

## **Universitäts- und Landesbibliothek Tirol**

### **Anleitung für den Turnunterricht in Knabenschulen**

Gerätübungen, volkstümliche Übungen und Turnspiele für die einzelnen  
Schulklassen

**Maul, Alfred**

**1910**

XI. Turnspiele und Wettkämpfe

## XI. Turnspiele und Wettkämpfe.

Die Turnspiele sind, wenn irgend möglich, im Freien und in der guten Jahreszeit vorzunehmen. Einige Spiele und die meisten Wettkämpfe sind indessen auch in Turnsälen ausführbar und können deshalb auch im Winter angeordnet werden, vorausgesetzt, daß der Saal gut gereinigt ist.

Der Spielplatz im Freien muß ein ebener, nicht abschüssiger Platz mit trockenem, steinfreiem, nicht zu grasigem und nicht zu sandigem Boden sein. Zweckmäßig ist es, wenn an seinem Rande Schattenbäume stehen und wenn er dem Schulhause möglichst nahe gelegen ist, noch besser aber, wenn der Turnplatz zugleich als Spielplatz benutzt werden kann.

Ein für alle Spiele, namentlich auch für die Ballspiele (Schlagball, Grenzball) ausreichender Spielplatz muß mindestens 60 m lang und 30 m breit sein. Für die anderen üblichen Spiele genügt auch ein kleinerer Platz, selbst noch ein solcher von 400—600 qm Fläche.

Die zum Spielen nötigen Geräte werden unten bei der Beschreibung der betreffenden Spiele näher angegeben.\*

Aus der großen Zahl der üblichen Spiele sollen hier nur einige, nach den Schuljahren, für die sie sich besonders eignen, geordnet, angegeben werden und zwar diejenigen, die sich als die beliebteren und turnerisch wirksameren erwiesen haben.

### A. Untere Stufe: Sexta bis Quarta.

1. Fängerles. Der Lehrer bestimmt aus der Klasse einen Schüler zum Fänger. Dieser hat nun die Aufgabe, die auf ein gegebenes Zeichen vor ihm flüchtenden Mitschüler zu verfolgen und einen mit der Hand zu schlagen, wodurch dieser zum Fänger wird. Sein Name wird sofort ausgerufen. Zur Erleichterung des Fangens kann man den Spielplatz abgrenzen, mit der Verordnung, daß der über die Grenze laufende Schüler

\* Gute Spielgeräte erhält man in dem Spielwarengeschäft von Döring, Karlsruhe, Ritterstraße; ferner bei v. Dolfs & Helle, Spielgerätesabrik in Braunschweig u. a.

für geschlagen gilt. Oder man räumt den Verfolgten eine Stelle als Freimal ein, wo sie etwas ausschlaufen können; jedoch nicht zu lange drin bleiben dürfen. Der Lehrer achte darauf, daß der abgelöste Fänger nicht gleich wieder geschlagen wird, einmal, damit er Zeit zum Ausschlaufen findet, aber auch, damit möglichst alle Schüler im Laufe des Spiels Fänger werden.

2. Schneidezack. Eine Erschwerung des vorigen Spiels ist das Schneidezack oder Kreuzhaschen. Dem Fänger wird das Haschen erschwert, indem ständig andere Schüler zwischen ihn und den Verfolgten laufen. Sie durchschneiden ihm damit die Bahn und der Fänger muß dann den zu treffen suchen, der ihm zuletzt den Weg gekreuzt hat. Auch kann der Verfolgte die Verfolgung von sich ablenken, indem er selbst um einen andern Mitspieler herumläuft, den der Fänger nun zu treffen sucht. Bei diesem Spiel muß der Platz abgegrenzt werden.

3. Schwarzer Mann. Ein Schüler steht als schwarzer Mann oder Türk auf der einen Schmalseite des 30—40 m langen Spielplatzes, ihm gegenüber auf der andern Seite die Klasse. Er ruft: Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann? Und mit dem Ruf „Niemand“ läuft die Klasse nach seiner Seite, während der schwarze Mann ihnen entgegeneilt und so viele wie möglich beim Durchkreuzen zu berühren sucht, die dann seine Gehilfen werden. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Ist der schwarze Mann 3 mal vergeblich ausgelaufen, so löst ihn ein Freiwilliger ab.

2. Wer mit dem schwarzen Mann nicht gleichzeitig ausläuft, ist gefangen.

3. Wen der schwarze Mann berührt, der ist gefangen.

4. Das Fangen ist nur während des Vorwärtslaufens gestattet.

5. Die Laufenden dürfen nur seitwärts, nicht rückwärts ausweichen.

6. Wer die Seitengrenze überschreitet, ist gefangen.

7. Die Berührten (und vom schwarzen Mann 3 mal Angetupften) müssen sich ihm als Gehilfen anschließen und ihm fangen helfen

8. Wer zuletzt gefangen wird oder nach so und so viel Platzwechseln übrig ist, hat gewonnen und wird beim neuen Spiel schwarzer Mann.

4. Hasch hasch. Eine Anzahl von (Stirn-)Baaren steht hintereinander, ein Einzelner, mit dem Rücken nach den letzten,

davor. Dieser klatscht in die Hände und ruft: Hasch hasch! Darauf laufen die beiden des letzten Paares an verschiedenen Seiten der Säule nach vorn und suchen sich wieder zu vereinigen. Der Rufer aber, der sich vorher nicht umsehen durfte, sucht es zu hindern, indem er einem der beiden nachläuft und ihn vor der Vereinigung zu berühren sucht. Gelingt es ihm, so bildet er mit diesem das vorderste Paar und der dritte wird Rufer. Im andern Falle bilden jene das vorderste Paar und er wiederholt sein Spiel von neuem. Bei großen Klassen und genügendem Raume lasse man zwei solcher, im Turnsaal sich auf entgegengesetzten Seiten befindliche Spielabteilungen gleichzeitig spielen.

5. Kreislaufen. Die Spielenden bis auf einen stehen im Kreise, Gesicht nach innen. Der Einzelne geht außen herum und tupft plötzlich einen der im Kreise Stehenden an. Darauf eilen beide in entgegengesetzten Richtungen (rs. ausweichend) um den Kreis und jeder sucht zuerst an den Platz des Getupften zu kommen. Kommt dieser nicht früher an, als der andere, so muß er dessen Rolle übernehmen.

Bei einer zweiten Art dieses Spieles müssen sich die beiden Läufer beim Begegnen an der r. (l.) Hand fassen, sich einmal umkreisen und alsdann ihren Weg weiter verfolgen.

Bei einer dritten Form des Spieles eilt der Getupfte dem andern nach. Kann er ihm, bevor dieser an seinen Platz kommt, den Schlag zurückgeben, so darf er wieder an seinen Platz treten, und der andere muß sein Spiel wiederholen. In großen Klassen bilde man mehrere Kreise.

6. Katz und Maus. Die Spielenden, zu vieren abgezählt, stehen bis auf vier in einem weiten Kreise Hand in Hand. Von jenen vieren befinden sich zwei innerhalb des Kreises und sind die Mäuse, die andern zwei außerhalb und sind die Katzen. Diese suchen jene zu fangen, aber die im Kreise stehenden suchen ihnen durch Senken der Arme das Durchschlüpfen zu wehren, während sie den Mäusen freie Bahn lassen. Ist dennoch der Fang erfolgt oder eine Zeitlang ver-

geblich versucht worden, so erhalten vier andere Spieler die Rollen der Katzen und der Mäuse. Hierbei ist es zweckmäßig, durch lautes und langsames Zählen etwa bis 10 oder 12 die Fangzeit zu beschränken. Die bis dahin nicht gefangenen Mäuse haben gestegt. Wählt man nur 1 Maus und 1 Katze, so darf die Maus auch wieder überall durchschlüpfen, der Katze gibt man 1 Tor, ungewandteren Schülern 2 Tore, durch die sie ein- und ausschlüpfen kann. Die Tore werden durch Hochheben der Hände zweier Schüler gebildet. Will die Katze an anderer Stelle in den Kreis dringen, so muß sie versuchen, ihn zu sprengen. Kommt dagegen die Maus und will hinein oder hinaus, so heben die Schüler schnell die Arme, senken sie aber sofort wieder hinter der Maus.

Bei einer anderen Form des Spieles („die Maus in der Gasse“) stehen die Schüler statt im Kreise in einer Säule offener Stirnreihen mit Fassung an den Händen. Von Zeit zu Zeit werden durch eine Vierteldrehung neue Stirnreihen und somit neue Gassen gebildet. Hierbei darf aber nicht unter den Armen durchgeschlüpft werden.

