universität innsbruck
Universitäts- und Landesbibliothek Tirol

Universitäts- und Landesbibliothek Tirol

Die Turnübungen der Mädchen

Gerätübungen und Turnspiele

Maul, Alfred

1890

XI. Turnspiele

urn:nbn:at:at-ubi:2-7202

XI. Turnſpiele.

Die Turnſpiele ſind möglichſt im Freien vorzunehmen, in Turnſälen nur, wenn dieſe gut gereinigt und gut gelüftet ſind. Das Spiel thut jedoch ſeine volle Wirkung erſt dann, regt nur dann an und gefällt, wenn es gut geſpielt wird. Gut ſpielen erlernt man aber nur durch Übung. Deshalb wechsle man nicht zu häufig mit den Spielen und ſorge für ſtrenge Einhaltung der gegebenen Spielregeln. Im allgemeinen empfiehlt ſich, das Spiel in die zweite Hälfte der Turnſtunde, bezw. an das Ende derſelben zu verlegen. Wenn jedoch eine andere Unterrichtsſtunde darauf folgt, meide man alle erhitzenden und aufregenden Spiele.

A. Für die unteren und mittleren Stufen.

1. Kreislaufen (Ruſſiſche Motion). Eine Schülerin geht um den von den andern gebildeten Kreis und tupft unverſehens einer andern auf den Rücken. Beide eilen nun ſchnell in entgegengeſetzten Richtungen um den Kreis. Diejenige, welche zuletzt an die im Kreiſe entſtandene Lücke kommt, ſetzt das Spiel fort. Kommen beide gleichzeitig an, ſo geht die Betupfte weiter, die andere tritt in die Lücke ein.

2. Dasſelbe Spiel mit der Abänderung, daß die beiden Läuferinnen beim Begegnen ſich einmal im Rad rechts (links) mit Handfaſſen umkreiſen, ehe ſie weiterlaufen.

3. Dasſelbe Spiel mit der Abänderung, daß die Betupfte der anderen nachläuft. Kann ſie ihr den Tupf vor Ankunft an der Kreislücke zurückgeben, ſo darf ſie wieder an ihren früheren Platz eintreten und die andere wiederholt ihr früheres Thun.

4. Katze und Maus. Eine als Katze bezeichnete, außerhalb des von der Klaſſe, mit Handfaſſen, gebildeten weiten Kreiſes befindliche Schülerin ſucht eine anfänglich innerhalb des Kreiſes ſich aufhaltende und als Maus bezeichnete Mitſchülerin zu berühren, worauf 2 andere Schülerinnen (in einer gewiſſen Reihenfolge aller) ihre Rolle übernehmen. Die den Kreis Bildenden ſuchen der Katze ſtets den Ein- oder den Austritt durch Armſenken zu erſchweren, der Maus aber durch Armheben zu erleichtern.

5. Dasſelbe Spiel mit der Abänderung, daß ſtets 2 Katzen und 2 Mäuſe in Thätigkeit ſind.

6. Dasſelbe Spiel mit der Abänderung, daß die den Kreis Bildenden ſich ununterbrochen ſeitwärts in der Kreisbahn fortbewegen, ſowie daß der Kreis eine oder zwei Lücken hat, welche den einzig erlaubten Durchgang für die Katze bilden.

7. Hund und Haſe. Dies Spiel iſt von Katz und Maus nur dadurch verſchieden, daß die den Kreis Bildenden in Erſte und Zweite eingeteilt ſind, wovon die einen ſtets dem Haſen, die andern ſtets dem Hunde behilflich zu ſein verſuchen.

8. Das böſe Ding. Im Kreiſe dicht aneinander ſtehend und nach innen und vorwärts geneigt, halten die Schülerinnen ihre offenen Hände auf den Rücken. In ein Paar dieſer Hände wird unvermerkt ein Plumpſack von einer außen herumgehenden und ein Sprüchlein („Schaut Euch nicht um! Schaut Euch nicht um! Es geht ein böſes Ding herum.“) herſagenden Schülerin gelegt. Sobald dieſe: „Los!“ ruft, ſchlägt die mit dem Plumpſack Bewehrte ſolange auf ihre Nachbarin zur Rechten los, bis dieſe nach einmaligem Umlauf um den Kreis ſich wieder in die Kreislücke geſtellt hat, worauf nun die neue Inhaberin des Plumpſacks ihn auf die oben beſchriebene Weiſe weitergiebt.

