungsflecken. Am besten eignen sich die Inseratenteile der Zeitung dazu. Nachdem jeder Spieler sein Blatt erhalten hat, wird auf ein gegebenes Zeichen mit dem gemeinsamen lauten Lesen begonnen. Ein weiteres Zeichen — Klopfen mit einem Stocke oder klingeln — macht die Leser verstummen. Wer als Letzter nach dem Zeichen noch einen Ton von sich gibt, wird bestraft. (Siehe Strafen.)

103. Die Schlofferei.

Am besten sitzt die Spielgesellschaft an Tischen. Beide Zeigefinger liegen auf der Tischkante. Die Spieler werden eingeteilt in Gesellen und in Lehrlinge, und zwar erster,

zweiter usw. Geselle, und erster, zweiter usw. Lehrjunge. Der Spielleiter ist der Meister. Das Spiel ist nun so, daß der Meister sagt: Der Meister ist in der Werkstelle und hämmert ganz allein. Und der erste, vierte und neunte Geselle hämmern auch mit. Oder der vierte, siebente und elfte Lehrjunge hämmern auch mit. Worauf die jeweils Aufgerufenen genau wie der Meister anfangen, mit beiden Zeigefingern auf die Tischkante zu hämmern. Der Spielwitz liegt nun darin, daß es der Meister versteht, durch die Betonung seiner Aufforderung an die Gesellen und Lehrlinge diese zu falscher Tätigkeit zu verleiten. Zum Beispiel tut er so, als wollte er sagen: der dritte, fünfte und sechste Geselle hämmern auch mit. Er spricht das „mit“ aber nicht aus, sondern er sagt: hämmern auch nicht mit. Bringt er die Betonung geschickt heraus, dann werden sicher einige Spieler erwischt, die entweder zu Unrecht hämmern oder letzteres versäumen. Wer etwas falsch macht, wird bestraft. (Siehe Strafen.)

Das Spiel ist auch ohne Tische und Stühle zu üben. Die Spieler stehen im Kreise und halten beide Unterarme in Vorhalte, worauf beim Hämmern Handklappen mit der rechten auf die linke Handfläche erfolgt.

104. Vater Abraham ist gestorben.

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreise. Gesticht nach innen. Alle werden zu dreien, vieren oder fünfen eingeteilt. Der Spielleiter beginnt wie folgt: „Vater Abraham ist gestorben und hat mit einer Hand gewackelt.“ Worauf die erste Gruppe diese Worte nachsagt und dabei mit einer Hand, bei gehobenem Unterarm, wackelt. Ist die erste Gruppe einmal fertig, dann beginnt die nächste ebenso, und so fort, bis die ganze Spielerschar im Chor das Vorgesagte nachspricht. Hierauf erfolgt Pause und der Spielleiter nennt die Fortsetzung, die in gleicher Weise gruppenweise nachgesagt wird. Die Fortsetzungen sind:

„Vater Abraham ist gestorben und hat mit zwei Händen gewackelt.“ (Die Spieler wackeln mit zwei Händen.)

„Vater Abraham ist gestorben und hat mit zwei Händen gewackelt und mit dem Kopfe genickt.“ (Die Spieler wackeln mit den Händen und nicken mit dem Kopfe.)

„Vater Abraham ist gestorben und hat mit zwei Händen gewackelt, mit dem Kopfe genickt und mit einem Fuße gestampft.“ (Die Spieler führen das aus.)

„Vater Abraham ist gestorben und hat mit zwei Händen gewackelt, mit dem Kopfe genickt und mit zwei Füßen gestampft.“ (Auch das tun die Spieler.)

„Vater Abraham ist gestorben und hat mit zwei Händen gewackelt, mit dem Kopfe genickt, mit zwei Füßen gestampft und sich im Grabe herumgedreht.“ (Die Spieler tun auch das und drehen sich schließlich einmal um sich selbst.)

105. Familie Mayer.

Die Spieler stehen oder sitzen im Kreise. Gesticht nach innen. Folgende Einteilung wird vorgenommen: Jemand ist Vater Mayer, jemand anders Mutter Mayer, ferner: Tante Mayer, Onkel Mayer, Sara Mayer, Susi Mayer; die übrigen sind die Kinder Mayer. Alle zusammen aber sind die Familie Mayer. Das Spiel besteht darin, daß eine beliebige Geschichte erfunden und erzählt wird, worin die einzelnen Glieder der Familie Mayer sehr oft genannt werden, was zur Folge hat, daß die oder der Betreffende sich einmal um sich selbst herum-drehen muß. Wird die Familie Mayer genannt, so haben sich alle herumzudrehen. Bei Nennung der Kinder Mayer drehen sich nur diese um. Die Geschichte kann beispielsweise wie folgt sein:

„An jedem schönen Sommer Sonntag unternimmt die Familie Mayer eine Landpartie. Vater Mayer sagt schon Sonnabends zur Mutter Mayer: höre, Mutter, sag's der Tante Mayer, sie soll mit dem Onkel Mayer und mit Sara Mayer morgen früh pünktlich zur Stelle sein, und unsere kleine Susi muß zeitig zu Bett, damit sie ausgeschlafen hat. Da freuten sich die Kinder Mayer schon

auf den Sonntag und konnten in der Nacht vor Aufregung nicht schlafen. Am frühen Morgen war die Familie Mayer schon unterwegs. Voran Vater Mayer mit der Tante Mayer, dann kam Onkel Mayer und Sara Mayer. Die Kinder Mayer sprangen lustig herum; ganz zuletzt aber kam mit der Ehestandslokomotive die Mutter Mayer, denn Susi Mayer mußte noch gefahren werden.“

So geht die Geschichte weiter. Der Erzähler kann nun beschreiben, wie die Familie im Walde lagert, frühstückt, sich amüsiert, was sich sonst zugefragt hat und wie die Familie wieder zu Hause landet. Je origineller der Erzähler die Begebenheit darstellt, desto mehr Spaß gibt's. Wer sich falsch dreht oder das Drehen vergißt, kann bestraft werden.

Strafen.

Die folgenden Strafen sind nur Anregungen. Die Spielgesellschaft kann das „Strafregister“ nach Belieben und durch eigenen Witz vergrößern.

Ein Lied singen.

Pfeifen, ohne zu lachen.

Auf einem Beine einmal um den Kreis hüpfen.

Sich vom Spielleiter einen Schlag aufs Gesäß geben lassen.

Jedem Mitspieler eine Hand geben oder vor ihm niederknien.

Sich von jemand an der Nase oder am Ohre einmal herumführen lassen.

Eine Geschichte erzählen.

Auf allen vieren im Kreise herumlaufen.

Eine Freiübung vormachen.

Mit einem Besen tanzen. (Statt des Besens kann ein alter Stuhl, ein zerrissener Schuh usw. genommen werden.)

Mit dem, den er aus der Spielgesellschaft am liebsten hat, tanzen.

Gassenlaufen. (Die Spieler treten in zwei Reihen einander gegenüber an. Zwischen beiden Reihen ist etwa $1\frac{1}{2}$ Meter

Abstand. Der oder die Beurteilten müssen nun durch die Reihengasse laufen, wobei sie von den in Reihe Stehenden einen Schlag mit dem Plumpack oder mit der Hand aufs Gefäß erhalten.)

Eine vorgeschriebene Zahl Kniebeugen machen usw. usw.

Selbstredend dürfen nur Strafen verordnet werden, die den Betreffenden in keiner Weise verletzen. Auch die Strafen sollen ja der Belustigung dienen.



IV. Singspiele und Singfänze.

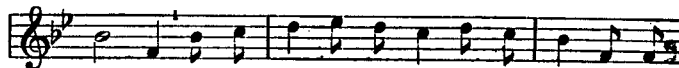
a) Spiele mit Marschieren, Schnekeziehen oder Hüpfen.

106. Wir gehn in gleichem Schritte.

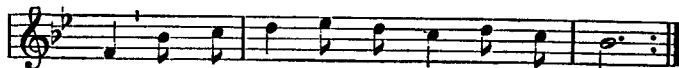
Marschmäßig.



1. Wir gehn in gleichem Schritt-e und ma-chen gleich-e



Trit - te. La la la, la la la, la la la, la la



la, la la la, la la la, la la la!

2. Setzt gehen wir ganz leise, nach guter Kinder Weise. La la la!

3. Nun stampfen wir ganz kräftig, doch auch nicht gar so heftig.
La la la!

4. Setzt wollen wir uns neigen und wie die Diebe schleichen. La la la!
Steht auf und gehet weiter, singt alle froh und heiter. La la la!

Die Ausführung ergibt sich aus dem Text von selbst. Zu den einzelnen Versen werden entsprechende Bewegungen und Körperhaltungen im Marschieren ausgeführt. Die Kinder können dabei einzeln oder zu Paaren, im Kreise oder geradeaus gehen.

107. Ich halt' einen Kameraden.

1. Ich halt' ei - nen Ka - me - ra - den, ei - nen
 bes - fern findest du nit. Die Trom - mel schlug zum
 Strei - te, er ging an mei - ner Sei - te im
 glei - chen Schritt und Tritt, im glei - chen Schritt und Tritt.

Bei diesem Spiel werden die weiter unten angeedeuteten Endsilben einzelner Worte des Liedes nicht mitgeführt.

Die Kinder marschieren einzeln oder zu Paaren im Kreise herum und erleben die fehlenden Legiworte durch entsprechende Bewegungen. Beispielsweise: Kameraden durch Armkreisen; zum Streite durch Markieren des Trommels; meiner Seite durch Anschlagen mit den Händen an die Oberschenkel; im ew'gen Leben durch Arme und Händesalben. Wo von mir und dir usw. die Rede ist, da werden andeutende Hand- oder Fingerzeigbewegungen ausgeführt.

1. Ich halt' einen Kame . . . , einen bessern findest du . . . Die Trommel schlug zum . . . , er ging an meiner . . . im gleichen . . .

2. Eine Kugel kam ge . . . , gift sie mir oder gift sie . . . Ihn hat es wegge . . . , er liegt vor meinen . . . , als wärs ein Stück von . . . , als wärs ein Stück von . . .

3. Will mir die Hand noch . . . , derweil ich eben . . . Kann dir die Hand nicht . . . , bleib du im ew'gen . . . mein guter Kame . . . , mein guter Kame . . .

108. Kinder, geh!, vorwärts seht.

Lebhaft.

1. Kin - der, geh!, vor - wärts seht, und in mun - trer Reih' euch drehl!

1. Fü - ße schnell von der Stell! Au - gen klar und hell!

Rasch euch dre - het rund und rund! Seht nicht nie - der auf den Grund!

Fol - get mir al - le hier! Fröh - lich sin - gen wir!

2. Fleiß ist hin! Spiel beginn! Nun auf Lust und Scherz der Sinn! Schöne Zeit, Heiterkeit, Gutem nur geweiht! Faßt euch alle an der Hand! Glücklich ist der Kinderstand! Folget mir lustig hier! Fröhlich singen wir!

Die Kinder gehen einzeln hintereinander her, geradeaus oder in Schlangenlinien. Bei den Worten: „Reih' euch dreh!“ machen alle eine halbe Drehung um sich selbst und marschieren in entgegengesetzter Richtung weiter. Bei: „Rasch euch drehet rund und rund!“ wird eine ganze Drehung um sich selbst ausgeführt und weitergegangen bis: „Faßt euch alle an der Hand!“, wobei sich alle fassen und zum Kreise übergeben. Wobann wird mit Galopp - hüpfen seitwärts im Kreise die Melodie noch einmal mit „la la“ wiederholt.

109. Fädchen, Fädchen.

1. Fäd - chen, Fäd - chen, wie ein Räd - chen dich um bei - nen

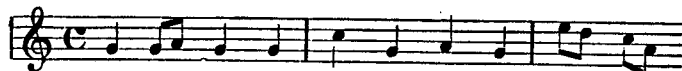
An - fang win - de, daß man dich als Knäu - el fin - de.

2. Fädchen, Fädchen, wie ein Rädchen löse dich von innen wieder beim Gesang der muntern Lieder.

3. Fädchen, Fädchen, nun verbinde mit dem Anfang sich das Ende; so, nun schön das Spiel sich wende.

Die Kinder gehen Hand in Hand gefaßt hintereinander her zur „Schnecke“, indem die Ersten immer kleineren Kreisbogen laufen. Beim zweiten Verse machen die Ersten Gegenzug nach außen, wodurch die Schnecke wieder aufgelöst wird, und beim dritten Verse wird zum geschlossenen Kreise übergegangen.