7. Foppen und Fangen. Zwei Parteien stehen sich in etwa 40 m Abstand hinter deutlich bezeichneten Linien in 2 Reihen gegenüber. 1 m vor jeder Mallinie ist noch eine Linie — die Fopplinie — eingerigt. Von der Partei A geht ein Spieler zur Partei B. Währenddem wählt der Führer der B-Partei einen Spieler, der soweit vortreten muß, daß er nur noch einen Fuß hinter der Mallinie hat. Der Foppende hat nun die Aufgabe, die Fopplinie mit dem Fuß zu berühren. Damit ihn sein verfolgender Gegner nicht einholen und mit der Hand schlagen kann, wodurch er zum Gefangenen der B-Partei würde, tritt er deshalb nicht gleich auf die Fopplinie, sondern neckt seinen Gegner, indem er tut, als wolle er die Linie berühren, läuft auch wohl einige Schritte weit fort, damit der Gegner meinen soll, er habe die Fopplinie berührt. Fällt der Gegner auf diese List herein, so läuft der Foppende schnell zurück, berührt die Linie und läuft davon. Der Gegner muß

dann, ehe er ihn verfolgen darf, erst wieder hinter die Malinie zurück, und dieweil hat der Foppende alle Zeit, sich in Sicherheit zu bringen. Gelingt es dem Gegner, den Foppenden zu fangen, so wird dieser Gefangener der B-Partei und der Sieger wird Fopper bei der A-Partei. Holt er ihn aber nicht ein, so wird er Gefangener der A-Partei und der Führer der B-Partei wählt einen seiner Parteigenossen, der nun bei A mit dem Foppen beginnt. Sind alle Spieler einer Partei Gefangene, so ist das Spiel zu Ende.

8. Schlaglaufen. Die Schüler sind in 2 Parteien, A und B, geteilt und stehen sich in 2 Reihen von 30—40 m Abstand gegenüber. Nun geht ein Schüler von A zur B-Partei, deren Spieler ihm alle ihre r. Hände hinhalten. Der Forderer von A gibt nun auf eine der hingehaltenen Hände einen Schlag, dabei laut 1! rufend, ebenso einen 2. Schlag. Wenn er nun den 3. Schlag gibt, der muß ihn verfolgen und mit der Hand zu schlagen suchen, ehe er seinen Platz wieder erreicht hat. Dies zu erschweren, sucht er seine Gegner möglichst im Ungewissen zu lassen, wenn er den 3. Schlag geben will. Er schlägt deshalb auch einmal vorbei oder überhaupt nicht zu und trifft im letzten Augenblick einen ganz andern, als den er schlagen zu wollen schien. Nach erfolgtem 3. Schlag läuft er blitzschnell zu seiner Partei zurück, der Geschlagene aber ihm nach und sucht ihn zu schlagen. Gelingt es ihm, so muß der Forderer zur B-Partei als Gefangener mit und ein Spieler von B geht zur Herausforderung nach A hinüber und so abwechselnd weiter. Die Partei, die die meisten Gefangenen hat, ist Siegerin. Über die Seitengrenzen darf auch hier nicht gelaufen werden. Bei großen Klassen empfiehlt es sich, mehrere Spielabteilungen zu bilden; es sollten sich nicht mehr als 20 Schüler (10 auf jeder Seite) gegenüberstehen.

9. Ähnlich dem vorigen Spiele ist das Diebschlagen. Die Spieler stehen sich wieder in zwei Stirnreihen gegenüber, die einen als Diebe, die andern als Häfcher bezeichnet. Zwischen beiden Reihen, den Dieben um  $\frac{1}{5}$  der ganzen Entfernung

näher als den andern, ist auf einem Stabe oder einem Stuhle ein leicht wegnehmbarer Gegenstand (Mütze, Tuch oder dgl.). Auf den Ruf: „los“ läuft der erste Dieb, jenen Gegenstand zu holen, und zugleich der erste Häscher, um den Dieb zu berühren, ehe dieser in seine Reihe zurückgekehrt ist. Gelingt dies dem Häscher, so ist der Dieb sein Gefangener, im andern Falle ist er des Diebs Gefangener. Ebenso verfahren die zweiten, die dritten jeder Reihe usw. Ist jeder einmal gelaufen, so werden die Rollen getauscht und das Spiel wiederholt sich. Welche Reihe darnach die meisten Gefangenen gemacht hat, hat gewonnen. Der Ruf: „los“ kann dabei auch weggelassen werden.

10. Das böse Ding (Der Plumpsack geht herum). Die Spieler, bis auf einen, stehen dicht im Kreise, nach innen vorgebeugt, die Hände offen auf dem Rücken. Der eine, mit dem Plumpsack bewaffnet, geht um den Kreis herum, ein Sprüchlein („Schaut euch nicht um! schaut euch nicht um! es geht ein böses Ding herum“) sagend. Wer sich umsieht, bekommt einen Schlag. Unvermerkt läßt aber der Herumgehende den Plumpsack in die Hände eines andern gleiten und geht, immer sprechend, weiter. Plötzlich ruft er: Plumpsack (oder Fuchs) brich' los! Rasch dreht sich darauf der Inhaber des Plumpsacks gegen seinen Nachbar zur Rechten und veranlaßt diesen durch Schläge mit dem Plumpsack die Flucht um den Kreis herum zu ergreifen. Die Verfolgung hat erst ein Ende, wenn jener wieder in seine Stelle eingetreten ist. Der mit dem Plumpsack Versehene setzt nun das Spiel wie zu Anfang fort.

11. Fuchs aus dem Loch. Eine bestimmte Stelle des nicht zu großen Spielplatzes ist die Höhle des Fuchses. Derjenige, der die Rolle des Fuchses hat, ist mit einem Plumpsack versehen, die andern können solche entbehren und im Notfalle mit der flachen Hand schlagen. Läuft der Fuchs aus seiner Höhle heraus, so muß er solange Ha! ohne zu atmen rufen, als er kann oder will. Sobald er aufhört zu rufen, muß er auf einem Beine hüpfen, sonst wird er von den andern in

seine Höhle mit Schlägen zurückgetrieben; desgleichen, wenn er mit dem Hüpfbein wechselt. Er kann aber auch von Anfang an hüpfen und braucht alsdann nicht zu rufen. In beiden Fällen sucht er aber einen andern mit dem Plumpsack zu treffen, der dann an seiner Stelle Fuchs ist und sofort in die Höhle getrieben wird. Solange der Fuchs läuft, darf er mit dem Plumpsack nur schlagen; wenn er aber hüpfet, darf er auch werfen. Trifft er aber nicht, dann mag er sich nur schnell in die Höhle flüchten, denn die, die neckend ihn vorher umkreisten, werden ihn nun schlagen. Seinen Plumpsack, den die andern in keiner Weise anrühren dürfen, muß er sich indessen rufend oder hüpfend selber holen.

12. Ringender Kreis. Die Schüler bilden mit Handfassen einen Kreis, in dessen Mitte ein leicht umzuwerfender Gegenstand („Türkenkopf“, z. B. drei in Pyramidenform zusammengebundene Holzstäbe) steht. Um diesen bewegt sich der Kreis seitwärts, wobei jeder seinen Nachbar zum Umwerfen des „Türkenkopfs“ zu nötigen sucht. Wer diesen unwirft, oder mit der Hand losläßt, nach deren Seite die Bewegung im Kreise geht, muß austreten, worauf die andern das Spiel mit Bewegung nach der andern Seite fortsetzen. Dadurch wird die Zahl der Spieler immer kleiner. Der übrig bleibende Schüler hat gewonnen.

13. Tauziehen (Tauziehkampf zweier Abteilungen). a. Aus dem Stand. Gerät: Ziehtau 10—12 m lang, 25—30 mm dick. An jedes Ende eines längeren und stärkeren Seiles wird eine gleiche Anzahl Schüler (nach Auswahl des Lehrers oder nach freier Wahl durch die Schüler selbst) mit der Aufgabe gestellt, durch Ziehen am Seil (auf den Ruf: Los!) die gegnerische Abteilung bis zu einer gewissen Stelle oder über diese hinweg zu ziehen, oder selber bis zu einer gewissen Stelle ziehend zu gelangen. Ist das Seil groß genug, so kann auch manchmal die ganze Klasse in zwei solcher Kampfscharen eingeteilt werden. Nach 3 Gängen hat diejenige Partei gesiegt,

die 2 mal gewonnen hat. Nach jedem Gang werden die Aufstellungsplätze gewechselt.

b. Mit Wettlauf. Die 2 Abteilungen sind 40—50 m von den Tauenden entfernt aufgestellt, der schnellste Läufer in der Mitte der Abteilung. Auf den Befehl: Achtung — Los! eilen die Schüler im schnellsten Lauf an das Tau, erfassen es und beginnen sofort mit dem Ziehen. Erreicht der beste Läufer eher das Seil, so kann er den Gegnern das Tau mit einem kräftigen Ruck unter den Händen wegziehen, ehe sie zugreifen können. Unterdessen haben seine Parteigenossen zugegriffen und ziehen mit. Sonst wie bei a.