9. Schwarzer Mann (oder: Der Türk kommt!). Mit dem Rufe: Der ſchwarze Mann (oder: Der Türk) kommt! läuft anfangs eine Schülerin allein, ſpäter in Geſellſchaft ihrer Gehilfinnen, von einem Ende des Spielplatzes nach dem andern hin, dabei die in entgegengeſetzter Richtung und in aufgelöſter Ordnung laufende Klaſſe kreuzend. Wen ſie beim Begegnen berühren kann, wird ihre Gehilfin. Niemand darf dabei zurücklaufen.

10. Das Fangen oder Haſchen. Eine Schülerin „iſt“, nämlich Fängerin. Wer von den andern von ihr berührt wird, muß ſie ablöſen. Schnelles Niederkauern oder das Betreten eines „Freiplatzes“, z. B. in einer Ecke des Spielplatzes, ſchützt vor dem Gefangenwerden.

Eine Abart dieſes Spieles, Schneidezack genannt, beſteht darin, daß ſtets diejenige Schülerin verfolgt werden muß, welche zwiſchen einer Verfolgten und der Verfolgerin hindurch gelaufen iſt.

11. Die Brückenwacht (Brückenmann). Ein etwa ſechs Schritt breiter Streifen quer über die Mitte des Spielplatzes iſt die „Brücke", worauf ſich die Wächterin und ihre ſpäter hinzukommenden Gehilfinnen befindet. Alle Mitſpielerinnen müſſen nun je auf ein Zeichen hin von der einen Seite des Spielplatzes über die Brücke auf die andere Seite laufen. Wer dabei von den Brückenwächterinnen auf der Brücke berührt wird, wird auch Wächterin. Die letzten 3 (4, 5) haben gewonnen. Die zuerſt Gefangene iſt die erſte Wächterin im nächſten Spiel.

12. Schlaglaufen. 2 Abteilungen (Parteien) ſtehen ſich an entgegengeſetzten Seiten des Spielplatzes gegenüber, in jeder die einzelnen z. B. nach ihrer Größe geordnet. Die erſte der einen Abteilung geht zur erſten der andern Abteilung, welche einen Arm vorſtreckt, und betupft dreimal deren flache Hand, beim dritten Male ſich umwendend und zu ihrer Abteilung zurücklaufend, von der andern verfolgt. Wird ſie berührt, ehe ihre Rückkehr vollendet iſt, ſo iſt ſie Gefangene und ſchließt ſich nebſt der Siegerin an das andere Ende der gegneriſchen Abteilung an. Wird ſie nicht erreicht, ſo ſchließt ſich jede Läuferin ihrer eigenen Abteilung an deren anderem Ende wieder an. Nun verfahren ebenſo die zweiten jeder Abteilung, die dritten u. ſ. w., wobei die Rolle des Herausforderns wechſelt. Das Spiel iſt zu Ende, wenn eine Abteilung um 6 (8, 10) Schülerinnen oder um die Hälfte ſtärker geworden iſt als die andere.

13. Diebſchlagen. Wie beim vorigen Spiel ſtehen ſich 2 Abteilungen gegenüber. Zwiſchen beiden, um $^1/_5$ der ganzen Entfernung der einen Abteilung näher als der andern, liegt auf einem Stuhle oder hängt an einem im Boden ſteckenden Stock ein Gegenſtand, z. B. ein Taſchentuch. Auf ein Zeichen hin läuft von jeder Seite (in einer beſtimmten Reihenfolge der einzelnen) eine Schülerin nach der Mitte. Die von der näheren Abteilung ſucht das Tuch zu holen und zurückzulaufen, die andere ſucht ſie vor vollendeter Rückkehr zu berühren. Gelingt es ihr, ſo tritt der Dieb zur andern Abteilung über; im andern Falle muß die Verfolgerin übertreten. Sobald die

eine Abteilung ein gewiſſes Maß von Zugehörigen erreicht hat, werden die Rollen getauſcht.