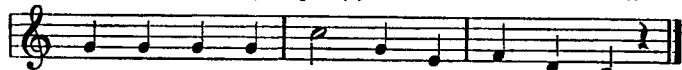
110. Winde winde eine Welle.



1. Win - de win - de ei - ne Wel - le, nicht zu



lang - sam, nicht zu schnel - le. O wie er-

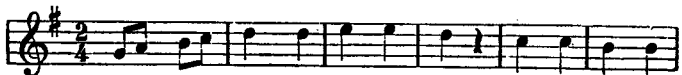


freut's das Kind, wenn al - le bei - sam - men sind.

2. Nun auflösen diese Welle, dazu singen froh und helle. O wie erfreut's das Kind, wenn alle beisammen sind.

Die Ausführung dieses Spieles ist genau wie diejenige von „Fädchen, Fädchen“.

111. Hand in Hand wir geht uns sehn.



1. Hand in Hand wir geht uns sehn, wol - len wie das



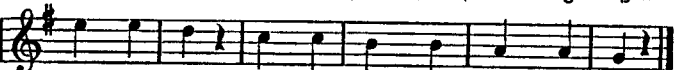
Schneck - lein gehn. Im - mer näh - er, im - mer näh - er,



im - mer eng - er, im - mer eng - er, im - mer



dich - ter, im - mer dich - ter; so vom gro - ßen



Kreis her - ein bis zum klein - sten Punkt hin - ein.

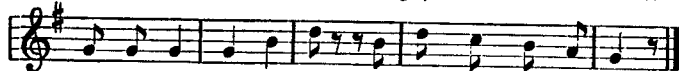
2. Hand in Hand wir geht uns sehn, wollen wie das Schnecklein gehn. Immer loser, immer loser, immer weiter, immer weiter, immer ferner, immer ferner; so vom kleinsten Punkte aus bis zum großen Kreis hinaus.

Die Kinder stehen in Reihe Hand in Hand gefaßt. Während beim ersten Vers das eine Ende der Reihe stehenbleibt, schwenkt das andere Ende in einem fort um das feststehende Ende, sich gleichsam aufwickelnd zur Schnecke. Beim zweiten Vers wird mit Gegenzug nach außen die Schnecke aufgelöst. Bei der Wiederholung beginnt das andere Ende.

112. Ri-Ra-Ruffsch.



1. Wir wol - len geht spa - zie - ren gehn und uns die wei - fe



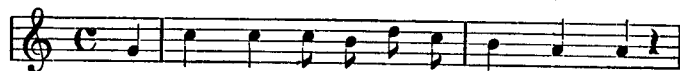
Welt be - sehen, mi - ra - mus, wir wan - dern stolz zu Fuß.

2. Wir wollen geht mal wandern gehn, von einer Stadt zur andern gehn, wi - ra - werd, wir reiten stolz zu Pferd.

3. Wir fahren durch die weite Welt, so lange wie es uns gefällt, ri - ra - ruffsch, wir fahren in der Kutsch.

Die Kinder sind zu Stirnpaaren mit vorlings zum Kettenchluß verschränkten Armen angetreten. Beim Gesänge des Liedes gehen sie vorwärts. An den Textstellen: „Mi - ra - mus“, „wi - ra - werd“ und „ri - ra - ruffsch“, desgleichen bei „Fuß“, „Pferd“ und „Kutsch“ erfolgen, am Ort stehenbleibend, ruckhafte halbe Drehungen nach innen, ohne die Fassung zu lösen, worauf stets weitergegangen wird.

113. Es geht nichts über die Gemüßlichkeit.



Es geht nichts ü - ber die Ge - müß - lich - keit,



ei ja! ei ja! Ha - ben wir kein Geld, ha - ben's an -



dre Leut, ei ja! ei ja! Der On - kel kommt,

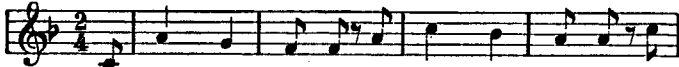


der On - kel kommt, die Lan - ze ist schon da!

Die Kinder stehen sich auf zwei Schritt Entfernung, in zwei Reihen, Gesicht zueinander, gegenüber. Beim Singen gehen sie erst leicht kleine Schritte rückwärts, mit schließlich gefassten Händen. Bei „ei ja“ erfolgt Antewippen (zweimal). Dann wiederholt sich dasselbe mit Vorwärtsgehen. Zuletzt hüpfen beim Refrain zwei Paare nacheinander mit gefassten Händen durch die Reibengasse. Das Lied wird solange wiederholt, bis alle Kinder durch die Gasse gehüpft sind.

114. Der Sandmann ist da.

Munter.



Der Sand-mann ist da, der Sand-mann ist da; er



hat so schö - nen wei - ßen Sand, ist al - len



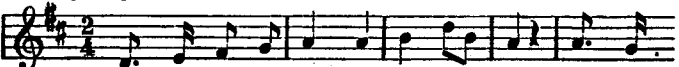
Leu - ten wohl - be - kannt; der Sand-mann ist da.

Die Kinder stehen auf zwei Schritt Entfernung in zwei Stirnreihen, das Gesicht zueinander, gegenüber. Dann reichen sich das erste Kind der ersten Reihe und das erste der zweiten Reihe die Hände und hüpfen, während alle singen, im Galopp seitwärts zwischen den Reihen hindurch bis ans andere Ende der Reihe, wo sie sich als letztes Paar aufstellen. Darauf folgt in derselben Weise das zweite Paar, dann das dritte usw. Während die Paare durchhüpfen, klatschen die anderen beim Singen taktmäßig in die Hände.

b) Tierspiele.

115. Häschen in der Grube.

Mäßig bewegt.



1. Häs - chen in der Gru - be saß und schlief. Ur - mes



Häs - chen, bist du krank, daß du nicht mehr hüpf - fen kannst?



Häs - chen, hüpf! Häs - chen, hüpf! Häs - chen, hüpf!

2. Häschen, vor dem Hunde hüte dich! Hat gar einen scharfen Zahn, packt damit mein Häschen an. Häschen, lauf! Häschen, lauf! Häschen, lauf!

Die Kinder bilden einen Kreis mit Handfassung, Gesicht nach innen. Im Kreise sitzt ein (bei vielen Spielern auch mehrere) Häschen. Die Häschen markieren in Kniebeuge das Schlafen. Unter den den Kreis bildenden Kindern wird noch eins als Jäger, ein anderes als Hund bestimmt. Beim ersten Vers gehen die Kinder im Kreise herum, und bei den Worten: „Häschen, hüpf!“ da hüpfst das Häschen innerhalb des Kreises nach Belieben herum. Es setzt sich dann nieder, und die Kinder singen den zweiten Vers. Wenn nun „Häschen, lauf!“ gesungen wird, bleibt der Kreis stehen, und das als Hund gewählte Kind verfolgt das fliehende Häschen. Ist letzteres gefangen, so wird es zum Jäger gebracht, der die Arme des Häschens hochhebt und das Aufhängen markiert. Hierauf beginnt das Spiel mit neuer Wahl von vorn.

116. Alle meine Entchen.

Melodie wie „Häschen in der Grube“.

1. Alle meine Entchen, die schwimmen auf dem See; die Köpfcchen in das Wasser, die Schwänzchen in die Höh'. Köpfcchen tief, Schwänzchen hoch aus dem See.

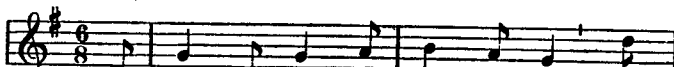
2. Alle meine Täubchen, die fliegen ein und aus; sie putzen sich und schnäbeln sich und kehren froh nach Haus. Putzen sich, schnäbeln sich auf dem Haus.

Die Kinder bilden einen Stirninnenkreis mit Handfassung. 1. Vers: Einige Spieler, die Entchen, sind im Kreisinnern, dem See. Während der Kreis singend herumgeht, schwimmen die Entchen in entgegengesetzter Richtung, wobei sie sich vorbeugen und die Arme rückwärts hochstrecken. Mit den Händen markieren sie dabei das Wackeln des Entenschwanzes. Bei „Köpfcchen tief“ usw. bleiben sie in ihrer Stellung stehen und schwingen taktmäßig die Arme.

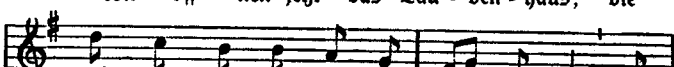
2. Vers: Die Täubchen fliegen ein und aus wie beim Spiel Nr. 118. Wenn „Sie putzen sich“ gesungen wird, strecken die Kinder Haare und Kleider glatt. Zum Schluß umarmen sich je zwei und zwei inmitten des Kreises.

117. Wir öffnen jetzt das Taubenhaus.

Leicht bewegt.



Wir öff - nen jetzt das Tau - ben - haus; die



Täu - chen, die flie - gen so froh hin - aus; sie

flie - gen hin ins wei - te Feld, wo's ih - nen gar so
wohl ge - fällt; doch keh - ren sie heim zur sü - ßen Ruh', so
schlie - ßen wir wie - der das Tau - ben - haus zu. Und
hörst du sie dann, so er - zäh - len sie sich, wie's
drau - ßen im Frei - en so won - nig ist. Ru - ku - ru - ku! ru -
ku - ru - ku! ru - ku - ru - ku! ru - ku - ru - ku!

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Stüttnnenkreis. Einige von ihnen kommen inmitten desselben als „Läubchen“. Vor Beginn des Spieles ist der Kreis ganz dicht an die Läubchen herangetreten. Zu Anfang des Singens geht der Kreis so weit, als es die gefassten Hände erlauben, zurück. Die Läubchen fliegen nun aus, indem sie, mit den Armen das Fliegen nachahmend, unter den gehobenen Armen der Singenden fortgerührt heraus- und wieder hereinlaufen. Bei den Worten: „Doch kehren sie heim“ fliegen die Läubchen nach der Kreismitte, worauf der Kreis wie zu Anfang geschlossen wird. Das „Rukuru“ singen die Läubchen allein.

118. Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum!

Munter.

1. Summ, summ, summ! Bien - chen, summ' her - um!
Ei, wir tun dir nichts zu - lei - de,

flieg nun aus in Wald und Hei - de!

- Summ, summ, summ! Bien - chen, summ her - um!
2. Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum! Such in Blumen, such in Blümchen dir ein Tröpfchen, dir ein Krümchen! Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum!
3. Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum! Kehre heim mit reicher Habe, bau uns manche volle Wabe! Summ, summ, summ! Bienchen, summ herum!

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Kreis, der eine Öffnung hat. Einige Kinder stehen im Kreise als Bienen. Einige andere sind als Blumen außerhalb um den Kreis, einzeln stehend, verteilt. Beim ersten und zweiten Vers fliegen die Bienen aus und umfliegen die Blumen, dabei mit den Armen das Fliegen markierend. Beim dritten Vers kehren sie in den Kreis zurück und bestimmen zur Wiederholung die nächsten Bienen und Blumen.

119. Rups, rups Gräschen.

Mäßig bewegt.

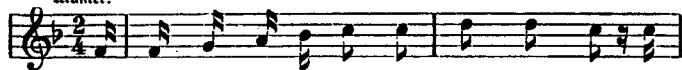
Rup - fe, rup - fe Gräs - chen, es sit - zen
hier zwei Häs - chen; und kommt der wil - de
(drei vier usw.)
Sä - ger dort, husch! sind sie al - le fort.

Erste Form: Die Mehrzahl der Kinder stellt die Bäume im Walde dar. Sie haben dabei die Arme erhoben und bewegen diese und die Finger, wodurch dargestellt wird, wie der Wind die Bäume schüttelt. Inmitten der zwanglos aufgestellten Bäume sitzen hauernd einige Kinder als Häschen. Sie atmen das Grasrupfen nach. Zehn bis fünfzehn Schritt vom Walde ist ein Fretmal, die Hasenhöhle. Ein in den Boden gerührter Strich genügt. Hinter dem Walde lauert der Jäger. Bei den Worten: „husch“ klatst er in die Hände und lüdt eins der Häschen zu fangen. Bei „husch“ entfliehen die Häschen nach dem Fretmal. Wer gefangen wird, ist Jäger im neuen Spiel, wobei stets andere Kinder die Häschen markieren.