14. Gilbotenlauf. a. Im Zickzack. Die Spieler sind in 2 Parteien geteilt. Jede Partei hat Aufstellung in der Gasse (es sind also 2 Gassen); vor jeder Reihe wird eine Mallinie gezogen. In der einen Reihe stehen die Ersten, ihnen gegenüber in einem Abstand von 30 bis 50 m ihre Zweiten. Der 1. Führer jeder Abteilung hat in der r. Hand ein Fähnchen. Auf den Ruf: Lauft! läuft er zu dem ihm gegenüberstehenden Zweiten, reicht ihm auf der Mallinie das Fähnchen, das jener auch mit der r. Hand faßt und stellt sich an den Platz des Zweiten, denn dieser läuft mit dem Fähnchen zu dem ihm schräg gegenüberstehenden Ersten, reicht ihm das Fähnchen und stellt sich auf den Platz, der ihrerseits das Fähnchen so rasch wie möglich dem schräg gegenüberstehenden Zweiten bringt usw. Die Laufbahn ist also eine Zickzacklinie. Die Abteilung, die das Fähnchen zuerst abliefert, hat gewonnen.

b. Die Abteilungen können statt neben auch hintereinander aufgestellt werden; oder auf einer vorher abgeschrittenen Strecke einer Straße oder eines großen Platzes werden die Läufer beider Parteien in gleichen Entfernungen von ungefähr 50 m ls. und rs. der Straße aufgestellt.

## B. Mittlere Stufe: Tertia.

1. Barlaufen nach Nummern. Dies Spiel ist eine Erweiterung des Schlaglaufens und eine Vorübung für das

eigentliche Barlaufen. Es unterscheidet sich von jenem dadurch, daß dem Verfolgten stets sein Nachbar in der Reihe, d. h. der, der beim Abzählen die nächstfolgende Nummer erhalten hatte, zu Hilfe eilt und den Verfolger zurücktreibt, dieser daher nur dann herausfordern darf, wenn er den Verfolgten rechtzeitig berührt hat. Es kann also hierbei gerade wie beim Feldbar jeder nur einen bestimmten Gegner schlagen und nur von einem bestimmten Gegner geschlagen werden. Doch werden keine Gefangenen gemacht, sondern Gewinnstriche wie bei Nr. 8 (S. 328) erzielt, und das Herauslaufen aus dem Male geschieht, immer in der Reihenfolge der Nummern, die die Spieler erhalten haben. Im übrigen ist das Spiel dem folgenden gleich.

2. **Eigentliches Barlaufen.** Das Spielfeld ist ein Rechteck von 25—30 m Länge und 20—25 m Breite, durch Fähnchen oder deutlich eingerigte Linien abgegrenzt. Rechts, nahe der Seitengrenze, 3 m vor der Mallinie hat jede Partei ihr Gefangenenmal, durch ein Fähnchen oder sonstwie bezeichnet. Die Spieler, nicht unter 12 und nicht über 30 werden durch abwechselndes Wählen der Führer in 2 Parteien geteilt; jede besetzt eine Mallinie. Jede hat ihre besondere Abzeichen (Armbinde oder dgl.). Die Aufgabe der Parteien besteht nun darin, einen Spieler der Gegenpartei, der früher ausgelaufen war, durch einen Schlag mit der Hand zum Gefangenen zu machen und die verlorenen als Gefangene bei der Gegenpartei stehenden Parteigenossen wieder zu befreien. Das Spiel ist dem vorigen Spiele ähnlich, nur wird keine bestimmte Reihenfolge der Spielenden eingehalten und nicht eher „herausgefordert“, bis ein Spieler gefangen oder befreit wurde. Beginn des Spieles: Von der einen Reihe geht das erstemal der Führer, später stets derjenige, der einen Gefangenen machte oder einen befreite, zur andern Reihe und fordert hier irgend einen Beliebigen wie beim Schlaglaufen heraus. Dem Verfolger läuft aber rasch einer der Gefährten des Verfolgten entgegen, worauf er umkehrt und in sein Mal, d. h. zu seiner Reihe zurückläuft. Aus dieser kommen ihm wieder andere zu Hilfe, die wieder von Gegnern zurückgejagt

werden, usw., bis einer von einem Gegner oder ein Gefangener von einem seiner Genossen berührt und demzufolge von diesem laut „Halt“ gerufen wird. Mehr als ein Gefangener kann nicht gemacht werden. Darauf kehrt jeder in sein Mal zurück, und es wird von neuem herausgefordert. Nur der kann aber einen Gegner zum Gefangenen machen, der später als dieser sein Mal verließ. Deshalb hat man, bevor man sein Mal verläßt, sich genau zu merken, wer von den Gegnern schon außerhalb seines Males ist. Auch ist es gut, wenn man nach fruchtloser Verfolgung eines Gegners schnell wieder in sein Mal zurückkehrt. Doch soll die Rückkehr erst dann stattfinden, wenn man selber verfolgt wird. Ist man dem gegnerischen Mal zu nahe gekommen, so daß man weniger Hoffnung hat, ungefährdet zurückzukehren, als in des Gegners Mal zu gelangen, so läuft man in dieses und sucht in einem unbewachten Augenblicke wieder zu entweichen, wobei man aber keine Gefangene machen oder befreien und auch nicht den Zeitpunkt des Herausforderns abwarten darf, oder man kehrt außerhalb der Seitengrenzen in sein Mal zurück. Wer über die Seitengrenze läuft, ist Gefangener. Die Gegner rufen Halt! und damit ist ein Gang beendet. Laufen zu viele auf einmal aus dem Mal, so entsteht leicht Verwirrung, bei der niemand mehr weiß, wer das Recht hat, den andern zu fangen, und es gibt demzufolge leicht Zwist. Hier muß der Lehrer als Unparteiischer entscheiden, und er tut gut, in jedem einigermaßen zweifelhaften Falle die Nichtgültigkeit des Geschehenen auszusprechen und alle ins Mal zurückzuschicken. Werden zwei oder mehr Gefangene (oder zwei Befreiungen usw.) zu gleicher Zeit oder schnell nacheinander gemacht und ist nicht auszufinden, wer zuerst gefangen (befreit) wurde, dann tritt ebenfalls Ungültigkeit ein, denn nach jeder einzelnen Gefangennahme oder Befreiung müßte ja das Spiel unterbrochen werden. Die Gefangenen werden 3 m vor dem rechten Ende des Males aufgestellt, und zwar in Grätschstellung Hand in Hand in einer gegen die übrigen hin gerichteten Linie, wobei der dem Mal

zunächst Stehende das Mal mit dem l. Fuß oder der l. Hand berühren muß. Dem Befreier wird der r. Arm entgegengestreckt. Wer von diesen den vordersten Gefangenen berührt, ohne vorher von einem Gegner berührt worden zu sein, hat alle befreit, vorausgesetzt, daß sie am Plage geblieben waren und die Hände gefaßt gehalten hatten. Sonst ist keiner oder nur der an seinem Plage Gebliebene befreit. Während des Herausforderns kann nicht befreit werden. Die Abtheilung, die zuerst drei (oder vier) Gefangene hat, hat gewonnen, worauf ein neues Spiel (am besten zugleich mit Platzwechsel) folgen kann; begonnen wird dies von der im vorigen Spiel sieghaften Partei.

Dieses Spiel ist von allen Lauffpielen das beste, weil turnerisch wirksamste und anregendste. Doch erfordert es viele Übung und ist für die Spielenden nur dann angenehm, wenn sie es gut verstehen und alle Regeln genau befolgt werden.

3. Fahnenbar. Dies Spiel ist dem vorigen gleich, nur kommt noch hinzu, daß etwa fünf Schritte vor der Mitte jedes Mals eine Stange (Fahne) aufgepflanzt ist, deren Verlust den Verlust des Spieles sofort zur Folge hat. Wer aber die Fahne des Gegners holt, muß sie in sein Mal bringen können, ohne von einem Gegner berührt worden zu sein.

