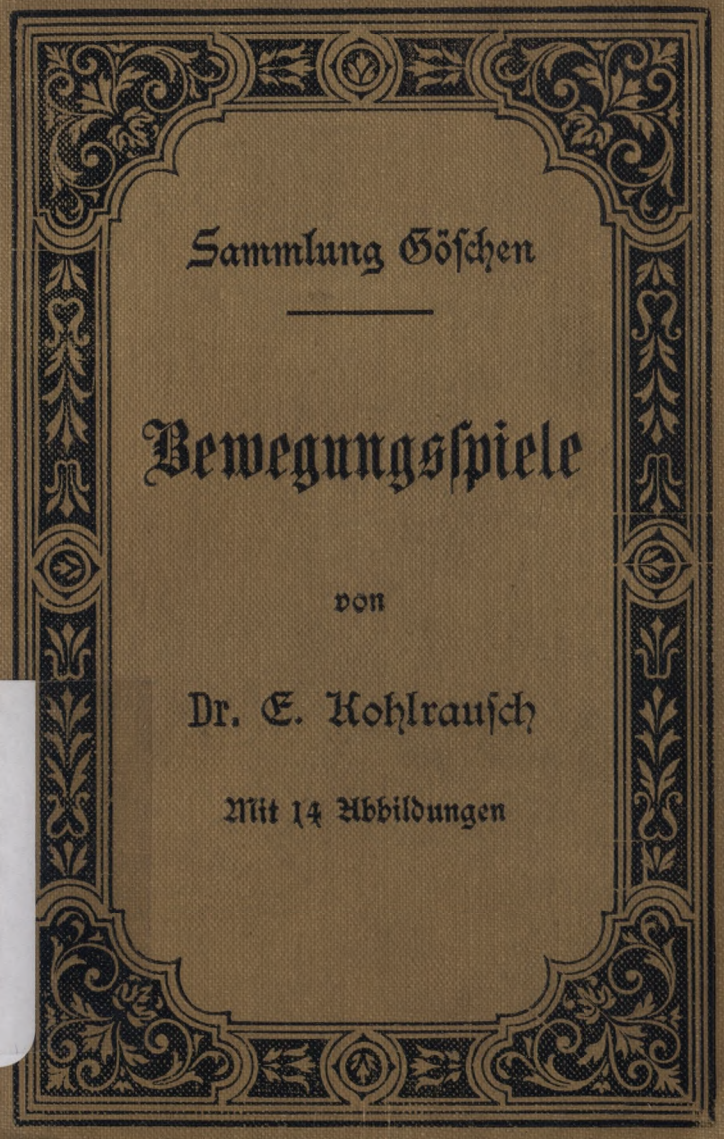




Sammlung Götschen

Bewegungsspiele

von

Dr. E. Kohlrausch

Mit 14 Abbildungen

Sammlung Götschen. Je in elegantem Leinwandband 80 pf.