Zweite Form: Die Kinder bilden einen weitgeöffneten Kreis. Inmitten desselben sitzen die Häschen, Gras rupfend. Die Kinder, die den Kreis bilden, sind die Bäume. Außerhalb des Kreises geht der Jäger herum. Bei „husch“ klatst er in die Hände, worauf die Häschen entfliehen und sich nach einem Baume retten. Das Häschen, das dabei, ehe es am Baume ist, vom Jäger gefangen wird, ist im neuen Spiel Jäger. Die Bäume, zu denen sich die Häschen retteten, sind nun Häschen, und jene sind Bäume.

120. Was scharrt die alte Henne.

Munter.



1. Was scharrt die al - le Hen - ne, gluck, gluck, gluck, da



drau - ßen auf der Ten = ne? gluck, gluck, gluck!

2. Sie hat ja sieben Kleine, gluck, gluck, gluck, die liefen fort alleine, gluck, gluck, gluck!

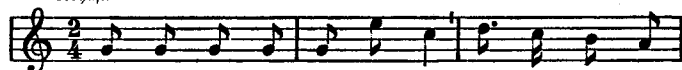
3. „Wo sind denn meine Kinder,“ gluck, gluck, gluck, „die weißen, bunten, schecken?“ gluck, gluck, gluck!

4. Sie kommen aus den Ecken, gluck, gluck, gluck, zur Mutter sich verstecken, gluck, gluck, gluck!

Die Kinder stehen im Styrkreis vorlings mit gefaßten Händen. Innerhalb des Kreises steht eins als Henne, und außerhalb, rings um den Kreis herum, stehen die sieben Kücken. Während der ersten beiden Verse ahmt die „Henne“ das Scharren mit einem Fuße nach. Den dritten Vers singt die Henne allein. Beim vierten Vers kommen die Kücken in den Kreis gelaufen und umdrängen die Henne.

121. Wenn wir fahren auf der See.

Lebhaft.



{ Wenn wir fah - ren auf der See, vie - le Fisch - lein
freut sich un - ser gan - zes Herz, lau - ter Lust und



schwim - men, } E - re, pe - re, wir sind hier, der
Ein - gen. }



Gold - fisch, der Gold - fisch, der sol - get mir!

Die Kinder bilden einen Kreis mit Handfassung. Ein Kind geht, während der Kreis singend herumgeht, in entgegengesetzter Richtung um denselben herum. Bei den Worten „Der Goldfisch“ berührt es ein Kind aus dem Kreise, das dem Außenherumgehenden nun folgen muß. Das Lied wiederholt sich nun so oft, bis alle Kinder des Kreises geholt sind. Jedesmal wird jedoch ein anderer Fischname genannt.

122. Frau Beier such's Murrle.

Etwas bewegt.



1. Frau Bei - er such's Murr - le und weiß nicht, wo's



ist; sie such's in al - len Ek - ken, ob's ir - gend - wo



ist; sie such's in al - len Ek - ken, ob's ir - gend - wo ist.

2. Kein Hündchen, kein Murrle ist so auf der Welt, :: das so wie mein Murrle, mein Murrle mir gefäll. ::

3. Ich koch' ihm Süppchen und Fleisch ein groß Stück, :: ach komm doch, mein Murrle, mein Murrle zurück! ::

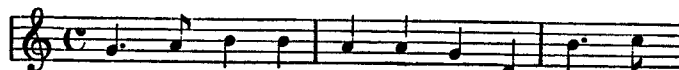
4. Ich bin so betrübt, und ich bin so allein; :: jetzt geh ich in die Scheune, auf dem Heuboden wird's fein. ::

5. Was kommt dort gesprungen und bellet mich an? :: Ei, ei, ei, mein Murrle hat ein Schläfchen getan. ::

6. Mach schön, mein Murrle, gib Pfötchen dabei, :: und hüpf auf zwei Beinen, liebes Murrle, herbei. ::

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Styrkreis vorlings. Eins — Frau Beier — steht innerhalb, ein anderes — das Hündchen — außerhalb desselben. Während alle den ersten Vers singen, geht Frau Beier suchend im Kreise umher. Die Verse 2 bis 5 werden von ihr allein gesungen, indem sie zu den Worten entsprechende Gesten macht. Am Anfange von Vers 5 kommt das Hündchen bellend in den Kreis, während es von Frau Beier gestreichelt wird. Den sechsten Vers singen wieder alle Spieler gemeinsam.

123. Mäuschen, laß dich nicht erwischen!



Mäus - chen, laß dich nicht er - wi - schen; sieh, da



kommt die Kack ge - schli - chen. Mäus - chen hufch,



Mäus - chen hufch, Mäus - chen, Mäus - chen, hufch, hufch, hufch!

Spielweise und Aufstellung ist genau wie bei „Kacke und Maus“ (Seite 34).

124. Ei, ei, ei, ihr Hühnerchen.



1. Ei, ei, ei, ihr Hüh-ner-chen, was habt ihr denn ge-



tan? Was habt ihr denn ge - tan? Fort seit ei - ner



Stun - de schon ist eu - er lie - ber Sahn. Sahn.

2. Hähnchen ist aufs Dach geflogen, ins Bodenloch hinein, ins Bodenloch hinein. ∴ Da schlug der Wind die Türe zu, es muß gefangen sein. ∴:

3. Doch nach einer Stunde schon ging wieder auf die Tür, ging wieder auf die Tür. ∴: Luck, luck, luck, ihr Hühnerchen, nun bin ich wieder hier. ∴:

4. Wie freuten sich die Hühnerchen, als sie ihn wieder sah'n, als sie ihn wieder sah'n. ∴: Wie hüpfen sie und sprangen sie um ihren lieben Sahn. ∴:

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Stirkreis vorlings. Innerhalb des Kreises nehmen einige als „die Hühner“ Platz. Außerhalb des Kreises steht „der Sahn“. Beim Singen des ersten Verses geht der Kreis herum, und die Hühner laufen scharrend durcheinander. Beim zweiten Verse singen nur die Hühner. Der erste Teil des dritten Verses wird von allen gesungen, dann werden die Arme gehoben, und der Sahn, der bisher außen herumging, kommt hereingehüpft. Er singt nun den dritten Vers zu Ende. Der vierte Vers wird wieder von allen gesungen. Am Schlusse rufen alle mehrmals laut: „Äikeriki!“

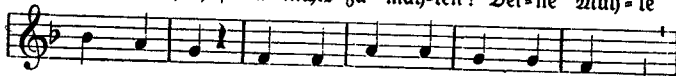
c) Sandwerker- und Mühlenspiele.

125. Müller, hast du nichts zu mahlen?

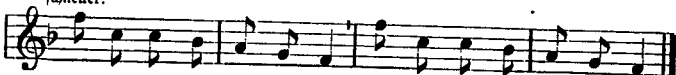
Mäßig bewegt.



1. Mül-ler, hast du nichts zu mah-len? Dei-ne Müh-le



steht ja still. Du mußt mir den Rog - gen mah - len; schneller.



ei so mah - le doch ge - schwind, ei so mah - le doch ge - schwind.

2. Mutter, hast du nichts zu mahlen? Deine Mühle steht ja still. Ich will dir den Kaffee mahlen; sieh, ich mahle ganz geschwind, sieh, ich mahle ganz geschwind.

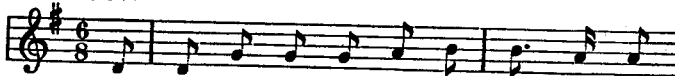
3. Müller, hast du nichts zu sägen? Deine Säge steht ja still. Du sollst doch die Bretter sägen; ei so säge doch geschwind, ei so säge doch geschwind.

4. Müller, hast du nichts zu schlagen? Deine Mühle steht ja still. Du mußt mir noch Del heut' schlagen; ei so schlage doch geschwind, ei so schlage doch geschwind.

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Stirkreis vorlings. Beim ersten Vers bewegen die Spielenden beide Arme als Mahlmühle im Kreise herum; beim zweiten Vers bildet die linke Faust die Kaffeemühle, die mit der rechten bewegt wird; beim dritten Vers wird die Sägemühle durch gleichmäßiges Auf- und Abstoßen beider Arme nachgeahmt; beim vierten Vers wird die Arbeit der Delmühle durch abwechselndes Auf- und Abstoßen der Arme, verbunden mit Stampfen der Fäße, nachgeahmt.

126. Es klappert die Mühle.

Mäßig geschwind.



1. { Es klap - pert die Müh - le am rau - schen - den
Bei Tag und bei Nacht ist der Mül - ler stets



1. {Wach: klipp, klapp!}
{wach. Klipp, klapp!} Er mah - let uns Korn zu dem



kräf - ti - gen Brot, und ha - ben wir die - ses, so



hat's hei - ne Not. Klipp, klapp! klipp, klapp! klipp, klapp!

2. Flink laufen die Räder und drehen den Stein: klipp, klapp! und mahlen den Weizen zu Mehl uns so fein: klipp, klapp! Der Bäcker dann Zwieback und Kuchen draus bäckt, der immer den Kindern besonders gut schmeckt. Klipp, klapp! klipp, klapp! klipp, klapp!

3. Wenn reichliche Körner das Ackerfeld trägt, klipp, klapp! die Mühle dann flink ihre Räder bewegt: klipp, klapp! Und schenkt uns der Himmel nur immerdar Brot, so sind wir geborgen und leiden nicht not. Klipp, klapp! klipp, klapp! klipp, klapp!

Die Kinder bilden einen Stirnkreis vorlings. Beim Singen des ersten Verses wird das Klappern der Mühle durch Stampfen mit den Füßen nachgeahmt; hier und bei allen anderen Versen klappfen die Kinder bei „klipp, klapp“ taktmäßig in die Hände. Bei „er mahlet“ legen sie die Hände aufeinander und ahmen die Bewegung der Mühlsteine nach. Beim Singen des zweiten Verses schwingen sie bei den Worten „Flink laufen die Räder“ und „und mahlen den Weizen zu Mehl uns so fein“ mit dem rechten oder linken Arm in Kreise herum; weiter ahmen sie die Bewegung des Knetens und des Hineinschiebens des Teiges in den Ofen nach. Beim dritten Vers wird wieder das Drehen der Räder nachgeahmt.

127. Das Wandern ist des Müllers Lust.



1. Das Wan - dern ist des Mül - lers Lust, das Wan - dern ist des



Mül - lers Lust, das Wan - dern! Das muß ein schlech - ter



Mül - ler sein, dem nie - mals fiel das Wan - dern ein, dem



nie - mals fiel das Wan - dern ein, das Wan - dern!

2. Vom Wasser haben wir's gelernt, vom Wasser haben wir's gelernt, vom Wasser! Das hat nicht Raft bei Tag und Nacht, ist stets auf Wanderschaft bedacht, das Wasser!

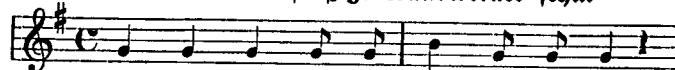
3. Das sehn wir auch den Rädern ab, das sehn wir auch den Rädern ab, den Rädern! Die gar nicht gerne stillestehn, die sich beim Tag nicht müde drehn, die Räder!

4. Die Steine selbst, so schwer sie sind, die Steine selbst, so schwer sie sind, die Steine! Sie tanzen mit den muntern Reihn und wollen gar noch schneller sein, die Steine!

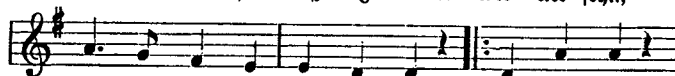
5. O Wandern, Wandern meine Lust, o Wandern, Wandern meine Lust, o Wandern! Herr Meister und Frau Meisterin, laßt mich in Frieden weiterziehn und wandern!