4. Drei Mann hoch (Drittenabschlagen). Alle Spieler bis auf zwei stehen auf einem Kreise, in Flankenpaare geordnet, Gesicht nach der Kreismitte, die Paare einige Schritte voneinander entfernt. Von jenen zweien hat der eine einen Plumpsack und sucht dem andern, der entflieht, damit einen Schlag auf den Rücken zu geben. Flucht und Verfolgung dürfen sowohl innerhalb als außerhalb des Kreises stattfinden. Der Verfolgte rettet sich, indem er sich schnell als erster vor ein Paar stellt. Dadurch wird der zum dritten Gewordene Verfolger. Sobald ein solcher einen Schlag erhalten hat, wirft der Schläger den Plumpsack zu Boden; jener ergreift ihn, und beide tauschen damit ihre Rollen. Das Spiel wird lebendiger, wenn bei Androhung eines Straßschlages verboten ist, auf der Flucht den ganzen Kreis zu umlaufen; wenn ferner der Fliehende plötzlich

Rehrt macht und sich vor ein Paar stellt, an dem er eben vorübergeeilt war; oder wenn der eben zum dritten Gewordene kurz entschlossen sich vor seine Vorderleute stellt. Reicht die Schar der Spieler nicht zur Bildung eines hinlänglich großen Kreises von Paaren aus, so verwandle man das Drittenabschlagen in ein Zweitenabschlagen, indem sich nur Einzelne im Kreise aufstellen. In großen Klassen kann man auch zwei Paare gleichzeitig die Rollen der Verfolger und der Verfolgten übernehmen lassen.

5. Fußball im Kreise. Die Aufgabe eines der Spieler hierbei ist, den größeren Ball (25—30 cm im Durchmesser) oder den Hohlball durch einen Tritt mit dem Fuße (am besten mit der inneren Fußkante) aus dem Kreise zwischen 2 Schülern hindurch hinaus zu stoßen, während die andern mit Handfassen auf dem Kreise verteilten Spieler ebenfalls durch Fußtritte nach dem Ball dies zu hindern suchen. Gelingt dies nicht, so muß der, den der Ball zuletzt berührt hat oder zu dessen Rechten er vorbeiging, den Spieler in der Mitte ablösen. Wird der Ball über die Köpfe der Spielenden hinweggestoßen, so wird er von einem Spieler sofort in den Kreis zurückgetragen und das Spiel wird mit demselben Balltreiber fortgesetzt.

6. Turmball. Dies ist eine Abänderung des vorigen Spieles, die darin besteht, daß man in die Mitte des Kreises einen sog. Turm, d. h. eine aus 3 oben zusammengebundenen Holzstäben bestehende Pyramide oder einen ähnlichen, leicht umwerfbaren Gegenstand (3 Keulen) stellt, und dem im Kreise befindlichen Wächter aufgibt, zu verhindern, daß durch den Ball der Turm umgeworfen werde. Wer den Turm zu Fall bringt, wird Wächter. Wirft dieser selbst den Turm um, so muß er solange aus dem Spiele ganz austreten, bis ein anderer ungeschickter Wächter ihn ablöst. Der Ungeschickte wird in seinem Amte durch den ersetzt, der zuletzt den Ball berührt hat.

Lebhafter wird das Spiel in beiderlei Formen bei großen Klassen, wenn zwei Schüler zugleich innerhalb des Kreises sind und mit 2 Bällen gespielt wird.

7. Laufball (van Aken's Ballspiel). Die Spieler sind in drei gleich große Parteien geteilt: Werfer, Fänger, Wächter, jede 4 bis 8 Spieler enthaltend. Zwischen den Werfern und Fängern ist das Mittelfeld, das nur von 2 Wächtern und dem Läufer betreten werden darf. Es ist so breit, daß etwa ein kopfgroßer leichter Ball mit Leichtigkeit darüber hinaus geworfen werden kann. Hinter der einen Grenze des Mittelfeldes stehen die Werfer. In einer bestimmten Reihenfolge wirft einer davon nach dem andern den Ball (ohne Handhabe!) über das Mittelfeld hinweg in das Gebiet der Fänger und läuft sofort quer über das Mittelfeld nach dessen jenseitiger Grenze, in deren Mitte eine Malstange steht, die der Läufer berühren muß, um sofort wieder zurückzulaufen. Gelingt ihm dies ohne vom Ball getroffen zu werden, den die Fänger, ohne ihre Grenze zu überschreiten, ihm nachwerfen, so zählt dies seiner Partei einen Punkt. Wird er aber getroffen, so werden die Fänger zu Werfern, die Wächter zu Fängern, die Werfer zu Wächtern. Die Wächter haben nichts zu tun, als die Punktenliste zu führen, darüber zu wachen, daß außer dem Läufer kein Werfer und kein Fänger das Mittelfeld betritt (widerigenfalls die fehlende Partei mit den Wächtern wechseln muß) und den Ball, wenn dieser ins Mittelfeld fällt, der Partei, der er gebührt, zuzuwerfen. — Dies Spiel eignet sich für heiße Tage und kann auch im Turnsaal gespielt werden. Als Ball ist auch der große Hohlball (Fußball) dienlich.

8. Reiterball. Durch Wahl werden die Spieler in zwei gleiche Abteilungen geteilt, die besondere Kennzeichen haben (Reiter Kopfbedeckung oder die einen stülpen z. B. ihre Hosen unten ein wenig auf, die andern nicht, oder sie sind mit verschiedenfarbigen Armbinden versehen). Das Los bestimmt, welche Schar zuerst die der Reiter ist; die andern sind ihre Kasse. Diese stellen sich im Freien im Kreise mit ungefähr 4—6 Schritt Abstand voneinander, nach innen vorgebeugt, auf. Auf ein von dem, der den Fangball hat, gegebenes Zeichen setzen alle Reiter auf, d. h. sie setzen sich rittlings auf die gebückt stehenden andern, die in Vorschritt- oder Grätschstellung stehen und ihre

Hände auf die Oberschenkel aufstemmen. Nun wandert der Ball durch Werfen und Fangen von Reiter zu Reiter, entweder stets in gleicher Richtung und in bestimmter Reihenfolge, oder, was mehr Abwechslung bietet, kreuz und quer durch den Kreis. Läßt ein Reiter, vielleicht weil sein Kopf unruhig war, den Ball fallen, so sitzen alle ab und eilen davon, bis eines der Köpfe den Ball aufgerafft und Halt! gerufen hat. Wird nun ein Reiter von dem geworfenen Ball getroffen, so werden die Reiter zu Kössen und umgekehrt; im andern Falle bleibt es, wie es war. Man kann aber auch festsetzen, daß der getroffene Reiter (oder einer seiner Kameraden) wieder nach den Kössen werfen darf usw., bis ein Fehlwurf erfolgt. Es ist den Reitern verboten durch den Kreis zu laufen, den Ball fortzuwerfen und auszuweichen, wenn nach ihnen geworfen wird, sonst gilt der Ausweichende als getroffen. Verzichtet ein Kopf der großen Entfernung wegen auf den Wurf und wirft den Ball einem günstig stehenden Kopf zu, so dürfen die Reiter so lange weiterlaufen, bis wieder Halt! gerufen wird. Den Reitern dagegen ist das Weitergeben des Balles nicht gestattet.

9. Stehball. Dies Spiel gehört zu denjenigen, die von der Schülerzahl unabhängig sind. Es kann ebensowohl von viel wie von wenig Schülern gespielt werden, ist auch eine gute Übung im Auffangen und Treffen.

Ein Schüler wirft den Ball senkrecht in die Luft oder auch an eine Wand und ruft den Namen eines Mitspielenden, der dem Ball nachlaufen muß, während alle andern davonlaufen. Hat der Genannte den Ball, so ruft er: Steht!, worauf alle sofort stehen bleiben müssen. Er wirft nun den Ball nach einem Spieler, der aber dem Wurf nicht ausweichen darf. Trifft er, so bekommt der Getroffene einen Strich, trifft er nicht, so erhält er den Strich. Im ersteren Fall muß der Getroffene den Ball hochwerfen und einen Namen ausrufen. Der Getroffene kann aber den Strich noch von sich abwenden, wenn er rasch den Ball holt, Steht! ruft und einen andern zu treffen sucht. Gelingt dies, so muß Jener dem Ball nach

laufen und er setzt das Spiel fort und erst der bekommt einen Strich, der vorbeiwirft. Gelingt es einem Angerufenen, den Ball aus der Luft zu fangen, so darf er ihn sofort wieder hochwerfen und einen dritten Namen ausrufen. Auch das kann weiter fortgeführt werden, bis einem das Auffangen mißlingt. Hat ein Schüler 6 Striche, so muß er Strafe erleiden, z. B. durch Spießrutenlaufen oder dgl.