14. Haſch! Haſch! Vor einer Säule von Stirnpaaren ſteht eine einzelne, den Rücken den andern zugekehrt, klatſcht in die Hände und ruft: Haſch! Haſch!, ohne ſich umzuſehen. Dann ſucht ſie eine von den beiden letzten der Säule, welche auf jenes Zeichen hin zu beiden Seiten der Säule nach vorn laufen, um ſich wieder zu vereinigen und ſich alsdann als erſtes Paar der Säule aufzuſtellen, vorher zu berühren. Kann ſie es, ſo bildet ſie nun mit der Gefangenen das vorderſte Paar der Säule und die andere wird nun Fängerin. Im andern Falle muß jene von neuem rufen und fangen. In großen Klaſſen bildet man 2 oder mehrere ſolcher Spielabteilungen.

15. Die Dritte abſchlagen. Alle Schülerinnen bis auf zwei ſtehen auf einem Kreiſe, als Flankenpaare geordnet, das Geſicht der Kreismitte zugewendet. Zwiſchen den Paaren iſt ein Abſtand von 2 bis 3 Schritten. Von jenen zwei Nicht-eingereihten ſucht die eine der anderen mit einem Plumpſack einen Schlag auf den Rücken zu geben. Kann ſie es, ſo wirft ſie darnach ſogleich den Plumpſack zu Boden und ergreift die Flucht, da nun die andere ſie mit dem Plumpſack zu ſchlagen ſucht. Stellt ſie ſich nun raſch als erſte vor eines der Paare, ſo iſt ſie ſchlagfrei und die durch ihr Vortreten zur Dritten gewordene muß nun an ihrer Stelle die Flucht ergreifen. Flucht und Verfolgung können ſowohl außerhalb wie innerhalb des Kreiſes ſtattfinden.

Bei ſehr kleinen Klaſſen kann man auch einzelne ſtatt der Flankenpaare im Kreiſe aufſtellen und „die Zweite abſchlagen“ laſſen.

16. Königsball. Die Klaſſe iſt in mehrere (4, 5) Abteilungen zu je 6 bis 10 Schülerinnen geteilt, welche an verſchiedenen Stellen des Spielplatzes ſtehen. Vor jeder Abteilung in einer nicht zu kleinen Entfernung, z. B. 8 bis 10 Schritt weit, ſteht die „Königin“, welche jeder einzelnen ihrer Abteilung in einer beſtimmten Reihenfolge derſelben den Ball in einer beſtimmten Weiſe (z. B. mit beiden Händen, mit der rechten

Hand, u. ſ. w.) zuwirft und ihn ſofort von dieſer wieder zurückgeworfen erhält. Wer Fehler macht, z. B. den Ball fallen läßt, muß ſich als letzte der Abteilung anſchließen. War es die Königin ſelbſt, ſo tritt die erſte der Abteilung an ihre Stelle.

B. Für mittlere und obere Stufen.

Außer den oben unter 13 bis 16 genannten Spielen ſind hier noch folgende zu nennen:

17. Schlagball. Die Klaſſe wird, am beſten durch freie Wahl zweier auserleſenen Führerinnen, in zwei Parteien eingeteilt, wovon die eine durch das Los als die der Schlagenden, die andere als die der Fangenden beſtimmt wird. Die Schlägerinnen ſtehen an dem durch einen im Boden ſteckenden Stab gekennzeichneten Schlagmal, ihnen gegenüber, auf dem Spielplatz zweckmäßig verteilt, die Fängerinnen, um das vom Schlagmal etwa 12 bis 20 Schritt weit entfernte Laufmal gruppiert. In einer vorher beſtimmten Reihenfolge (z. B. nach der, in welcher ſie gewählt wurden, oder nach den Anfangsbuchſtaben ihrer Namen) ſchlägt nun jede Schlägerin mit einem Schlägel, das ein ſogen. Schlagholz (etwa 50 bis 60 cm lang, unten griffgerecht, oben flach und etwa handbreit) oder das Schlagnetz (das Rakett) des Federballſpieles ſein kann, nach dem von ihr ſelbſt (oder auch von einer andern) ſenkrecht etwas über Reichhöhe emporgeworfenen, gewöhnlichen Fangball, ſo daß dieſer, wenn getroffen, in das Gebiet der Fängerinnen fliegt. Fängt ihn eine derſelben auf, ſo haben dieſe gewonnen, und beide Abteilungen tauſchen ihre Plätze und Rollen. Wird der Ball aber nicht gefangen, dann ſucht die, welche ihn geſchlagen hat, mit Zurücklaſſung des Schlägels ſchnell das Laufmal zu erreichen und, wenn möglich, wieder zurückzueilen. Wird ſie aber auf dem Hin- oder dem Herwege von dem Balle, den eine Fängerin ſchnell aufgerafft und nach ihr geworfen hat, getroffen, ſo hat ſie, und damit ihre Abteilung auch, verloren. Die Plätze werden vertauſcht und die Fängerin, durch die das Spiel gewonnen wurde, beginnt das Ballſchlagen. Trifft eine Schlägerin den Ball gar nicht, ſo giebt ſie den Schlägel der nächſten ab, ſtellt ſich neben den das Schlagmal kennzeichnenden Stab und wartet