Die Kinder bilden einen Kreis von Stirnpaaren und fassen sich paarweise Hand in Hand. Beim Singen des ersten Verses gehen sie, zu Paaren geordnet, im Kreise herum. Beim zweiten Vers drehen sie sich, mit dem Gesicht zueinander, fassen sich bei den Händen und gehen, seitwärts schreitend, in der bisherigen Richtung weiter, wobei sie die Arme auf- und abwärts schwingen. Zu dem Gesänge des dritten Verses führen die Paare abwechselnd Rad rechts und links aus. Während des vierten Verses bilden je zwei Paare immer einen kleinen Kreis zu vierten und gehen in diesem kleinen Kreise links oder rechts herum, mit Stampfritten seitwärts (Nachschrittschritte). Schon vor dem Beginn des fünften Verses bilden die Kinder wieder die beim zweiten Vers eingenommene Stellung, Gesicht gegen Gesicht, nur soll sie jetzt zwei Schritt Abstand der Gegenüberliegenden betragen. Mit dem Singen des fünften Verses beginnt das erste Paar mit Handfassung durch die Gasse zu wandern; ihm folgen der Reihe nach auch die anderen Paare. Sind beim Schluß des Verses noch nicht alle Kinder durch die Gasse gegangen, so wird der Vers wiederholt.

128. Wer will fleißige Sandwerker sehn.



1. Wer will flei - ßi - ge Sand - wer - ker sehn,



der muß zu uns hin - dern gehn. Stein auf Stein,



Stein auf Stein, 'sHäus-chen wird bald fer - tig sein.

Bei den übrigen Versen wird der Refrain wie folgt gesungen:

2. :: Seht wie fein, seht wie fein, der Glaser setzt die Scheiben ein. ::
3. :: Bohr, bohr ein, bohr, bohr ein, der Schlosser bohrt den Schlüssel ein. ::
4. :: Zisch, zisch, zisch, zisch, zisch, zisch, der Tischler hobelt glatt den Tisch. ::
5. :: Bum, bum, bum, bum, bum, bum, der Böttcher legt den Reifen um.
6. :: Poch, poch, poch, poch, poch, poch, der Schuster nagelt zu das Poch. ::
7. :: Stich für Stich, Stich für Stich, der Schneider näht ein Kleid für mich. ::
8. :: Hackt und wiegt, hackt und wiegt, Wurst und Schinken fertig liegt. ::
9. :: Rühr, rühr ein, rühr, rühr ein, der Bäcker bäckt den Kuchen fein. ::

Die Kinder bilden einen Störkreis vorlings und gehen Hand in Hand gefaßt im Kreise herum. Beim Refrain bleiben sie stehen und ahmen die Bewegung des jeweiligen Handwerks nach. Das recht originell zu leiten, ist Sache des Spielleiters.

129. Zeigt her eure Füßchen.

Lebhaft.



1. Zeigt her eu - re Füß - chen, zeigt her eu - re



Schuh', und se - het den flei - bi - gen Wasch - frau - en zu!



Sie wa - schen, sie wa - schen den gan - zen Tag.

2. Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh', und sehet den fleißigen Waschfrauen zu! Sie ringen den ganzen Tag.

3. Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh', und sehet den fleißigen Waschfrauen zu! Sie spülen, sie spülen den ganzen Tag.

4. Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh', und sehet den fleißigen Waschfrauen zu! Sie hängen, sie hängen den ganzen Tag.

5. Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh', und sehet den fleißigen Waschfrauen zu! Sie rollen, sie rollen den ganzen Tag.

6. Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh', und sehet den fleißigen Waschfrauen zu! Sie plätten, sie plätten den ganzen Tag.

7. Zeigt her eure Füßchen, zeigt her eure Schuh', und sehet den fleißigen Waschfrauen zu! Sie ruhen, sie ruhen den ganzen Tag.

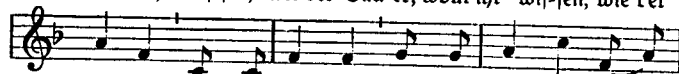
Die Kinder fassen sich an und bilden einen Kreis; bei den Worten: „Zeigt her“ bis „zu“ stellen sie die Füße wechselweise links und rechts vor, berühren aber den Boden nur mit den Fußspitzen. Zum Refrain: „waschen“, „ringen“ usw. werden die entsprechenden Bewegungen ausgeführt.

130. Wollt ihr wissen, wie der Bauer.

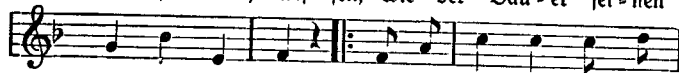
Mäßig.



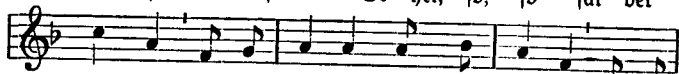
1. Wollt ihr wis - sen, wie der Bau - er, wollt ihr wis - sen, wie der



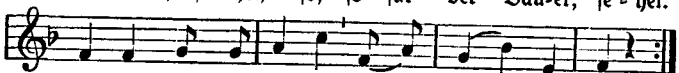
Bau - er, wollt ihr wis - sen, wie der Bau - er sei - nen



Ha - fer aus - sät? Se - het, so, so sät der



Bau - er, se - het, so, so sät der Bau - er, se - het.



so, so sät der Bau - er sei - nen Ha - fer aufs Feld.

2. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer 'neinlegt? Sehet, so, so eggt der Bauer, sehet, so, so eggt der Bauer, sehet, so, so eggt der Bauer seinen Hafer hinein.

3. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer abmäht? Sehet, so, so mäht der Bauer, sehet, so, so mäht der Bauer, sehet, so, so mäht der Bauer seinen Hafer vom Feld.

4. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer bindet? Sehet, so, so bind't der Bauer, sehet, so, so bind't der Bauer, sehet, so, so bind't der Bauer seinen Hafer im Feld.

5. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer heimfährt? Sehet, so, so fährt der Bauer, sehet, so, so fährt der Bauer, sehet, so, so fährt der Bauer seinen Hafer vom Feld.

6. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer ausdrischt? Sehet, so, so drischt der Bauer, sehet, so, so drischt der Bauer, sehet, so, so drischt der Bauer seinen Hafer aus.

7. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer seinen Hafer verkauft? Sehet, so verkauft der Bauer, sehet, so verkauft der Bauer, sehet, so verkauft der Bauer seinen Hafer für Geld.

8. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer nach Hause heimkehrt? Sehet, so, so kehrt der Bauer, sehet, so, so kehrt der Bauer, sehet, so, so kehrt der Bauer nach Hause zurück.

9. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer von der Arbeit ausruht? Sehet, so, so ruht der Bauer, sehet, so, so ruht der Bauer, sehet, so, so ruht der Bauer von der Arbeit sich aus.

10. Wollt ihr wissen, wie der Bauer, wollt ihr wissen, wie der Bauer im Tanze sich freut? Sehet, so, so freut der Bauer, sehet, so, so freut der Bauer, sehet, so, so freut der Bauer im Tanze sich sehr.

Die Kinder bilden einen Kreis mit Handfassung und gehen bei jedem Verse von Anfang bis zu den Worten: „ausfüt“, „nelneggt“, „abmäht“ usw. im Kreise herum. Beim Refrain bleiben sie stehen und ahmen die entsprechenden Tätigkeiten nach, die zuvor vom Spielleiter zu zeigen sind.

131. Hört ihr's, ihr Drescher?

Es was leicht.



1. { Hört ihr's, ihr Dre-scher, nun schlägt es schon drei;
Weckt euch der Wäch-ter und Sah-nen-ge-schrei,



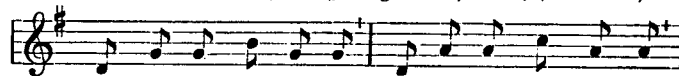
1. { mun-ter er-greift das Ge-wehr!
Zau-bern-de Schlä-fer, nicht mehr? }



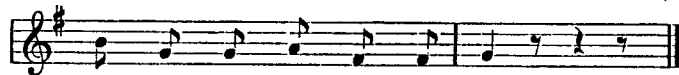
Lan-ge drischt auf und ab, mun-ter und froh,



A-dam, der flei-ßi-ge Nach-bar, sein Stroh.



Tick tack tack, tick tack tack, tick tack tack, tick tack tack,

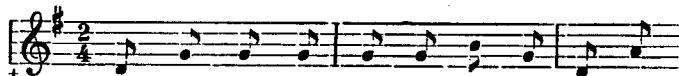


tick tack tack, tick tack tack, tack!

2. Drum macht euch munter zur Arbeit heran! Schon scheint die Sonne herein. Trägheit macht Tage und Stunden so lang, Fleiß nur läßt fröhlich uns sein. Drescht ohne Säumen die Wehren mit Macht, klipp und klapp, auf und ab, bis in die Nacht! Tick tack tack, tick tack tack, tick tack tack, tick tack tack, tick tack tack, tack!

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Kreis und singen, im Kreise herumgehend, den ersten Vers. Bei: „Munter ergreift das Gewehr“ bleiben sie stehen und erheben beide Arme, als wollten sie den Dreschflügel vom Boden nehmen. Wenn: „Tick tack!“ erklingt, machen die Kinder die Bewegung des Dreschens und stampfen dazu mit dem rechten Fuße. Im zweiten Vers deuten sie bei den Worten: „Schon scheint die Sonne herein“ nach der Sonne.

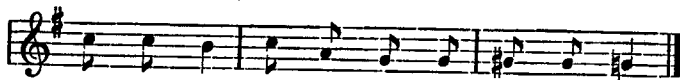
132. Wenn ich morgens früh aufstehe.



1. Wenn ich mor-gens früh auf-stehe, mei-nen



Schorn-stein-se-ger seh-e, schau ich hin und



Schau ich her, ob wohl was zu se - gen wär.

2. Schwarz ist mein Gesicht wie Kohle, schwarz vom Scheitel bis zur Sohle ist das Schornsteinfegerlein, aber's Herz ist weiß und rein.

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Kreis. Außerhalb desselben steht eins, oder auch mehrere Kinder hintereinander: die Schornsteinfeger. Das erste von ihnen ruft laut in den Kreis: Morgen wird gekehrt! Habt ihrs alle gehört? Worauf der Kreis antwortet: „Ja!“ Nun beginnt das Singen des ersten Verses, wobei die Schornsteinfeger im Laufschrift um den Kreis herumgehen und an einer ihnen geeigneten Stelle in den Kreis eintreten, um dort weiter links herumzulaufen. Die Schornsteinfeger halten in der rechten Hand ein flatterndes Lächeltuch und fächeln damit taktmäßig im Vorbellaufen die im Kreise Stehenden an. Beim zweiten Vers bleiben die Schornsteinfeger stehen und deuten mit der Hand auf die im Liede erwähnten Körperteile. Bei „Sohle“ heben sie den Unterarm und weisen darauf. Alsdann beginnt wieder das Herumläufen und Anfächeln. Beide Verse werden jedesmal mit „la la“ wiederholt, wobei die Schornsteinfeger laufen.

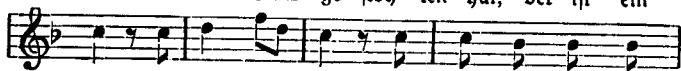
d) Kreis- und Nachahmespiele.

133. Wer meine Gans gestohlen hat.

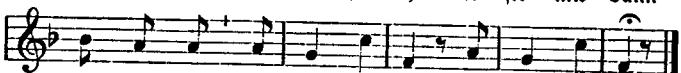
Munter.



Wer mei - ne Gans ge - stoh - len hat, der ist ein

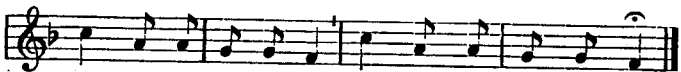


Dieb, der ist ein Dieb; doch wer sie mir dann

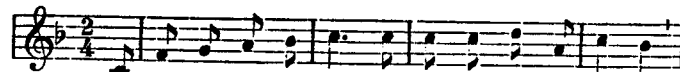


wie - der - gibt, den hab' ich lieb, den hab' ich lieb.