10. Eckball. 8—16 Spieler teilen sich in 2 Parteien, die „Innern“ und die „Äußern“. Die Äußern besetzen die durch Steine oder dgl. deutlich bezeichneten Ecken eines 8—10 m langen und breiten Vier—Achtecks. Die Innern gehen in das Vieleck. Nun wirft einer der Äußern einem andern Äußern einen Ball zu; dieser sucht einen Innern zu treffen, was er jedoch nur von einer Ecke aus tun darf und wenn er den Ball vorher gefangen hat. Muß er den Ball erst aufheben, so darf er nicht selber nach den Innern werfen, sondern muß ihn einem andern Äußern weitergeben. Die Innern dürfen dem Wurf ausweichen. Geht der Wurf fehl, so erhalten die Äußern einen Strich, wird aber ein Innerer getroffen, so laufen die Äußern schnell davon, ein Innerer hebt den Ball auf, ruft Halt!, worauf alle stehen bleiben müssen und nicht ausweichen dürfen und wirft von der Stelle aus, wo er den Ball aufhob, nach einem Äußern. Trifft er ihn, so wird seiner Partei der Strich erlassen, im andern Fall bekommen die Innern einen Strich. Hat eine Partei 10 Striche, so wechseln die Parteien die Rollen. Nach dem 2. Spiel hat die Partei gewonnen, die die wenigsten Striche hat.

11. Ballüberholen. Es kann nur von viel Spielern ausgeführt werden. Diese sind im Stirnkreis mit dem Gesicht nach der Kreismitte mit Abstand von je 2 Armlängen untereinander aufgestellt und durch Abzählen in Erste und Zweite eingeteilt, und zwar so, daß immer neben einem Ersten ein Zweiter kommt auf. Ein Erster hat einen ziemlich großen Handball (Schleuderball), ebenso ein ihm gegenüberstehender Zweiter. Gut ist es, wenn die beiden Bälle durch die Farbe

voneinander verschieden sind. Auf das Zeichen „Los!“ wirft der Erste seinen Ball dem 1s. von ihm stehenden nächsten Ersten (vor der Brust des Zweiten vorüber) zu, dieser wieder so schnell wie möglich seinem Parteigenossen zur Linken uff. Das gleiche tun die Zweiten und jede Partei versucht nun durch rasches Werfen den Ball der andern Partei zu überholen, wodurch sie gewonnen hat. Wird ein Spieler beim Ballwerfen übergangen, so muß der Ball an den Übergangenen zurück, wodurch viel Zeit verloren geht und der feindliche Ball näher rücken kann. Desgleichen wenn ein Spieler den Ball fallen läßt. Er muß ihn selber holen, an seinen Platz zurücklaufen und erst von da darf er den Ball weiterschicken.

Das zweitemal wird rs. herum gespielt.

12. Ballüberholen mit Wettlauf. Die Schüler sind in 2 gleichstarke Parteien eingeteilt und stehen sich in 2 Stirnreihen von etwa 3 m Abstand einander gegenüber, wobei die Einzelnen jeder Partei reichlich 2 Armlängen voneinander entfernt sind. Beide Reihen sind gleich lang und durch Malstangen begrenzt. (Im Turnsaal durch Pferde, Sprungständer u. dgl.) Der Erste jeder Partei hat einen großen Vollball. Auf den Befehl „Los!“ werden beide Bälle so rasch wie möglich von einem Schüler zum andern durch die ganze Reihe geworfen. Sobald die Letzten den Ball haben, laufen sie im Schnelllauf um die Malstangen herum, hinten an ihrer Reihe entlang, überreichen den Ball außerhalb der Malstange den Ersten und stellen sich dann auf den Platz derselben. Gleichzeitig rücken alle 2 Schritte nach den Letzten, und der Ball wandert wie das erstemal; dies wird so lange fortgesetzt, bis die Ersten auf ihrem ursprünglichen Platz wieder angelangt sind. Die Partei hat gewonnen, deren Erster diesen Platz zuerst erreicht. Beim Ballwerfen darf niemand übergangen werden. Läßt ein Schüler den Ball fallen, so muß er ihn wieder selbst aufheben, auf seinen Platz zurückkehren und dann erst weiterwerfen.

13. Jägerball, auch Mordball genannt. Der Spielplatz sollte 30—40 m lang und breit sein. Seine Grenzen sind

durch eingeritzte Linien und Fähnchen bezeichnet. Als Spielgerät dient ein Handball, den ein Schüler, der Jäger, erhält. Mit demselben sucht er einen von seinen Mitschülern, die beliebig auf dem Spielplatz verteilt sind, zu treffen, indem er ihm mit dem Ball in der Hand nachläuft. Der Getroffene versteckt sich nun mit einer Armbinde und wird Gehilfe des Jägers. Von jetzt an darf aber mit dem Ball in der Hand nicht mehr gelaufen werden. Durch geschicktes Zuwerfen und durch Einfreisen suchen der Jäger und die Gehilfen in die Nähe des Wildes zu kommen, um dasselbe desto sicherer abwerfen zu können. Wer über die Grenzen läuft, gilt als abgeworfen. Mit dem Abwerfen des letzten Spielers ist das lebhafte Spiel beendet. Der Hauptwert des Spieles liegt im raschen Fliehen der Einen und im flinken Zuwerfen, Fangen und Abwerfen der Andern.

14. Neckball. Etwa 10—14 Spieler stehen auf einer Kreislinie, das Gesicht der Kreismitte zugekehrt, mit einem Abstand von Armlänge untereinander und reichen einen großen Ball bald rs., bald ls. herum dem Nebner zu. Ein Schüler, der das Innere des Kreises nicht betreten darf, läuft außerhalb des Kreises herum und sucht den Ball zu schlagen. Gelingt ihm dies, so darf er in den Kreis eintreten, und derjenige muß ihn ablösen, der den Ball hielt als er getroffen wurde. Beim Ballweitergeben darf kein Schüler überschlagen werden, doch sucht man den Fänger über den Verbleib des Balles zu täuschen, indem man ihn scheinbar dem Nebner zur Linken reicht; sucht der Fänger drauf zu schlagen, so gibt man ihn rasch nach rs. weiter. Wer den Ball fallen läßt, oder seinen Nachbar überschlägt, muß den Fänger ebenfalls ablösen.

15. Schlagball (ohne Einschenker). Das Spielfeld, ein Rechteck von 40—60 m Länge und 20—25 m Breite, ist durch eingeritzte Linien deutlich begrenzt. Die Ecken und die Mitte jeder Seitengrenze werden durch Stäbe oder Fähnchen kenntlich gemacht. In der Mitte der einen Schmalseite ist eine 3—4 m lange Linie als Schlagmal bezeichnet, dahinter hat sich die Schlag-

partei aufzustellen. Rechts davon befindet sich das Sprungmal, auf welchem sich die Schläger aufstellen, ehe sie laufen. Für das Laufmal wird 10 m von der gegenüberliegenden Schmalseite entfernt eine Linie von 2 m Länge mit 2 Maßstangen abgegrenzt.

Als Spielgeräte braucht man ein Schlagholz von 60—80 cm Länge mit freisrundem Durchschnitt von 30—35 mm (am Schlagende) oder von rechteckigem Querschnitt von 3—4 cm und gut abgerundeten Kanten und einen kleinen Handball. Ehe man mit dem eigentlichen Spiel beginnt, müssen die Schüler in kleinen Gruppen im Ballschlagen und im Fangen und Werfen durch die Wurf- und Fangballspiele geübt sein. Die Spielerschar wird durch abwechselndes Wählen zweier Führer in 2 Parteien von je 10—12 Spielern — die Schlag- und die Fangpartei — geteilt. Wer zuerst wählen darf, wird durch Zumerfen des Schlagholzes entschieden, und zwar so, daß der eine Führer es dem andern zuwirft, der es mit der Hand auffängt. Der Erste erfaßt es hart über der Hand des Fängers und dieser wieder über der Hand des Ersten usw. Derjenige, der den letzten Griff macht, darf zuerst wählen. Welche Partei zuerst Schlagpartei wird, entscheidet das Los. Um die Schüler an ein gutes Zusammenspielen zu gewöhnen, ist es gut, wenn die Parteien längere Zeit immer die gleichen sind.

Die Schlagpartei hat die Aufgabe, den Ball zu schlagen und sich alsdann durch Laufen zum Laufmal und zurück das Recht zu neuem Schlag zu erwerben.

Die Fangpartei dagegen hat den geschlagenen Ball zu fangen, damit einen der Läufer abzuwerfen oder über die Grenze zu treiben oder die Schläger „auszuhungern“, d. h. den Ball ins Schlagmal zu befördern, wenn sich kein zum Schlagen berechtigter Schüler mehr darin befindet.

Das Schlagen geschieht in einer vorher bestimmten Reihenfolge. Jeder Schüler hat nur 1 Schlag. Ist am Schlagmal nur noch 1 Schüler vorhanden, der das Recht zu schlagen hat (der „Löser“), so darf er, wenn er nicht trifft, den Schlag wieder-

holen. Trifft er aber zum drittenmal nicht, so hat seine Partei verloren. Wird die Schlagpartei vom Spiel abgebracht, so wird, wenn sie wieder zum Schlagen kommt, in der Reihenfolge fortgefahren, wo sie vorher stehen geblieben war.