hier einen guten Schlag ab, um den Hin- und Herlauf zu wagen. Bevor ſie dies gethan, darf ſie nicht wieder ſchlagen. Die Schlägerinnen können das Spiel auch dadurch verlieren, daß eine der ihren den Schlägel mit zum Laufmal nimmt, oder ihn im Gebiet der Fängerinnen fallen läßt, ſo daß eine derſelben ſich ſchnell desſelben bemächtigen kann. Noch größere Achtſamkeit der Spielenden kann durch Aufſtellung weiterer Regeln hervorgerufen werden, z. B. dadurch, daß der zum Schlagmal zurückkehrende Ball nur von derjenigen Schlägerin ergriffen werden darf, welche an der Reihe des Schlagens iſt, u. dergl. m.

18. Wanderball. Die Schülerinnen bilden einen Kreis mit einem Abſtand von Armlänge zwiſchen den einzelnen. Dieſe laſſen einen etwa kopfgroßen Ball im Kreiſe herumwandern, indem ihn eine der andern, einerlei in welcher Richtung, giebt, ohne daß dabei eine überſprungen werden darf. Eine außerhalb des Kreiſes bleibende Schülerin läuft dem Ball nach und ſucht ihm einen Schlag zu verſetzen. Gelingt es ihr oder läßt eine den Ball fallen, ſo wird jene von der, die den Ball zuletzt in Händen hatte, abgelöſt.

19. Kreisball. Ähnlich dem vorigen Spiele, nur iſt jetzt die Ballfängerin innerhalb des Kreiſes und der Ball, am beſten jetzt ein Hohlball, wird kreuz und quer durch den Kreis den andern, auch als Prellball, zugeworfen.

20. Rollball (mehr für das Spielen im Turnſaal als für das im Freien und auch nur für kleinere Klaſſen von etwa 6 bis 24 Schülerinnen geeignet). Hierbei wird die Klaſſe ähnlich wie oben bei Spiel 17 angegeben wurde, in 2 Parteien eingeteilt. Es ſoll nun von einer Schülerin von einem beſtimmten Platze aus, der von der Mitte des Spielplatzes gehörig entfernt iſt, ein auf dem Boden liegender, ungefähr kopfgroßer, gefüllter, aber leichter Ball, oder noch beſſer ein ſtarker und größerer Hohlball von der Art der im engliſchen Football-Spiel verwendeten Bälle, mit einem Stock, der 1 bis 1,2 m lang und 3 bis 4 cm dick iſt, ſo geſchlagen werden, daß er wenigſtens über die durch die Mitte des Spielplatzes (z. B. mit