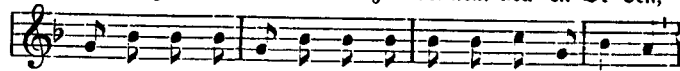
Die Spielenden, deren Zahl nicht mit zwei teilbar sein darf, bilden einen Kreis, gehen nach rechts herum und singen das Liedchen. Bei den Worten: „Den hab' ich lieb“ lassen sich schnell je zwei und zwei Kinder an, so daß eins übrigbleibt. Um dieses stellen sich nun die anderen herum und weisen mit den Fingern hin und singen dazu:



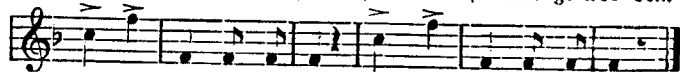
„Da steht der Gän-se-dieb, den hat kein Mensch mehr lieb!“



„Wir gra - tu - lie - ren dir zu dei - nem neu - en Dr - den,



daß du bist ein Gän-se-dieb, ein Gän-se - dieb ge-wor-den.



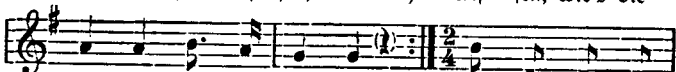
Viel Glück! Herr Gän-se-dieb! Viel Glück! Herr Gän-se-dieb!“

Alle Spieler machen bei den Worten: „Viel Glück“ eine tiefe Verbeugung vor dem Gänse-dieb.

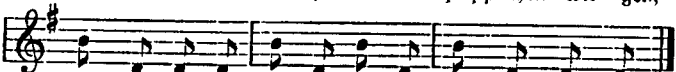
134. Wollt ihr wissen, wie's die kleinen Mädchen machen?



1. Wollt ihr wiß - jen, wollt ihr wiß - jen, wie's die



klei - nen Mäd - chen mach - en? Püpp - chen wie - gen,



Püpp - chen wie - gen, hei - sa hop - sa, Püpp - chen wie - gen.

2. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die kleinen Knaben machen? Trommel schlagen, Trommel schlagen, heisa hopja, Trommel schlagen.

3. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die großen Mädchen machen? Strümpfe stricken, Strümpfe stricken, heisa hopja, Strümpfe stricken.

4. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die großen Knaben machen? Peitschen knallen, Peitschen knallen, heisa hopja, Peitschen knallen.

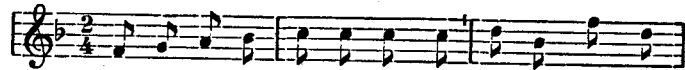
5. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die jungen Damen machen? Knize machen, Knize machen, heisa hopja, Knize machen.

6. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die jungen Herren machen? Sut abnehmen, Sut abnehmen, heisa hopfa, Sut abnehmen.
 7. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die alten Frauen machen? Kaffee trinken, Kaffee trinken, heisa hopfa, Kaffee trinken.
 8. Wollt ihr wissen, wollt ihr wissen, wie's die alten Männer machen? Tabak rauchen, Tabak rauchen, heisa hopfa, Tabak rauchen.

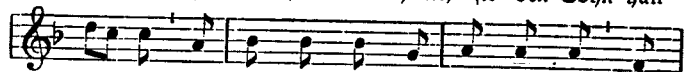
Die Kinder bilden einen Kreis mit Handfassung und gehen singend herum, unter Nennung der Veränderung bei jedem Verse, zum Beispiel: „Mädchen“ im ersten Vers, „Knaben“ im zweiten Vers usw. Nach dem Worte „machen“ bleiben sie stehen und führen die jeweilige Bewegung des Textes aus.

135. Adam hatte sieben Söhne.

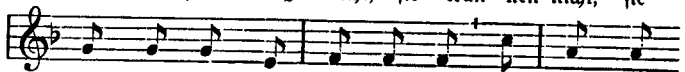
Lebendig.



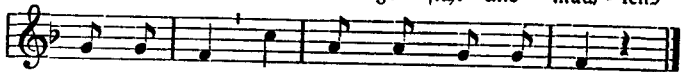
U - dam hat = te sie = ben Söh = ne, sie = ben Söhn' hatt'



U - dam; sie a = ben nicht, sie tran = ken nicht, sie



jahn ein = and'r ins Un = ge = sichts und mach = tens



al = le so, und mach = tens al = le so!

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Kreis, ein Spieler steht in der Mitte. Der Kreis geht herum, das Lied singend. Der Spieler in der Mitte macht bei dem Worte: „so“, nach dem der Kreis stillsteht, irgendeine Bewegung vor, die von den anderen Mitspielenden sofort nachgemacht wird, zum Beispiel: Kopfnicken, Hochspringen, Lachen, eine lange Nase machen, Kniebeugen usw.

136. Es ging ein Bauer ins Holz.

Im Markstempo.



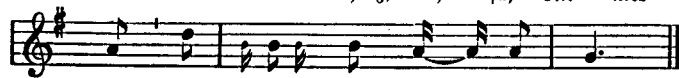
1. Es ging ein Bau = er ins Holz, es



ging ein Bau = er ins Holz, es ging ein



Bau = er ins Kir = mes = Holz, hei = sa, Kir = mes =



Holz, es ging ein Bau = er ins Holz.

2. Der Bauer nahm sich 'ne Frau, der Bauer nahm sich 'ne Frau, der Bauer nahm sich 'ne Kirmesfrau, heisa, Kirmesfrau, der Bauer nahm sich 'ne Frau.

3. Die Frau nahm sich ein Kind, die Frau nahm sich ein Kind, die Frau nahm sich ein Kirmeskind, heisa, Kirmeskind, die Frau nahm sich ein Kind.

4. Das Kind nahm sich 'ne Magd, das Kind nahm sich 'ne Magd, das Kind nahm sich 'ne Kirmesmagd, heisa, Kirmesmagd, das Kind nahm sich 'ne Magd.

5. Die Magd nahm sich ein'n Knecht, die Magd nahm sich ein'n Knecht, die Magd nahm sich ein'n Kirmesknecht, heisa, Kirmesknecht, die Magd nahm sich ein'n Knecht.

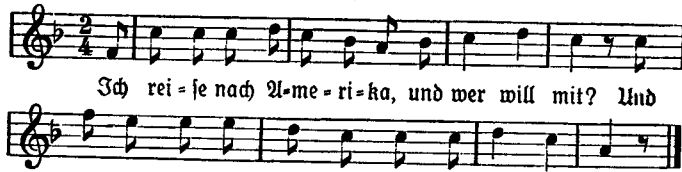
6. Der Knecht nahm sich ein Pferd, der Knecht nahm sich ein Pferd, der Knecht nahm sich ein Kirmespferd, heisa, Kirmespferd, der Knecht nahm sich ein Pferd.

7. Das Pferd nahm sich ein'n Hund, das Pferd nahm sich ein'n Hund, das Pferd nahm sich ein'n Kirmeshund, heisa, Kirmeshund, das Pferd nahm sich ein'n Hund.

8. Der Hund nahm sich ein'n Knochen, der Hund nahm sich ein'n Knochen, der Hund nahm sich ein'n Kirmesknochen, heisa, Kirmesknochen, der Hund nahm sich ein'n Knochen.

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Kreis. Inmitten desselben steht ein Spieler, der „Bauer“. Alle gehen nun im Kreise herum, der Bauer immer entgegengesetzt, und singen den ersten Vers. Beim zweiten Vers nimmt sich der Bauer aus dem Kreise einen Spieler als Frau. Beim dritten Vers wählt sich die Frau 'ein Kind, und so geht's weiter bis Vers 8. Die Gewählten bilden zusammen einen kleinen Innenkreis. Nach dem achten Vers wird gefungen: „Der Bauer schied von der Frau“; er tritt nun wieder in den großen Kreis ein. Dann folgt: „Die Frau schied von dem Kind“ usw., bis zuletzt der Knochen übrigbleibt; dieser wird der neue Bauer. Zuord wird gefungen: „Da blieb der Knochen in Trauer und ward' zum neuen Bauer, und ward' zum neuen Kirmesbauer, heisa, Kirmesbauer, der Knochen ward' zum Bauer“, und das Spiel fängt von vorn an.

137. Ich reife nach Amerika.



Ich rei = se nach A-me = ri = ka, und wer will mit? Und

du, mein lie = bes Schwe = ster = lein, und du mußt mit.

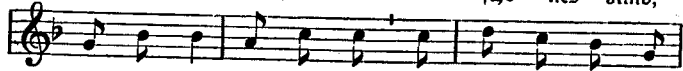
Die Kinder bilden mit Handfassung einen Stirnkreis vorlings. Eins von ihnen geht außerhalb desselben in entgegengesetzter Richtung herum. Bei den Worten: „Und du mein“ klopft es ein Kind aus dem Kreise leicht auf die Schulter. Dieses folgt ihm dann, und beide singen nun: „Wir reifen usw.“ Das erste berührt wieder ein Kind, und so geht's fort, bis der Kreis aufgelöst ist. Dann kann sofort eins der Spiele: „Schnecken“ oder „Welle winden“ angeschlossen werden (siehe Nr. 109 und 110).

138. Dornröschen.

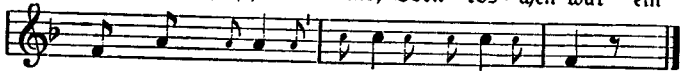
Mäßig bewegt.



1. Dorn = rös = chen war ein schö = nes Kind,



schö = nes Kind, schö = nes Kind, Dorn = rös = chen war ein



schö = nes Kind, schö = = nes Kind.

2. Dornröschen, nimm dich ja in acht, ja in acht, ja in acht, Dornröschen, nimm dich ja in acht vor einer bösen Fee!

3. Da kam die böse Fee herein, Fee herein, Fee herein, da kam die böse Fee herein und rief ihr zu:

4. „Dornröschen, schlaf hundert Jahr, hundert Jahr, hundert Jahr, Dornröschen, schlaf hundert Jahr und alle mit!“

5. Und eine Hecke riesengroß, riesengroß, riesengroß, und eine Hecke riesengroß umgab das Schloß.

6. Da kam ein junger Königssohn, Königssohn, Königssohn, da kam ein junger Königssohn und sprach zu ihr:

7. „Dornröschen, holdes Mägdelein, Mägdelein, Mägdelein, Dornröschen, holdes Mägdelein, nun wache auf!“

8. Dornröschen wachte wieder auf, wieder auf, wieder auf, der ganze Hofstaat wachte auf, wachte auf.

9. Dornröschen ward nun Königin, Königin, Königin, beglückte hoch den Königssohn, beglückte ihn.

10. Sie feierten ein großes Fest, großes Fest, großes Fest, sie feierten ein großes Fest: das Hochzeitfest.

11. Und alle freuten herzlich sich, herzlich sich, herzlich sich; es freute sich auch herzlich mit das ganze Land.

Die Kinder bilden mit Handfassung zwei Kreise, einen großen und einen kleinen. Im kleinen steht ein Kind als „Dornröschen“; der kleinere Kreis stellt die Hofdamen dar. Außerhalb des Kreises stehen der Königssohn und die Fee. Die beiden Kreise gehen nun in entgegengesetzter Richtung herum, wobei sie Vers 1 und 2 singen. Bei den Worten: „Nimm dich ja in acht“ heben alle mahnend den Zeigefinger gegen Dornröschen. Beim dritten Vers bleiben alle stehen, und die Fee geht zu Dornröschen. Beim vierten Vers singt die Fee allein und schlafert die Hofdamen und Dornröschen ein. Hierbei macht sie auf- und niederbebende Bewegungen der Arme. Die Eingeschlaferten knien mit einem Knie nieder und abmen das Schloß nach. Beim fünften Vers heben alle Kinder des großen Kreises die Arme zur „Sodie“. Im sechsten Vers kommt der Königssohn in den Kreis und singt dann den siebenten Vers allein. Beim achten Vers erwachen die Schläfer. Der neunte und der zehnte Vers werden mit Fassen zu Paaren angeedeutet. Unter Vorantritt des Königssohnes mit Dornröschen machen die Paare Umzug. Beim elften Vers tanzen alle.

139. Steigt das Bublein auf den Baum.



Steigt das Büb = lein auf den Baum, o, so hoch, man



sieht es kaum, hüpfst von Ast zu Ast = chen,



hüpfst zum Vo = gel = nest = chen. Ei, da lachst es,

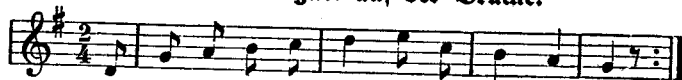


ei, da krachst es, plumps, da liegt es drun = ten.