Der Schläger steht im Schlagmal, die l. Seite gegen das Laufmal gerichtet. Wenn er z. B. mit der Rechten schlägt, überzeugt er sich zuerst, daß er beim Ausholen mit dem Schlagholz niemand treffen kann, wirft dann mit der l. Hand den Ball etwas über Kopfhöhe und schlägt nach dem niederfallenden Ball. Der kräftige Schlag geschieht von der r. Seite her schräg nach oben. Trifft er oder auch nicht, so wirft er das Schlagholz wegen der damit verbundenen Gefahr nicht rückwärts, sondern er gibt es dem Nachfolgenden oder läßt es auf den Boden fallen. Der Ball ist ungültig, wenn er nach dem Schlag im Male zu Boden fällt oder wenn der hinausgeschlagene Ball vor der Mitte des Spielfeldes über die Seitengrenze fliegt oder rollt („schiefe“ Bälle) oder wenn dem Schläger das Schlagholz aus der Hand fliegt oder er es beim Laufen mitnimmt. Ungültige Bälle dürfen von der Fangpartei abgefangen werden; dagegen ist es nicht erlaubt, darauf zu laufen.

Durch das Laufen zum Laufmal und zurück muß sich jeder Schläger das Recht zu einem neuen Schlag erwerben. Gelaufen darf nur dann werden, wenn der Ball durch einen gültigen Schlag „im Spiel“ ist, d. h. aus dem Schlagmal getrieben wurde. Ein angefangener Lauf muß sofort durch Haltrufen unterbrochen werden, wenn der Ball von der Fangpartei in das Schlagmal befördert wurde oder wenn er verloren ist. Ein angefangener Lauf braucht nicht beendet zu werden, ist aber nachher bei einer günstigen Gelegenheit auszuführen; ein Umkehren ist gestattet. Der Lauf kann in jedem Teil des Spielfeldes ausgeführt werden, nur nicht mit Überschreitung der hinteren und der Seitengrenzen, weil dadurch die Gegenpartei das Spiel gewinnen würde. Das Spiel kann aber durch Abwerfen eines Gegners sofort wieder gewonnen werden. Wird nach einem Läufer ohne Erfolg geworfen, so darf er,

auch wenn er das Laufmal nicht berührt hat, sofort ins Schlagmal zurückeilen. Sein Lauf wird ihm als voll angerechnet, vorausgesetzt, daß er bei der Rückkehr nicht abgeworfen wird. Wenn ein Läufer an seinem Lauf gehindert wird, so braucht er ihn nicht auszuführen und er darf wurffrei in das Schlagmal zurück.

Die Spieler der Schlagpartei können abgeworfen werden auf dem Hin- und Rücklauf oder, wenn sie beim Verweilen am Laufmal dieses nicht mit der Hand berühren oder wenn sie nicht mit beiden Füßen im Schlagmal stehen. Durch das Abwerfen wird die Schlagpartei zur Fangpartei. Würfe, die erst treffen, nachdem sie vom Boden oder von einem Spieler abgeprallt sind, sind nicht gültig. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Wird ein Läufer mit direktem Ball getroffen, so ist in demselben Augenblick die Schlagpartei zur Fangpartei geworden und umgekehrt. Sämtliche Fänger flüchten so rasch wie möglich in das Schlag- oder Laufmal, denn die bisherigen Schläger suchen sich des Balles zu bemächtigen, um damit einen der Flüchtenden abzuwerfen. Gelingt dies, so sucht die getroffene Partei wieder abzuwerfen uff. Wenn ein Spieler der Schlagpartei den Ball im Spielfeld ansaßt oder ihn mit dem Fuße wegstößt oder mit dem Schlagholz fortschlägt, so ist seine Partei vom Schlag ab. Durch Abwerfen eines Gegners kann der Schlag aber wieder gewonnen werden.

Wird der Ball gültig gefangen, d. h. ehe er den Boden berührt, so wirft der Fänger, das Gesicht dem Schlagmal zugewendet, den Ball senkrecht und kräftig in die Höhe, ruft: Herein! und läuft mit seinen Parteigenossen so rasch wie möglich in das Schlag- oder Laufmal, weil ein Widerwurf gestattet ist. Wird aber gut gespielt, so kann bestimmt werden, daß der Wechsel der Parteien erst nach dreimaligem Fangen eintritt oder daß das Fangen nur mit einer Hand geschieht. Wird ein Fänger von einem Läufer absichtlich am Fangen des Balles gehindert, so gilt der Ball als gefangen. Wenn die

Fangpartei den Ball nach dem letzten Schlag des Löfers ins Schlagmal zurückwirft, ehe einer der Läufer zurückgekehrt ist, (d. i. „aushungern“) so tritt ein Wechsel der Parteien ein; die bisherige Fangpartei geht aber wurffrei ins Mal.

Bei der Zählung wird als Punkt gerechnet: a. jeder Fangball, b. jeder Treffer, c. jeder vollendete Lauf hin und zurück, d. jeder Ball, der frei über die hintere Laufmahlinie geht.

### C. Obere Stufen, Sekunda, Prima.

1. Wanderball (auch Kreisball genannt). Etwa 16—24 Spieler bilden einen Kreis mit einem Abstand von Armlänge zwischen den Einzelnen. Diese lassen einen großen Ball, etwa dem beim Fußball angewendeten, im Kreise herumwandern, indem ihn einer dem andern, einerlei in welcher Richtung, reicht, ohne daß dabei einer überspringen oder der Ball geworfen würde. Ein außerhalb des Kreises bleibender Spieler („Balljäger“) läuft dem Ball nach und sucht ihm einen Schlag zu versehen. Gelingt es ihm, so wird jener von dem, der den Ball zuletzt in Händen hatte, abgelöst. Dabei kann auch festgesetzt werden, daß keiner seinem Nachbar den Ball wieder abzunehmen braucht, wenn er unmittelbar vorher diesem den Ball erst gegeben hatte.

2. Ballhaschen im Kreise (die Balljagd). Ähnlich dem vorigen Spiele, nur haben die Einzelnen einen größeren Abstand voneinander. Auch wird der Ball jetzt einem andern, der nicht gerade der Nachbar zu sein braucht, zugeworfen, und der Verfolger des Balles befindet sich innerhalb des Kreises. Das Spiel wird lebendiger, wenn zwei Spieler zugleich dem Ball nachjagen.

3. Kollball.\* Eine zwischen 8 und 20 Teilnehmern

---

\* Dies Spiel wurde vom † Verfasser Mitte der siebziger Jahre erfunden und ist bei jungen Leuten beiderlei Geschlechts (Mädchen benutzen dabei einen großen hohlen Ball) im Turnsaal sehr beliebt geworden. Es kann auch unter entsprechenden Abänderungen, namentlich mit leichteren und kleineren Bällen im Freien gespielt werden.

rufen muß, widrigenfalls der Gegner den Ball anhalten und, was weit sicherer ist, nach dem ruhenden Ball schlagen darf. Auch darf der Schläger dem rollenden Ball bis zur Mitte des Spielplatzes entgegengehen, was indessen nur bei langsam rollenden Bällen ratsam ist. Doch darf er den Ball erst schlagen, wenn dieser die Mitte überschritten hat, widrigenfalls der Schläger verliert.

Die übrigen Spieler jeder Partei sind als Wächter hinter den auf den Boden gezeichneten Seitenlinien des Spielfeldes aufgestellt. Sie haben die Aufgabe, einen zu schräg geschlagenen Ball in dem Augenblick, wo er die auf ihrem Gebiete befindliche Seitenlinie, jenseits welcher der Schläger nicht schlagen darf, überschritten hat, aufzufangen und ihn auf den, der Anhaltstelle gegenüberliegenden Punkt der Spielfeldmitte hinzulegen, von wo aus alsdann der Ball von dem Schläger ihrer Partei dem Gegner zugeschlagen wird. Überschreitet aber der Ball die Seitengrenze, bevor er über die Mitte des Spielfeldes gerollt ist, so muß der, der ihn geschlagen hatte, abtreten, und die Gegner gewinnen einen Strich. Halten die Wächter von der Seitengrenze den Ball auf, bevor er diese überschritten hat, so hat zur Strafe nicht ihr Genosse, sondern der Schläger der Gegenpartei den Anschlag.