G. J. Götschen'sche Verlagsbandlung, Leipzig.

- 1—9 **Klassiker-Ausgaben** mit Anmerkungen erster Lehrkräfte und Einleitungen von R. Goedeke.
 1. Klopstocks Oden in Auswahl. 3. Aufl. 2. Lessings Emilia Galotti. 2. Aufl. 3. Lessings Sabeln nebst Abhandlungen. 4. Aufl. 4. Lessings Laokoon. 3. Aufl. 5. Lessings Minna von Barnhelm. 11. Auflage. 6. Lessings Nathan der Weise. 5. Auflage. 7. Lessings Prosa. Sabeln. Abhandl. üb. Kunst u. Kunstwerke. Dramaturg. Abhandl. Theologische Polemik. Philosoph. Gespräche. Aphorismen. 2. Aufl. 8. Lessings litterarisch u. dramaturg. Abhandl. 9. Lessings antiquar. u. epigrammat. Abhandl.
- 10a **Der Nibelunge Nôt** und Mittelhochdeutsche Grammatik von Prof. Dr. Goltzer. 4. verm. Auflage.
- 10b **Kudrun und Dietrich-eppen** Mit Einlsg. u. Wörterbuch v. Dr. O. L. Jiriczek. 3. Aufl.
- 11 **Astronomie** von A. S. Möbius. 9. Auflage. 36 Fig.
- 12 **Pädagogik** von Prof. Dr. Rein. 3. Auflage.
- 13 **Geologie** von Dr. E. Sraas. Mit 66 Tergisg. 2. Auflage.
- 14 **Psychologie und Logik.** von Dr. Th. Ellenbans. 3. Auflage.
- 15 **Deutsche Mythologie.** Von Prof. Dr. F. Kauffmann. 2. Aufl.
- 16 **Griechische Altertums-funde** von Maisch u. P. Olhammer. Mit 9 Vollbildern. 2. Aufl.
- 17 **Aufsatz-Entwürfe** v. Prof. Dr. L. W. Straub. 3. Aufl.
- 18 **Menschliche Körper,** der. V. Realschuldir. Rehmann, mit Gesundheitslehre. Mit 48 Abbild. 3. Aufl.
- 19 **Römische Geschichte** von Dr. Koch. 2. Aufl.
- 20 **Deutsche Grammatik** und Geschichte der deutschen Sprache von Dr. O. Ebon. 3. Auflage.
- 21 **Lessings Philotas** und die Poesie des 17. u. 18. Jahrh. Ariege v. Prof. O. Güntter.
- 22 **Hartmann von Aue,** Wolfram v. Eschenbach u. Gottfr. von Straßburg. Ausw. a. d. hsf. Epos v. Prof. Dr. A. Marold. 2. Aufl.
- 23 **Walther v. d. Vogelweide** mit Ausw. aus Minnesang und Spruchdichtung von Prof. O. Güntter. 3. Aufl.
- 24 **Seb. Brant, Luther,** Hans Sachs, Fischart m. Dichtungen des 16. Jahrh. von Dr. L. Pariser.
- 25 **Kirchenlied u. Volkslied.** Geistl. u. weltl. Lyr. d. 17. u. 18. Jahrh. bis Klopstock von Dr. G. Ellinger.
- 26 **Physische Geographie** von Prof. Dr. Siegm. Güntter. Mit 32 Abbildungen. 2. verm. Aufl.
- 27 **Griechische u. Römische Mythologie** v. Steuding. 2. Aufl.
- 28 **Althochdeutsche Litteratur** m. Grammatik, Uebersetzung u. Erläuterungen v. Prof. Th. Schausfler. 2. Aufl.
- 29 **Mineralogie** v. Dr. R. Brauns, Professor an der Univ. Gießen. Mit 130 Abb. 2. Aufl.
- 30 **Kartenkunde** v. Dir. E. Selcick, Prof. F. Sauter u. Dr. Dinse. Mit gegen 100 Abbild. 2. Aufl.
- 31 **Deutsche Litteraturgeschichte** von Max Koch, Professor an der Universität Breslau. 3. Aufl.

Sammlung Götschen. Je in elegantem Leinwandband 80 pf.