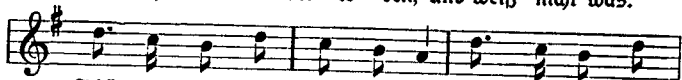
Die Kinder stehen in einem Stirninnenkreis und heben einen Arm hoch. Das ist der Baum. Mit den Fingern der anderen Hand kommt, dem Text entsprechend, das Bublein auf den Baum gestiegen. Bei den Worten: „Hüpfst von Ast zu Nestchen“ usw. hüpfst das Bublein — der Zeige- und der Mittelfinger — von einem Finger der den Baum markierenden Hand zum anderen. Man kann auch die Kinder selbst seitwärts hin und her hüpfen lassen; bei dem Worte: „Plumps“ hüpfen alle in die tiefe Kniebeuge.

e) Tanzspiele, Singtänze und Spiele mit Wahl.

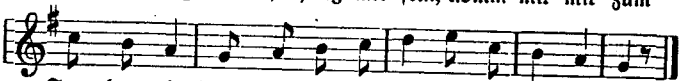
140. Es regnet auf der Brücke.



{ Es reg-net auf der Brük-ke, und ich werd' naß.
Ich hab' et-was ver-lo-ren, und weiß nicht was.



Schö-nes Fräu-lein, jung und fein, komm mit mir zum



Tanz her-ein, komm, wir wol-len tan-zen und lu=stig sein.

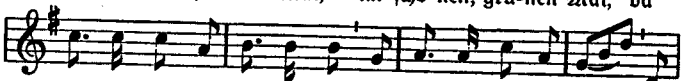
Die Kinder bilden mit Handfassung einen Strikreis vorlings. Inmitten desselben steht ein einzelner Spieler. Beim Singen des Liedes bewegt sich der Kreis links-, der einzelne Spieler aber rechts herum. Bei den Worten „Schönes Fräulein“ wählt sich das Kind aus dem Kreise ein anderes Kind und tanzt mit ihm bis zum Schluß des Liedes. Das gewählte Kind bleibt nun zur Wiederholung allein im Kreise und wählt dann ebenso.

141. Im Mai, im Mai.

Fröhlich.



1. Im Mai, im Mai, im schö-nen, grü-nen Mai, da



woll'n wir al-le lu=stig sein, im schö-nen, grü-nen Mai; da



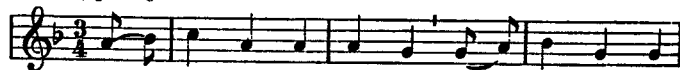
woll'n wir al-le lu=stig, sein, im schö-nen, grü-nen Mai.

2. Sie sagen, sie sagen: „Da sind wir alle froh; das muß 'ne lust'ge Seele sein, mit der ich tanzen soll; das muß 'ne lust'ge Seele sein, mit der ich tanzen soll.“

Die Kinder bilden einen kleinen und einen großen Kreis; der kleine steht im großen. Der große Kreis geht beim Singen rechts-, der kleine links herum. Wenn das Lied zu Ende ist, wird die Melodie mit „la“ wiederholt, wobei die Kinder des kleinen Kreises je ein Kind des großen Kreises zum Tanze im Kreise herum holen. Die übrigbleibenden Kinder klatschen taktmäßig in die Hände. Die gehaltenen Kinder bilden bei der Wiederholung den kleinen Kreis.

142. Die Tiroler sind lustig.

Mäßig bewegt.



1. Die Ti-ro-ler sind lu-sig, die Ti-ro-ler sind



froh, sie trin-ken ein Gläs-chen und ma-chen's dann so:

2. Erst dreht sich das Weibchen, dann dreht sich der Mann, sie fassen sich beide und tanzen zusamm'n.

Die Kinder stehen mit dem Gesicht einander gegenüber und bilden zwei Reihen, die einen Schritt weit voneinander entfernt sind. Eine Reihe bilden die Männchen, die andere die Weibchen; die einzelnen Spieler haben eine Umlänge Abstand voneinander. Zu den ersten Worten von Vers 1 klappen die Kinder mit den Händen und marschieren am Ort. Bei den Worten: „Sie trinken ein Gläschen“ ahmen sie die Tätigkeit des Trinkens nach. Bei Vers 2 dreht sich erst die Reihe der Weibchen, dann die der Männchen einmal ganz herum; darauf erfassen sich je zwei gegenüberstehende Spieler und tanzen einmal links herum.

Amüfant ist auch eine andere Spielform:

Es werden zwei Kreise gebildet, ein großer und ein kleiner. Die Bewegungen zum Text sind ganz wie bei der ersten Form. Nur stehen die Weibchen hier im kleinen Kreise und die Männchen im großen. Wenn bei „Erst dreht sich“ usw. das Wort „Weibchen“ gefungen wird, winken die Weibchen je einem Männchen. Das gewählte Männchen kommt, sich drehend zum Weibchen, „sie fassen sich beide und tanzen zusamm'n“. Die gewählten Männchen beginnen das neue Spiel als Weibchen.

Eine dritte Spielweise ist die folgende, wobei zu obiger Melodie ein anderer Text gefungen wird.

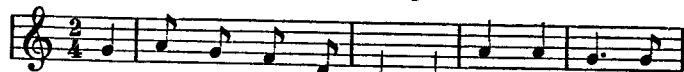
1. Die Tiroler sind lustig, die Tiroler sind froh, sie verkaufen ihre Betten und schlafen auf Stroh. La la.

2. Ein'n Dohs und ein'n Esel, eine buntscheck'ge Kuh, die schenkt mir mein Vater, wenn ich heiraten tu. La la.

3. Nun bin ich verheirat', was hab' ich davon? Eine Stube voll Kinder und 'nen brummigen Mann. Mm, la la.

Die Kinder bilden einen Kreis. Beim ersten Vers klatschen alle in die Hände und machen zum Schluß die Gebärde des Geldzählens, indem sie Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand reibend über die offene Linke gleiten lassen; dann folgt die Nachahmung des Schlafens. Beim zweiten Vers sind die Hände in die Hüften gestift, die Kinder verbeugen sich beim Singen je zwei und zwei zueinander abwechselnd nach beiden Seiten und drehen sich bei „heiraten“ einmal um sich selbst. Der dritte Vers wird langsam und klagend gefungen, am Anfang mit in Tiefhalte gefallenen Händen. Bei „eine Stube voll“ usw. wird mit der rechten Hand die Größe verchieden großer Kinder angebeulet. Nach „brummigen Mann“ brummen alle einmal. Nach jedem Vers wird mit taktmäßigem Händeklatschen und „la“ die Melodie wiederholt.

143. Wo ist der kluge Mann?



1. Wo ist der klu - ge Mann, der al = les kann? Ti =



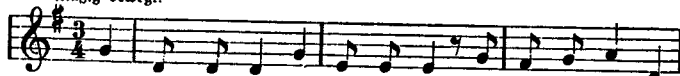
ra - la - la, ti - ra - la - la, ti - ra - la - la.

2. Dort steht er auf der Wieje, eins, zwei drei, tiralala.
3. Jetzt kommt er angesprungen, eins usw.
4. Was wollt ihr von mir lernen? Eins usw.
5. Wir woll'n das Tanzen lernen! Eins usw.
6. Zuerst lernt man den Diener, eins usw.
7. Und dann macht man das Krügchen, eins usw.
8. Und dann das Balancieren, eins usw.
9. Dann macht man alles dreies, eins usw.

Die Kinder bilden einen Sttrinnenkreis. Ein Kind, „der kluge Mann“, steht außerhalb des Kreises. Beim ersten und zweiten Vers gehen die Kinder singend im Kreise herum. Beim dritten Vers bleiben sie stehen, und der kluge Mann hüpfst in den Kreis. Den vierten Vers sowie alle weiteren singt nun der kluge Mann immer erst mit Vormachen der entsprechenden, aus dem Text ersichtlichen Bewegung einmal allein, worauf dann der Kreis, die Bewegung nachahmend, den Vers wiederholt.

144. Es stehen zwei Frauen vor der Tür.

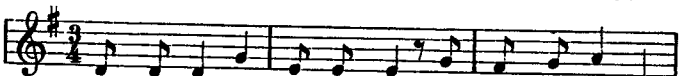
Mäßig bewegt.



Es stehn zwei Frau-en vor der Tür; sie ha-ben was zu



sa - gen: „Macht auf, macht auf die Gar-ten-für! So



reich' mir dei - ne rech - te Hand, so reich mir dei = ne



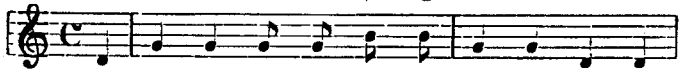
lin - ke, und knie dich nie-der vor mich hin, er - he - be



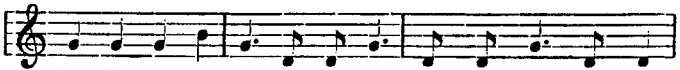
dich nun wie-der! Macht zu, macht zu die Gar - ten - für!“

Die Kinder bilden einen Sttrinnenkreis vorlings mit Handfassung. Außerhalb des Kreises stehen zwei Spieler, „die beiden Frauen“. Wenn beim Singen des Liedes die Worte: „Macht auf!“ gesprochen werden, wird der Kreis da, wo die beiden Außenstehenden sich befinden, geöffnet, und diese treten nun in den Kreis. Bei den Worten „So reich' mir deine“ usw. bleiben sie vor zwei Spielern stehen, und es erfolgen nun die im Texte angegebenen Tätigkeiten, worauf dann diese zwei Spieler aus dem Kreise gehen. Die ersten beiden treten an die freigewordenen Plätze, und das Spiel beginnt von neuem.

145. Wir woll'n die Merseburger Brücke bau'n.



Wir woll'n die Mer = se = bur = ger Brük = ke bau'n, wer



hat sie denn zer=bro=chen? DerGold=schmied,derGold=schmied mit



sei = ner jüng=sten Toch = ter. Kriecht al = le. al = le durch,



kriecht al = le, al = le durch, den leß = fen woll'n



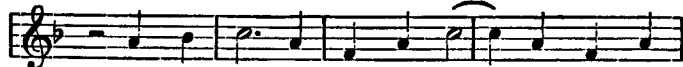
wir sang'n mit Spie = ßen und mit Stang'n.

Zwei der größten Kinder stellen sich einander gegenüber mit hochgehobenen Armen und gefalteten Händen. Ohne daß die anderen Spieler es hören, geben sich beide je einen Namen, zum Beispiel: Hölle, Himmel, Engel, Teufel, Holz, Stein usw. Die übrigen Spieler fassen sich Hand an Hand, und mit Gesang des Liedes ziehen sie immer in Form einer Acht unter der Brücke hindurch und um die beiden Feststehenden herum. Beim letzten Worte des Liedes: „Stangen“, werden die Arme plötzlich gefenkt, und das letzte Kind befindet sich gefangen dazwischen. Es wird nun gefragt, ob es in den Himmel oder in die Hölle will, und stellt sich dann hinter das Kind mit dem betreffenden Namen. Nun geben die beiden Ersten sich andere Namen und das Spiel beginnt von neuem, bis alle Spieler, je nach ihrer Wahl, zu beiden Seiten hinter dem Ersten angetreten sind. Alle fassen sich nun um den Körper, und die beiden Neuen ziehen auf ein gegebenes Zeichen, bis jemand losläßt oder bis eine Reihe an die bezeichnete Grenze gezogen wurde.

146. Wen soll ich nach Rosen schicken?



1. Wen soll ich nach Ro - sen schik-ken, Ro-sen schik-ken?



Schö - ne Ro - sen auf mein'n Hut, die hab' ich



gern, die stehn mir gut, Ro - sen auf mein Hüt - chen.