4. Schleuderball. Der Ball ist ein  $1\frac{1}{2}$ —2 kg schwerer, mit einer Schlaufe versehener Lederball; das Spielfeld muß bis zu 150 m Länge und 30 m Breite haben, damit gut gespielt werden kann. An beiden Schmalseiten des Spielfeldes sind Tore errichtet (je 2 mit 4—5 m Abstand in den Boden eingesteckte Stangen). Der Abstand zwischen beiden Toren wird durch eine Mittellinie bezeichnet. Zwischen Tor und Mittellinie ist die Abwurfslinie. Die Spieler werden in 2 Parteien geteilt und jede Partei hat nun das Bestreben, als Erste den Ball durch das Tor der feindlichen Partei zu schleudern, das eigene Tor aber vor dem Durchfliegen des hereingeschleuderten Balles zu schützen. Es ist nicht gestattet, einen guten Spieler öfter schleudern zu lassen, als er an der Reihe ist.

Nun tritt der Erste der einen Partei an die Abwurfslinie und schleudert den Ball gegen das feindliche Tor. Die Gegner aber suchen den Ball möglichst bald anzuhalten. Wird der Ball durch Dagegenstoßen aus der Luft vorgeschleudert, so darf man ihn vorrollen lassen bis er von selbst liegen bleibt und von da aus schleudern, vorausgesetzt, daß ihn die Gegenpartei nicht am Weiterrollen gehindert hat. Der den Ball vorstieß, darf schleudern. Fällt der Ball jedoch zur Erde und wird nur angehalten, so darf nur vom Platz des Anhaltens geschleudert werden. Der Werfer darf also nicht weiter vorgehen, doch ist ihm ein Seitwärtsgehen gestattet. Fliegt der Ball über die Seitengrenze, so muß er von da, wo er sie überflog, geschleudert werden. Fliegt er neben dem Tor ins feindliche Lager, so darf er von der Mallinie (neben dem Tore) aus geschleudert werden. Fliegt oder rollt der Ball durch das Tor, so ist das Spiel für die Partei, der das Tor gehört, verloren. Wird er aber gegangen und durch den Dreisprung in das Spielfeld zurückgebracht oder so zurückgestoßen, daß er über die Mallinie zurückfliegt (nicht rollt), so geht das Spiel weiter.

Der Ball kann beliebig geschleudert werden: a. ohne, b. mit Anlauf, c. mit Drehung des Werfenden um seine Längsachse. (S. die verschiedenen Arten beim Werfen S. 313 u. f.)

Will ein Spieler den Ball mit Anlauf schleudern, so muß er so weit zurückgehen, als er zu seinem Anlauf Platz braucht.

Das Spiel kann auch ohne Tore gespielt werden.

Wird 1 Ball ohne Schlaufe oder 1 Fußball verwendet und wird der Ball schockend mit beiden Händen oder mit 1 Hand geschleudert, so nennt man das Spiel Grenzball. Wird der hereinfliegende Ball nicht gefangen, sondern durch einen Stoß abgewehrt, so ist es Stoßball.

5. Tamburinball. Das Spielfeld ist ein Rechteck, 40—50 m lang, 20 m breit, mit ebenem, festem, hindernisfreiem Boden. Die Grenzen werden durch eingeritzte Linien oder durch ein am Boden befestigtes weißes, 1 cm breites

zählende Spielschar wird durch Wahl in 2 Abteilungen getrennt. Jede Abteilung bewacht eine der Grenzlinien, die die Seiten eines etwa 8—12 m breiten und 15—20 m langen Rechtecks bilden. Dieses Rechteck wird im Turnsaal mit Kreidestrichen gezeichnet, im Freien in den Boden geritzt oder durch Malstangen bezeichnet. Wachdienst an der Endgrenze versieht von jeder Abteilung jedesmal nur einer, mit einem kräftigen, etwa 80—100 cm langen Holzstabe bewaffnet. Damit schlägt er, bei Griff beider Hände am Ende des Schlagholzes, einen etwa kopfgroßen, 18—20 cm im Durchmesser haltenden, nicht zu schweren Ball so, daß er womöglich über die Endgrenze der Gegner rollt (oder die gegenüberliegende Wand des Turnsaales berührt). Dies sucht der gegnerische Schläger dadurch zu hindern, daß er den rollenden Ball mit einem einzigen Hiebe kräftig genug zurückschlägt, um ihn über die Grenze der andern zu bringen, von wo er aber vorher vom andern Schläger wieder zurückgeschlagen werden sollte. Dies Hinüber- und Herüberschlagen muß darauf berechnet sein, dem Gegner das Treffen zu erschweren, was der Fall ist, wenn der Ball sehr schnell rollt, oder wenn der Gegner ein Stück laufen muß, um den Ball zu erreichen, oder wenn dieser geradeswegs auf seine Beine hin oder hinter ihm vorbei rollt usw. Schlägt einer fehl, oder so schwach, daß der Ball nicht die, durch einen deutlichen Strich bezeichnete Mitte des Spielfeldes überschreitet, oder berührt der Ball den Schläger, dann muß dieser von einem Genossen nach einer vorher bestimmten Reihenfolge abgelöst werden, und die Gegner zählen sich einen Punkt Gewinn. Diejenige Schar hat gewonnen, die am Schlusse des Spieles die meisten Punkte zählt, oder zuerst eine bestimmte Zahl von Punkten (z. B. 20) erreichte. Damit es nicht zu lange dauert, bis die Einzelnen an die Reihe des Schlagens kommen, wird festgesetzt, daß jeder, der 2 Gegner vom Schlage abgebracht hat, abgelöst wird. Noch ist zu bemerken, daß jeder, der nach einem Wechsel der Schläger den ersten Schlag hat (dies ist stets auf Seite der Verlierenden der Fall), vor seinem ersten Schlage Achtung!

Band bezeichnet. Durch ein rotes, 3 m über dem Boden straff gespanntes Querbund ist das Spielfeld in 2 gleiche Felder geteilt. Außerdem muß noch eine Mittellinie und in einer Entfernung von je 5 m zu ihr die sog. Aufgabelinie gezogen werden. Der Ball ist ein roter hohler Gummiball von 5—6 cm Durchmesser. Die Schlagfläche des Tamburins ist mit einem straff gespannten Fell oder mit Sesselgeflecht bespannt. (Mit Fell bespannte Tamburine müssen an einem schattigen, trockenen Ort aufbewahrt werden. Entstandene Falten verschwinden, wenn man das Tamburin einige Minuten in Wasser legt und an einem schattigen Ort trocknen läßt.)

Spielen können 2—16 Spieler, jeder mit einem Tamburin versehen. Es wird so gefaßt, daß Daumen und Handballen außen am Ring, die 4 andern Finger innen am Ring anliegen. Der Schlag geschieht mit gestrecktem Arm nach weitem Ausholen von unten herauf. Schläge von oben mit Ausholen über dem Kopf wende man nur im Notfalle an. Hohe Bälle zu schlagen, ist Ehrensache. Bei Aufstellung der Schüler (bei 5 = 2 Vorder-, 1 Mittel-, 2 Hinterspieler), die genau das ihnen zugewiesene Feld verteidigen, beginnt das Spiel damit, daß ein Spieler von der durch das Los bestimmten Partei den Ball „angibt“, d. h. indem dieser Schüler den Ball in hohem Bogen über die Leine der Gegenpartei zuschlägt. Dabei wirft man den Ball mit der freien Hand etwas über Kopfhöhe senkrecht in die Höhe, holt dabei mit dem Tamburin nach hinten weit aus und schlägt ihn, ohne daß er vorher den Boden berührte, kräftig über die Leine. Das Wesen des Spieles besteht nun darin, den Ball hin und her, von einem Feld in das andere zurückzuschlagen. Hierbei werden nur die vorschriftsmäßig geschlagenen Bälle gezählt. Es gibt 3 Spielweisen: a. Übungsspiel ohne Zählen, b. Spielen mit Zählen, c. Wettkpiel.

A. Übungsspiel ohne Zählen. Es kann schon von 2 einander gegenüberstehenden Schülern gespielt werden, die sich den Ball gegenseitig zuschlagen. Dabei gibt der Zeiterparnis wegen immer derjenige an, dem zunächst der Ball niederfiel.

Der Rückschlag findet direkt, d. h. ohne vorherige Berührung des Bodens oder nach ein- oder mehrmaligem Aufhüpfen des Balles statt.

B. Spiel mit Zählen (Schlagen von Reihen). Bei der ersten Art dieses Spiels müssen die Spieler den Ball immer in hüpfender Bewegung erhalten und sich bestreben, den Ball in schönem, hohem Bogen möglichst oft über die Linie zu schlagen. Der Ball wird dabei direkt als „Luftball“ oder nach ein- oder mehrmaligem Aufhüpfen auf dem Boden oder auf dem Tamburin zurückgeschlagen. Kollt oder fällt der Ball über das abgegrenzte Spielfeld, so ist eine Reihe beendet, der Ball wird neu aufgegeben und das Zählen beginnt von vorn. „Luftbälle“ können doppelt gezählt werden.