schwarzer Farbe oder mit Kreide) gezogene, am Boden sichtbare Querlinie, wo möglich aber noch weiter über die jenseitige, ebenfalls am Boden sichtbar gemachte Grenzlinie des Spielplatzes rollt. Der rollende Ball soll aber sogleich von der auf der anderen Hälfte des rechteckigen (etwa 15 bis 18 m langen und 6 bis 10 m breiten) Spielplatzes befindlichen Gegnerin, ohne vorher angehalten werden zu dürfen, mit einem einzigen Schlage über die Mitte zurückgeschlagen werden. Diejenige, welche fehlschlägt, oder den Ball mit ihrem Schlage nicht über die Mitte hinausbringt, oder ihn über die hinter ihr befindliche Grenzlinie rollen läßt, hat verloren und wird von der nächsten ihrer Spielgenossinnen abgelöst. Den Gegnern wird alsdann ein Gewinnstrich gutgeschrieben. Aber auch die Siegerin wird, wenn sie 2 Gegnerinnen besiegt hat, abgelöst (ohne Gewinnstrich für die andern), damit die Reihe des Schlagens möglichst bald an die andern kommt. Diejenige Partei, welche zuerst eine gewisse Anzahl von Strichen (z. B. 20) erhalten hat, hat gewonnen. Es ist ratsam, noch folgende Spielregeln einhalten zu lassen: Nach einer Ablösung geschieht der erste Schlag immer von der, welche die Verlierende ablöst. Sie muß vor dem Schlage „Achtung!“ rufen, widrigenfalls ihre Gegnerin den rollenden Ball anhalten darf, um dadurch den Vorteil zu haben, auf einen ruhenden Ball schlagen zu können. Kann man den Spielplatz durch auf dem Boden sichtbare (von der Wand etwa 1 bis 2 m entfernte) Seitenlinien eingrenzen, so werden dieselben von den nicht mit Schlagen beschäftigten Schülerinnen als Wächterinnen besetzt, von jeder Partei jedoch nur auf der ihr zugehörigen Platzhälfte. Die Wächterinnen halten den von der Gegnerin allzu schräg geschlagenen Ball in dem Augenblicke an, wo er ihre Seitengrenze überschritten hat, und legen ihn genau dem Anhalteort gegenüber mitten zwischen die Seitengrenzen nieder, wodurch ihre schlagende Gefährtin den Vorteil gewinnt, den Ball im Zustand der Ruhe und außerdem noch an einer der Platzmitte näheren Stelle schlagen zu dürfen.

Anmerkung. Dies Spiel ward von mir Mitte der siebziger Jahre ersonnen und ist hier sehr beliebt geworden.

21. Barlaufen. Der Anfang dieſes Spieles iſt dem oben bei Spiel 12 (Schlaglaufen) angegebenen gleich, nur wird die Verfolgung dadurch gehemmt, daß der Verfolgerin einzelne der Gegenpartei, wobei keine beſtimmte Reihenfolge eingehalten zu werden braucht, entgegenlaufen, um ſie zu berühren und dadurch zur Gefangenen zu machen, woran wieder andere, ihrer Gefährtin zu Hilfe eilende Gegnerinnen ſie zu hindern ſuchen, und ſo fort, bis endlich eine von einer Gegnerin, die ihr Mal (Bar) ſpäter verlaſſen hatte als jene, gefangen wurde. Daraufhin hört das Spiel für einen Augenblick auf, kein weiteres Fangen gilt mehr, alle kehren in das zugehörige Bar (d. h. hinter den Malſtrich) zurück, nur die Gefangene wird 2 bis 3 Schritt vor dem einen Ende des Bars ihrer Gegner, dort der Befreiung harrend und ihren Genoſſinnen den Arm entgegenſtreckend, aufgeſtellt, und die Fängerin beginnt nun wieder durch Herausforderung einer beliebigen Gegnerin das Spiel von neuem. Wird, ſo lange dies im Gange iſt, eine der Gefangenen, welche, wenn es mehrere ſind, eine möglichſt lange, gegen das zugehörige Bar gerichtete Reihe bilden, von einer Parteigenoſſin früher berührt, als dieſe von einer Gegnerin, ſo ſind alle durch Handfaſſen verbundenen Gefangenen gleichzeitig befreit, das Spiel hört wieder für den Augenblick auf und die Befreierin beginnt es wieder durch Herausfordern. Die Partei, welche zuerſt 3 (4) Gefangene hat, hat das ganze Spiel gewonnen. Man kann noch die Regel hinzufügen, daß eine Verfolgte ſich in das feindliche Bar flüchten, es aber nur dann verlaſſen darf, wenn das Spiel im Gange iſt (nicht während des Herausforderns), wobei ſie ſich vor den ſie bewachenden Gegnerinnen im Bar zu hüten hat.