2. Wem soll ich ein Händchen geben, Händchen geben? Schöne Rosen usw.

3. Wem soll ich ein Knizchen machen?

4. Wem soll ich ein'n Diener machen?

5. Wen soll ich zum Tanze holen?

Die Kinder bilden mit Handfassung einen Stirnkreis vorlings. Inmitten desselben gehen, je nach Teilnehmerzahl, drei bis fünf Kinder einzeln hintereinander her. Beim Singen des Liedes wählen die im Kreise Gehenden für die in den Versen 2 bis 5 vorkommenden Tätigkeiten stets ein anderes Kind aus dem Kreise, indem sie jedes vor einem stehenbleiben und ihm ein „Händchen geben“ usw. und darauf weitergeben. Beim letzten Vers lassen sich die Wählenden mit den Gewählten zu Paaren und geben zunächst im Kreise herum. Nach Schluß des Liedes singen alle das untenstehende Lied, und die Paare häpfen außen um den Kreis herum. Diejenigen, die gewählt wurden, bleiben nun im Kreise, und das Spiel wird wiederholt.



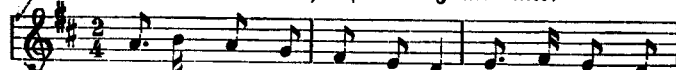
Auf 'nem ho - hen Ber = ge*, summ, summ, summ,



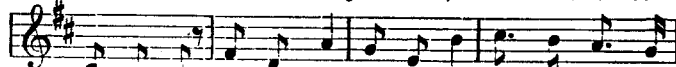
summ, summ, summ, tan-zen klei-ne Zwer-ge rings her-um.

* In der Leipziger Gegend singt man: „Auf dem Scherbelberge“ ... (Scherbelberg heißt im Volksmunde der einzige, künstlich angelegte, mit der Plattform des Aussichtsturmes 138 Meter über den Meerespiegel emporragende „Rofentalberg“.)

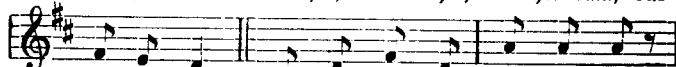
147. Liebe Schwester tanz mit mir.



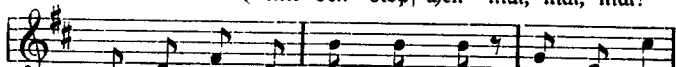
Lie - be Schwes-ter tanz mit mir, bei - de Hän - de



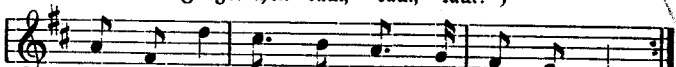
reich ich dir! Ein-mal hin, ein-mal her, rund her-rum, das



ist nicht schwer. { Mit den Fuß-chen tapp, tapp, tapp!
Mit den Köpf-chen nick, nick, nick!



Mit den Hän-den klapp, klapp, klapp! } Ein-mal hin,
Mit den Finger-chen tack, tack, tack! }

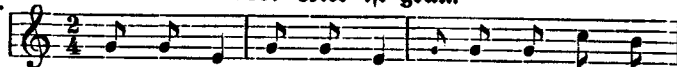


ein - mal her, rund her - um, das ist nicht schwer.

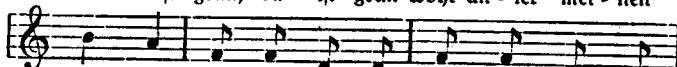
Die Kinder sind zu Zweien (paarweise) eingeteilt und die Paare stehen sich in zwei Stirnreihen mit acht Schritten Abstand gegenüber. Bei Takt 1 und 2 geben sie vier Schritte vorwärts und klaffen dabei beim ersten Schritt in die Hände. Takt 3 und 4 fordert nach dem Text Händelassen der Paare. p:)-(Während des Singens die gefassten Hände links und rechts schwingen. Takt 5 und 6 je zwei Galoppstöße links und rechts seitwärts, und Takt 7 und 8 Rad rechts mit Einbaken der rechten Arme und Lauffschritten.

Die Bewegungen zum übrigen Text ergeben sich von selbst. Laßt die Kinder sie selbst finden.

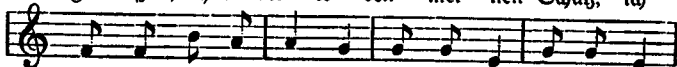
148. Hier ist grün.



Hier ist grün, da ist grün wohl un - ter mei - nen



Fü - ßen; hab' ver = lo - ren mei - nen Schaß, ich



werd ihn su - chen müs - sen. Such' ihn hier, such' ihn da,

kann ihn nim - mer fin - den; die - ser in dem
blau-en Rock könn-te mir ge - fal - len, die - ser in dem
blau-en Rock könn-te mir ge - fal - len. Dreh' dich 'rum,
dreh' dich 'rum, bist du's o - der bist du's nicht? Nein, nein,
du bist es nicht, s'her dich fort, ich mag dich nicht.

Die Spieler bilden einen Kreis mit Handfassung. Inmitten des Kreises befindet sich ein oder mehrere Spieler. Beim Singen des Liedes geht der Kreis links- oder rechts herum. Die Inneren gehen hintereinander her, aber entgegengesetzt zum Kreis. Von den Worten an: „Dieser in dem blauen Rock“, singen die Inneren allein weiter. Alle bleiben stehen, wobei von den Inneren jeder auf einen Spieler im Kreise deutet, der sich bei den Worten „Dreh dich um“ einmal herumdrehen muß. Bei „nein, nein“ machen die Inneren eine abweisende Gebärde und gehen weiter. Das Lied wird nun wiederholt.

Beim Refrain wird aber gelungen: „: „Sa, ja, du bist es ja, komm, wir wollen tanzen“, :“ worauf sich die Gewählten mit den Suchenden zu Paaren fassen und im Kreise herumtanzen. Die Gewählten bleiben nun zur Fortsetzung des Spiels im Kreise. Die vorher Suchenden treten an deren Plätze.

149. Ich seh' dich!

1 2 3
Ich seh' dich, ich seh' dich, li - ru - la - ru - la
4 5 6 7
ru - la - la, ich seh' dich, ich seh' dich, li - ru - la

8 9
ru - la - la; und siehst du mich, so seh' ich dich, und
10
nimmst du mich, so freu' ich mich, und siehst du mich, so
seh' ich dich, und nimmst du mich, so freu' ich mich.

Aufstellung: Eine gerade Anzahl Paare stellen sich in zwei Abteilungen mit sechs Schritt Abstand so gegenüber auf, daß in einer Abteilung vorn die Herren stehen und hinter ihnen die Damen, und in der anderen Abteilung gerade umgekehrt, also die Herren hinten. Die vornstehenden Herren haben die Arme vor der Brust verdrängt, die vornstehenden Damen fügen die Hände auf die Hüften. Die hintenstehenden Damen und Herren legen ihre Hände auf die Schultern ihres vornstehenden Partners.

Ausführung: Beim 1., 3., 5. und 7. Takt gucken sich die gegenüberstehenden Sinteren über die linke Schulter der Vornstehenden an, und beim 2., 4., 6. und 8. Takt desgleichen über die rechte Schulter. Bei 9 klatschen die Hintenstehenden in die Hände und gehen mit Schößhüpfen aufeinander zu. Beim Begegnen lassen sie sich mit der rechten Hand und führen einmal Rad rechts aus, worauf sie dann den Platz ihres Gegentänzers einnehmen. Bei 10 klatschen sie wieder in die Hände und kehren ebenso auf ihren alten Platz zurück.

Bei der Wiederholung wechseln alle Vornstehenden mit den Hintenstehenden die Plätze, und die nun Hintenstehenden sind die Tänzer. Damit ist ein Spielgang erledigt. Die weitere Fortsetzung ist so, daß zuvor alle Damen einen Platz nach rechts hin weiterrücken, und dies so oft, als Wiederholungen beliebt werden.

150. Sechs hübsche Mädels.

1
1. Sechs { hübs - che Mä - del } hier im Kreis,
{ wack - re Bur - schen }
2
sechs { hübs - che Mä - del } hier im Kreis { hübs - che - ste
{ wack - re Bur - schen } { wak - ker - ste



Mä - del, } die ich weiß, von al - len (hüb - schen Mä - deln.
Bur - schen, } wak - kern Bur - schen.

2. : { Mädels, } drehen sich herum :
Burschen, }

Sehen sich nach { 'nem Freunde } um
{ 'ner Freundin }

Bei allen { wackern Burschen.
hübschen Mädels.

3. : Wer es ist, das ist mir gleich, :
Der, dem } ich meine Hand jetzt reich',
Die, der }
Der }
Die } hat mein junges Herz.

4. : Nun tanzen wir und sind vergnügt, :
Den besten } hab' ich ja gekriegt
Die beste }

Von allen { wackern Burschen
hübschen Mädels.

Aufstellung: Großer Kreis, mehrere Damen in der Mitte bilden einen kleinen Kreis.

Ausführung: Der große Kreis geht rechts herum, der kleine Kreis mit kurzem Laufschrift links herum. Bei 1 des zweiten Verses klatschen alle im kleinen Kreise in die Hände, machen eine halbe Wendung und lassen sich wieder zum Kreise an, ohne dabei stehen-zubleiben. Bei 1 des dritten Verses löst sich der kleine Kreis auf, jede der Damen wählt sich einen Herrn und gibt ihm bei dem Worte „Sand“ die rechte Hand.

Bei 1 des vierten Verses geben sich Herr und Dame beide Hände und tanzen mit Laufschrift erst rechts-, dann links herum. Darauf geben die Damen in den äußeren Kreis, die Herren bilden einen kleinen Kreis, und das Spiel beginnt von neuem: Sechs wackere Burschen hier im Kreis usw.

151. Maruschka.



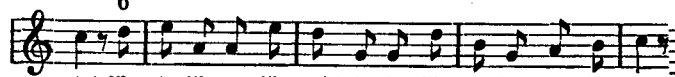
Wenn hier so'n Pott mit Boh-nen steht un doa so'n Pott mit



Brüh, dann lat ich Brüh un Boh-nen stahn un gah so mi - ne Ma-



rie! Ma-rie, Ma-ra, Ma-rusch-ka-ka, Ma-rie, Ma-rie, Ma-



rie! Ma-rie, Ma-ra, Ma-rusch-ka-ka, Ma-rie, Ma-rie, Ma-rie!

Aufstellung: Großer Kreis, einige Herren in der Mitte bilden einen kleinen Kreis, lassen sich aber nicht an, sondern fügen beide Hände auf die Hüften.

Ausführung: Der große Kreis geht rechts herum. Im kleinen Kreis stehen alle mit dem Gesicht nach innen gewendet. Bei 1, 2 und 3 machen sie jedesmal eine halbe Wendung links auf dem linken Absatz und stampfen mit dem rechten Fuß auf den Boden. Nach dem dritten Male geht jeder von ihnen auf eine Dame im Kreis zu und gibt ihr bei 4 die rechte Hand. Bei 5 tanzen Herr und Dame mit Laufschrift rechts herum, indem sie die rechten Arme ineinander haken. Bei 6 links ebenso.

Nun geht der Herr in den Kreis zurück, und das Spiel beginnt von neuem.

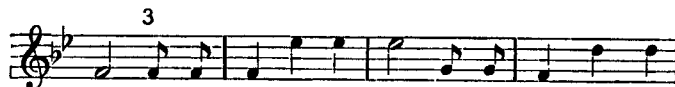
152. Gah von mi.



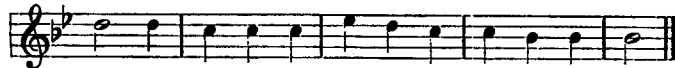
Gah von mi, gah von mi, ick mag di nich



seh'n, kumm tau mi, kumm tau mi, ick bün so al-



leen, Ru - di - ra - la la la, ru - di - ral - la la



la, ick hem (sei - ne an - dre, } dei is so so schön.
(ei - nen an - dern, }

Die Spieler bilden einen Doppelkreis von Paaren. Die Burschen bilden den inneren Kreis und haben den Rücken der Kreismitte zugekehrt (sehen also ihr Mädchen an). Bei den ersten Takten gehen alle links im Kreise herum und machen mit den Händen abwehrende Bewegungen. Bei „kumm tau mi“ lassen sich die nun gegenüberstehenden mit den rechten Armen unter und machen während des „Rudralala“ erst Rad rechts, dann sofort Rad links. Dann bleiben sie gegenüber stehen, lassen sich bei den Händen und schwingen diese mehrmals teilhaft und -ab. Nach Schluß des Liebes beginnt das Spiel von neuem.