Bei der zweiten Art dieses Spieles haben die Parteien die Aufgabe, den Ball stets frei aus der Luft in das Feld der Gegenpartei zu schlagen, wobei nur die Luftbälle gezählt werden. Bringt ein Spieler den Ball nicht über die Leine, so versucht er oder ein Parteigenosse, ehe der Ball den Boden berührt, einen Nachschlag, der Ball wird gezählt. Ein zweiter Nachschlag ist verboten. Wenn der Ball inner- oder außerhalb des abgegrenzten Spielfeldes den Boden berührt, so ist die Reihe fertig und es muß neu angegeben werden. Es ist gut, 2 Bälle zur Verfügung zu haben, damit nach Beendigung einer Reihe sofort wieder weiter gespielt werden kann.

### C. Wettspiel.

1. Die Anzahl der Spieler beträgt bei jeder Partei 5, die wie oben angegeben, aufgestellt sind.

2. Die angehende Partei wird durch das Los bestimmt. Sie darf auch das Spielfeld wählen.

3. Es ist gleichgültig, wer angibt, aber der Angehende muß 10 m hinter der Leine stehen.

4. Die Aufgabe der Parteien besteht nun darin, den Ball frei aus der Luft oder nach einmaligem Aufhüpfen auf den Boden über die Leine zu schlagen.

5. Streift der zurückgeschlagene Ball nicht die Leine und fliegt in das Spielfeld der Gegner, so wird dafür 1 Punkt gezählt.

6. Wer zuerst 20 Punkte erreicht hat, hat gewonnen und gibt nach einem Platzwechsel das folgende Spiel an.

7. Während das Spiel im Gang ist, muß die Partei angeben, welche ein zweites Mal den Ball auf dem Boden aufhüpfen läßt oder den Ball so schlecht zurückschlägt, daß er die Leine berührt oder unter ihr vorbeifliegt oder über die Grenzen der Gegenpartei fliegt.

8. Bringt ein Spieler den Ball nicht über die Leine, so ist es ihm oder einem Parteigenossen erlaubt, einen Nachschlag zu führen. Zwischen den beiden Schlägen darf aber der Ball den Boden nicht berühren.

9. Jeder Spieler soll seinen Platz im Spielfeld behaupten und dem Gegner das Rückschlagen des Balles durch möglichst hohe, weitfliegende (nicht flache) Bälle erschweren.

6. Faustball. Spielfeld 40 m lang, 20 m breit, eben, mit kurzem Rasen bewachsen oder mit feinem Kies bedeckt. Die Grenzlinien müssen sichtbar in den Boden eingerigt oder durch schmale weiße Bänder bezeichnet sein. Durch eine von 2 senkrechten Pfählen gehaltene, 2 m hohe hellfarbige Leine wird das Spielfeld in 2 Abschnitte geteilt. Als Spielgerät dient ein vollkommen runder Hohlball (Faustball) von 20—30 cm Durchmesser. 5 Spieler auf jeder Seite ist die beste Zahl. Sie verteilen sich am besten so, daß 2 in einer vorderen Linie ls. und rs., der Führer weiter zurück in der Mitte und 2 an beiden Seiten noch weiter hinten sich aufstellen. Welcher Partei zu Anfang des Spiels die Wahl des Platzes zukommt, wird durch das Los bestimmt. Beim Beginn des Spiels gibt die wählende Partei an. Ihre Aufgabe ist, den Ball mit geschlossener Faust oder noch besser mit dem Unterarm so zu schlagen (nicht zu stoßen, auch nicht mit der flachen Hand zu stoßen), daß er über die Leine hinweg, ohne sie zu berühren, in das gegnerische

Mal geht. Die Gegenpartei hat die Aufgabe, den ihr zugeschlagenen Ball regelrecht zurückzuschlagen, dann schlägt ihn wieder die angegebende Partei zurück, dann wieder die Gegenpartei uff. Das Hin und Her hat ein Ende, wenn ein Fehler gemacht wurde, womit der Ball „tot“ ist und neu angegeben werden muß. Beim Angeben wird der Ball senkrecht in mäßige Höhe geworfen und während des Niederfallens mit der Faust oder dem Unterarm (Speichen- oder Daumenfseite) schräg von unten her so geschlagen, daß er frei über die Leine weg in das Mal des Gegners fliegt. Das Angeben erfolgt in einer vorherbestimmten Reihenfolge der Spieler. Es wird aber dafür kein Punkt gezählt. Fällt der Ball beim Angeben außerhalb der feindlichen Spielfeldgrenzen auf den Boden oder fliegt er unter der Leine durch oder berührt er sie oder einen Pfosten, so muß die gleiche Partei aufs neue angeben. Der gültig über die Schnur geschlagene Ball kann entweder sofort (direkt „aus der Luft“) oder nach einmaligem Berühren des Bodens über die Leine zurückgeschlagen werden; kommt der Ball aber einem Schüler nicht schlagrecht, so kann er einem Parteigenossen zugespielt werden; dies ist besonders den Hinterspielern anzuraten. Jeder gültige aus der Luft oder nach nur einmaligem Abprallen vom Boden über die Leine geschlagene Ball zählt der Partei, die ihn zurückschlagt, 1 Punkt. Fällt der Ball auf die Grenzlinie, so ist er gültig, ebenso wenn er im feindlichen Spielfeld aufspringt und über die Grenze fliegt. Sobald der Ball „tot“ ist, muß er von neuem angegeben werden und zwar von der Partei, welche die Schuld trifft. Der Ball ist „tot“, 1. wenn er mehr als einmal den Boden berührt, ohne daß er von einem Parteigenossen zwischendurch geschlagen wurde; 2. wenn er mehr als 3 mal in demselben Spielfeld den Boden berührt; 3. wenn er die Pfosten oder die Leine streift oder unter der Leine durchfliegt; 4. wenn nicht regelrecht geschlagen wird, z. B. mit beiden Armen oder mit gespreizten Fingern oder von oben herab oder wenn gestoßen statt geschlagen wird; wenn er außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt. Ist aber der

Ball über die Grenzen geflogen und kann er aus der Luft über die Leine ins Spielfeld geschlagen werden, so bleibt das Spiel im Gang.

Jeder gültige Ball zählt 1 Punkt. Diejenige Partei hat gewonnen, die zuerst 20 Punkte gemacht hat. Dabei kann ausgemacht werden, daß der letzte Ball direkt aus der Luft gemacht werden muß.

Zur Erreichung eines schönen Zusammenspiels sind die Spieler daran zu gewöhnen, sich nicht von den ihnen zugewiesenen Plätzen zu entfernen.

Wettkämpfe. 1. Ziehkampf in der Schrittstellung. 2 Gegner stehen sich in Schrittstellung, l. Fuß vorn, gegenüber, l. Hände bei gestreckten Armen gefaßt. Durch Ziehen sucht einer den andern zu nötigen, einen Fuß zu heben oder wegzustellen.

2. Schiebkampf in der Schrittstellung, im übrigen wie bei der vorigen Übung.

3. Gemischter Kampf in der Schrittstellung, sonst wie bei 1. Jeder Kämpfer darf nach Belieben abwechselnd ziehen oder schieben, auch den Gegner seitwärts drängen.

4. Hinkampf mit Ziehen. Die Kämpfenden hüpfen auf 1 Fuß mit Fassung einer Hand oder beider, und suchen den Gegner zu nötigen, auf den andern Fuß zu treten.

5. Schiebkampf im Kreise mit Griff an 1 Holzstab. Das Stabende wird unter die eine Schulter (bei Vorschrittstellung ls. unter die r.) genommen und beide Hände greifen nach der Mitte zu; wer den Stab nicht unter der Schulter behalten kann, verliert.

6. Dasselbe mit Griff an 2 Stäben, die entweder an den Enden gefaßt oder deren Enden unter den Schultern gehalten werden.

7. Über den Strich ziehen. Die Klasse wird in 2 Abteilungen geteilt, die durch einen Strich voneinander getrennt sind. Wer von den Gegnern über diesen Strich gezogen wird, ist gefangen und tritt als Zuschauer auf die Seite. Sind 3 oder 4 Gefangene gemacht, so ist der Kampf gewonnen. Bei seiner Wiederholung werden die Plätze gewechselt; die Gefangenen treten wieder ein. Das Hinüberziehen wird nur durch Ergreifen eines gegnerischen Armes (Aufschürzen der Ärmel bis über den Ellenbogen ist anzuraten) oder durch Umfassen eines Gegners bewerkstelligt.