22. Ringkampf um die Stäbchen (Stabringen). Die Klaſſe iſt in 2 Parteien geteilt. Die Führerin der einen ſchickt eine ihrer Gefährtinnen vor, die der andern ſtellt ihr eine Gegnerin, worin bei jeder Wiederholung beide wechſeln. Beide Gegnerinnen faſſen 2, 25 cm lange und 3 cm dicke, an den Enden abgerundete hölzerne Stäbchen, mit jeder Hand eines, und ſuchen dieſe ihrer Gegnerin auf ein gegebenes Zeichen hin zu entreißen, wobei aber keine Hand der andern zu Hilfe kommen

darf. Dieſem Gegnerpaar folgt ein anderes, u. ſ. w. Zuletzt ringen die Führerinnen ſelber miteinander. Die Partei, auf deren Seite die meiſten Eroberungen von Stäbchen gezählt werden konnten — die von den Führerinnen eroberten Stäbchen zählen doppelt —, hat gewonnen. Auch mit nur einem Stäbchen, oder mit zwei gleichzeitig ringenden Paaren zu ſpielen.

23. Reifenwerfen. Die zu dieſem Spiele erforderlichen Geräte, Reifen und Stäbe, ſind in jeder Spielwarenhandlung zu haben und bedürfen alſo keiner Beſchreibung. Das Spiel wird anfangs nur von Paaren geſpielt. Jedes Paar erhält einen Reifen, jede Spielerin 2 Stäbchen. Dieſe werden von derſelben Seite her in den Reifen geſteckt und etwas nach außen gedreht, wobei das Stäbchen der rechten Hand, wenn dieſe wirft, mit ſeinem Ende den Reifen nach oben, das andere Stäbchen ihn aber nach unten ſpannt. Aus dieſer Haltung wird der Reifen der Mitſpielerin zugeworfen, wobei, wenn weite oder hohe Würfe beabſichtigt werden, der rechte Arm den Hauptanteil an der Werfthätigkeit hat. Die Gegnerin ſoll nun den Reifen mit beiden Stäben zugleich ſo auffangen lernen, daß ſie ihn ſofort wieder zurückwerfen kann. Man laſſe dies die Mädchen in freier Weiſe üben, ohne ſie an Befehle zu binden. Iſt die Klaſſe zu groß oder der Raum zu klein, als daß alle zugleich üben könnten, ſo laſſe man die Paare ſich nach einer beſtimmten Anzahl von Würfen ablöſen. Erſt wenn alle ziemlich geübt ſind, kann man zeitweiſe auch das Werfen aller durch Befehlszeichen regeln. Andere Spielformen ſind folgende:

Jedes Paar ſpielt mit 2 Reifen zugleich.

Mehrere (3, 4 u. ſ. w.) Mädchen ſtehen in einem weiten Kreiſe und laſſen in dieſem einen oder mehrere Reifen herumwandern.

Kleinere Abteilungen ſpielen das Reifenwerfen in der Form des Königsballſpieles (vergl. S. 89, Spiel 16).

Die Reifen über einen höheren Gegenſtand (z. B. über einen Durchzugsbalken des Turnſaales, oder über einen kleinen Baum) hinweg, oder in eine gewiſſe Weite, oder gegen ein beſtimmtes Ziel hin zu werfen u. dergl. m.

24. Federball. Auch zu dieſem vorzüglichen Spiele kann man die nötigen Geräte (Schlagnetz oder Rakett, Federbälle) in jeder Spielwarenhandlung haben. Den Betrieb dieſes Spieles, das häufig gleichzeitig mit dem vorhergenannten geübt wird, um nicht zu viele Spielgeräte der gleichen Art nötig zu haben, regle man ähnlich ſo, wie es bei jenem angegeben wurde. Im Freien kann es nur an windſtillen Tagen geübt werden. Da das Spiel auf die Dauer anſtrengend wird, namentlich beim Erlernen, ſo geſelle man immer drei Mädchen zu einem Spiele zuſammen, wovon eines ſo lange ausſetzt und ruht, bis eines der andern eine gewiſſe Anzahl von (Fehl-) Schlägen gethan hat oder abgelöſt zu werden wünſcht.