153. Glaube nur nicht!

Blau - be nur nicht, ich woll - te frei - en,
wenn ich ja - ge, daß du mir gefällst. { Nein,
Nein,
nein, es gibt ja auch noch an - dre. Städt - chen, und
nein, es gibt ja auch noch an - dre Mäd - chen, und
da wohnt man - che, die mir lie - ber ist.
ich weiß ei - nes, das mir lie - ber ist.

Aufstellung: Großer Kreis, ein oder mehrere Mädchen darinnen.

Ausführung: Das Mädchen, das im Kreise ist, tritt mit entsprechenden Sand- und Kopfbewegungen vor einen Herrn hin, der sofort zu ihm in den Kreis kommt. Bei „Nein, nein“ usw. läuft es zu einem andern Herrn und tanzt mit diesem um, erst rechts, bei der Wiederholung links. Dann gehen beide in den Kreis zurück. Der zuerst aufgeforderte Herr bleibt in der Mitte und fordert nun eine Dame auf, während das Lied von neuem beginnt.

So der Text im Original. Er stimmt strenggenommen nur, wenn Burichen im Kreise die Frage stellen. Sinnekleinend ändern wir den Text wie folgt um, wenn Mädchen im Kreisinnern sind:

„Glaube nur nicht, ich wollte freien, wenn ich sage, daß du mir gefällst. Nein, nein, es gibt ja auch noch andre Städtchen, und da ist mancher, der mir lieber ist. Nein, nein, es gibt ja auch noch andre Burichen, und ich weiß einen, der mir lieber ist.“

154. Der Graf von Luxemburg.

Der Graf von Lu - rem - burg hat all sein Geld ver -
pußt pußt pußt, der Graf von Lu - rem - burg hat

all sein Geld ver - pußt. Fünf - hun - dert - tau - send
Ta - ler hat er in ei - nem Jahr ver - pußt, fünf -
hun - dert - tau - send Ta - ler in ei - nem Jahr ver - pußt.

Die Paare fassen sich an, wie gewöhnlich zu Rundtänzen, d. h. der Herr legt den rechten Arm um die Taille der Dame, die Dame den linken Arm auf die rechte Schulter des Herrn. Die beiden anderen Hände sind gefaßt. Doch fassen sich Herr und Dame nicht gegenüber, sondern, soweit es möglich ist, ohne die Fassung zu lösen, nebeneinander. Beim ersten Takte machen beide zwei gewöhnliche Schritte vorwärts, mit dem äußeren Bein beginnend, beim zweiten ebenso weiter, doch wird dabei eine Drehung rechtsum gemacht (die gefaßten Hände bleiben zusammen, die Dame dreht sich mit Unterwinden unter den gehobenen Armen), so daß also der innere Fuß diesmal rückwärts gesetzt werden muß, um die gleiche Fortbewegungsrichtung zu behalten. Die Drehung wird fortgesetzt, so daß während des dritten Taktes wieder zwei Schritte vorwärts gemacht werden, und so weiter bis zum Schluß des ersten Teils. Während des zweiten Teils werden acht Takte gewöhnliche Polka getanzt.

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Vorwort	3
Zur Einführung	5
Wert der Spiele	6
Wann und wo soll gespielt werden?	8
Auswahl der Spiele	9
Der Spielleiter	10
Verhalten der Spieler	12
Allgemeine Spielregeln	13
Allgemeines über Spielwertung	16
Der Schiedsrichter	17
Spielgeräte	20
I. Spiele ohne Handgeräte	27
a) Lauf- und Haschspiele	27
b) Zieh-, Schiebe- und andere Spiele	60
II. Spiele mit Handgeräten	70
a) Spiele mit Bällen	70
b) Plumpfackspiele	110
c) Reifenspiele	113
d) Blindlingspiele	115
e) Spiele mit verschiedenen Spielgeräten und Ruhespiele	117
III. Gesellschaftsspiele	127
IV. Singspiele und Singlänze	133
a) Spiele mit Marschieren, Schneckeziehen oder Hüpfen	133
b) Tierspiele	138
c) Handwerker- und Mühlenspiele	145
d) Kreis- und Nachahmespiele	152
e) Tanzspiele, Singlänze und Spiele mit Wahl	158

Register.

a) Lauf-, Ball- und andere Spiele.

	Seite		Seite
Balljagd	79	Gesellschaftsspiele	127
Ballraten	84	Grenzkampf	61
Bärenschlag	48	Hasfball	88
Beinhäkeln	63	Hasnenkampf	63
Belagerung	75	Handschlagen	49
Blindlingspiele	115	Handstand-Kreisel	66
Böckchen, Böckchen, Schiele nicht	51	Haschen mit Bockaussitzen	42
Burgball	72	Hasse im Nest	35
Chinesische Mauer	46	Hauptmannsball	89
Das lange Röß	64	Haschwerfen	67
Der Dritte schlägt	43	Hilfschaschen	32
Diebschlagen	119	Hindernislauf	57
Dreiball-Laufen	84	Sinkepinken	112
Dreibein-Laufen	122	Sinkkampf	63
Dreifelderball	102	Sochhaschen	31
Drei Mann hoch	38	Holland-Seeland	48
Drittenabschlagen	38	Hüpfball	73
Eckball	95	Hüpfender Kreis	121
Eierlaufen	122	Humoristischer Wettlauf	122
Es brennt	51	Jäger, Spaß und Wiene	33
Faul Ei	113	Jägerball	76
Fischen	67	Jakob wo bist du?	116
Fliegender Fisch	67	Jaselkampf	62
Foppball	72	Jrrgarten	44
Foppen und Fangen	53	Kaltgestellt	60
Froschhüpfen	65	Kammerchen vermieten	50
Froschpressen	67	Karrenschieben	122
Fuchs ins Loch	112	Käseball	110
Fuchspressen	67	Käse und Maus	34
Fuchs und Gänse	48	Kauerhaschen	30
Gefängnis	65	Kessel plakt	51
Gegenklippen	108	Keulenlaufen	86
Geier und Henne	55	Kletterbär	31
Geierspiel	75	Kniezwingen	63
Gerätehaschen	58	Komm mit!	36

	Seite		Seite
Krafftübung	124	Schwarzer Mann	45
Kreisfußball	71	Seilhaschen	50
Kreishaschen	32	Stafettenwanderball	82
Kreishaschen mit Bockauffitzen	42	Standio	73
Kreuzhaschen	31	Start*	56
Laufball	98	Stehball	73
Laufweg	38	Steirifch Ringen	61
Lehtes Paar vorbei	51	Stoßstößen	124
Maffenhinkampf	63	Stuhlfuchen	116
Mattmachen	54	Tag und Nacht	117
Nackenziehheilampf	126	Tauziehen	125
Neckball	70	Tellerdrehen	123
Nummernwettkauf	29	Tigerball	71
Ohrenziehen	65	Treibball 75. und	108
Pfeifchenfuchen	117	Türkenkopf	121
Pinken	112	Verwechfelt das Bäumelein	50
Plumpjackspiel	110	Verzaubern	33
Preßsprung	68	Völkherball	104
Professor und Studenten	47	Weberwettkauf	30
Pudelmüße	32	Wendemann	67
Reifenwerfen	113	Wettklaufen	26
Reiterball	87	Wettklaufen mit Bockspringen	28
Ringender Kreis	121	Wettklaufen mit Drehen	29
Reite fich, wer kann	51	Wettklaufen als Parteeifpiel	29
Rettungshaschen	32	Wettklaufen um den Pfahl	23
Rollball	70	Wettklaufen mit Umkreifen	28
Schäferlauf	123	Weitwanderball in der Gaffe	78
Sauball	75	Wiegeball	73
Sautreiben	75	Wurfball	101
Schellenmann	116	Zieht alle aus	50
Scherzübung im Anien	125	Ziehkampf	60
Scherzübung mit dem Stabe	124	Zielball	94
Schlagball	108	Zielwerfen	92
Schlaglaufen	52	Zweitenabschlagen	41
Schiebekampf	61	Zweitenabschlagen mit Bock-	
Schiebekreis	61	sprung	41
Schuhfuchen	72	Zweiter schlägt	44

b) Gefellfchaftsfpiele.

	Seite		Seite
Ausgefperrt	127	Strafen	131
Familie Meyer	130	Tierkonzert	128
Guten Morgen, Herr Fifcher	127	Vater Abraham ift geflorben	129
Schlofferei	128	Zeitungslesen	128

c) Singfpiele und Singlänze.

	Seite		Seite
Adam hatte fieben Söhne	154	Mäuschen laß dich nicht er-	
Alle meine Entchen	139	wifchen!	143
Das Wandern ift des Müllers		Müller haft du nichts zu	
Luft	146	mahlen?	145
Der Graf von Luxemburg	169	Ri—Ra—Ruffch	137
Der Sandmann ift da	138	Rupfe, rupfe Gräfchen	141
Die Tiroler find luftig	159	Sechs hübfche Mädcl	165
Dornröfchen	156	Steigt das Büblein auf den	
Ei, ei, ei, ihr Hühnerchen	144	Baum	157
Es geht nichts über die Ge-		Summ, summ, summ, Bien-	
mütlichkeit	137	chen summ herum	140
Es ging ein Bauer ins Holz	154	Was fcharrt die alte Henne	142
Es klappert die Mühle	145	Wenn ich morgens früh auf-	
Es regnet auf der Brücke	158	ftehe	151
Es ftehen zwei Frauen vor		Wenn wir fahren auf der See	142
der Tür	160	Wen foll ich nach Rosen	
Fädchen, Fädchen	135	fhicken?	162
Frau Beier fuchts Murre	143	Wer meine Gans geftohlen hat	152
Gah von mi	167	Wer will fleißige Handwerker	
Glaube nur nicht!	168	jehn?	147
Hand in Hand wir jeht uns jehn	136	Winde, winde eine Welle	136
Häfchen in der Grube	138	Wir gehn in gleichem Schritte	133
Hier ift grün	163	Wir öffnen jezt das Tauben-	
Hört ihr's, ihr Dreifcher?	150	haus	139
Ich haft' einen Kameraden	134	Wir woll'n die Merfeburger	
Ich reife nach Amerika	156	Brücke bau'n	161
Ich jeh dich!	164	Wo ift der kluge Mann?	160
Im Mai, im Mai	158	Wollt ihr wiffen, wie der Bauer	149
Kinder, geht, vorwärts jeht	134	Wollt ihr wiffen, wie's die	
Liebe Schwefter, tanz mit mir	163	kleinen Mädchen machen?	153
Marufhka	166	Zeigt her eure Füßchen	148

Bei

Bereinsfestlichkeiten

weisen wir auf unser
reichhaltiges Lager in

Aufführungs-Material

jeder Art hin.

Lustspiele, Einakter, Mehrakter
(ernsteren und heiteren Inhalts),
Couplets, Terzette, Gesamtspiele,
Marmorgruppen, Pantomimen,
Pyramiden- und Reigenhefte in
reicher Auswahl.

Man lasse sich sofort
eine Auswahlendung kommen. Die Bestellung hierfür
muß aber unbedingt mit Vereinsstempel versehen sein!

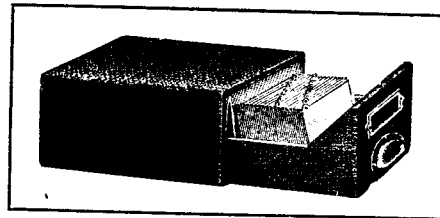
Reklame- u. Dekorationsplakate, Diplome,
Festabzeichen, Girlanden, Eintrittsbillette,
Losröllchen für Tombolen, Tanzkontrollen,
:: Tanzmarken, Garderobeblocks usw. ::

werden billigt geliefert

Arbeiter-Turnverlag A. G., Leipzig,
Fichtestraße 36.

Vereins-Bedarfsartikel

jeder Art



Vereins-Geschäftsbücher, Vereins-
Stempel, Stempelkissen, Vereins-
Beitragsmarken, Briefpapier,
Briefumschläge, Schnellhefter,
Locher, Kartothek-Karten,
Kartothek-Kästen, Ab-
zeichen, Klischees
mit Bundes-
wappen
usw.

liefert schnell und preiswert

Arbeiter-Turnverlag A. G.
Leipzig, Fichtestraße 36.

Druck der Leipziger Buchdruckerei A. G. in Leipzig.