G. J. Götschen'sche Verlagsbandlung, Leipzig.

- 32 Deutsche Heldensage von Dr. O. L. Jiriczek. Mit 3 Taf. 2. Aufl.
- 33 Deutsche Geschichte im Mittelalter von Dr. S. Künze. 2. Aufl.
- 36 Herder, Cid. Herausg. von Dr. E. Naumann.
- 37 Chemie, anorganische von Dr. Jos. Klein. 2. Aufl.
- 38 Chemie, organische von Dr. Jos. Klein. 2. Aufl.
- 39 Zeichenschule mit 17 Tafeln in Cons. Farben- und Golddruck und 200 Voll- und Tegetbildern von R. Kimmich. 3. Auflage.
- 40 Deutsche Poetik von Dr. R. Borinski. 2. Aufl.
- 41 Geometrie von Prof. Mahler. Mit 116 zweifarb. fig. 2. Aufl.
- 42 Urgeschichte der Menschheit von Dr. M. Hörnes. Mit 48 Abbildgn. 2. Aufl.
- 43 Geschichte des alten Morgenlandes von Prof. Dr. Sr. Bommel. Mit 6 Bildern und 1 Karte. 2. Aufl.
- 44 Die Pflanze, ihr Bau u. ihr Leben v. Dr. E. Dennert. Mit 96 Abbildungen. 2. Aufl.
- 45 Römische Altertumskunde von Dr. Leo Bloch. Mit 7 Vollbildern. 2. Aufl.
- 46 Das Waltharilied im Versmaße der Urschrift übersetzt u. erl. v. Prof. Dr. B. Althof.
- 47 Arithmetik u. Algebra von Prof. Dr. B. Schubert. 2. Aufl.
- 48 Beispielsammlung zur „Arithmetik u. Algebra“ von Prof. Dr. B. Schubert.
- 49 Griechische Geschichte von Prof. Dr. B. Swoboda.
- 50 Schulpraxis von Schuldirektor R. Seyfert.
- 51 Mathem. Formelsammlung v. Prof. O. Bürklen. Mit 17 fig. 2. Aufl.
- 52 Römische Literaturgeschichte von Herm. Joachim.
- 53 Niedere Analysis von Dr. Benedikt Sporer. Mit 5 fig.
- 54 Meteorologie von Dr. W. Traber. Mit 49 Abbild. und 7 Tafeln.
- 55 Das Fremdwort im Deutschen von Dr. Rud. Kleinpaul.
- 56 Dtsche. Kulturgeschichte von Dr. Reinh. Günther.
- 57 Perspektive v. Hans Freyberger. Mit 88 fig.
- 58 Geometrisches Zeichnen von Hugo Becker. Mit 282 Abb.
- 59 Indogermanische Sprachwissenschaft von Prof. Dr. A. Meringer.
- 60 Tierkunde v. Dr. Franz v. Wagner. Mit 78 Abbild.
- 61 Deutsche Redelehre von Hans Probst. Mit einer Tafel.
- 62 Länderkunde v. Europa. Mit 14 Tegetkärtchen und Diagrammen und einer Karte der Alpineinteilung. Von Professor Dr. Franz Heideich.
- 63 Länderkunde der außereurop. Erdteile. Mit 11 Tegetkärtchen und Profilen. Von Prof. Dr. Franz Heideich.
- 64 Kurzgefaßtes Deutsches Wörterbuch. Von Dr. S. Dettler.
- 65 Analytische Geometrie der Ebene von Prof. Dr. M. Simon. Mit 40 fig.

Sammlung Götschen. Je in elegantem 80 pf. Feinwandband

G. J. Götschen'sche Verlagsbandlung, Leipzig.

- 66 Russische Grammatik von Dr. Erich Berneter.
- 67 Russisches Lesebuch von Dr. Erich Berneter.
- 68 Russisches Gesprächbuch von Dr. Erich Berneter.
- 69 Englische Litteraturgeschichte von Prof. Dr. Karl Weiser.
- 70 Griechische Litteraturgeschichte von Prof. Dr. Alfred Gerke.
- 71 Chemie, Allgemeine u. physikalische, von Dr. Max Rudolphi.
- 72 Projektive Geometrie von Dr. Karl Doehlemann. Mit 57 zum Teil zweifarbigen Figuren.
- 73 Völkerkunde von Dr. Michael Haberlandt. Mit 56 Abbildungen.
- 74 Die Baukunst d. Abendlandes von Dr. A. Schäfer. Mit 22 Abbildungen.
- 75 Die Graphischen Künste von Carl Rampmann. Mit 3 Beilagen und 39 Abbildungen.
- 76 Theoretische Physik, I. Teil: Mechanik und Akustik. Von Prof. Dr. Gustav Jäger. Mit vielen Abbildgn.
- 77 Theoretische Physik, II. Teil: Licht und Wärme. Von Prof. Dr. Gustav Jäger. Mit vielen Abbildgn.
- 78 Theoretische Physik, III. Teil: Elektrizität und Magnetismus. Von Prof. Dr. Gustav Jäger. Mit vielen Abbildgn.
- 79 Gotische Sprachdenkmäler mit Grammatik, Uebersetzung u. Erläuterungen v. Dr. Hermann Jansen.
- 80 Stilkunde von Karl Otto Hartmann. Mit zahlr. Abbildgn. und Tafeln.
- 81 Logarithmentafeln, Vierstellige, von Prof. Dr. Hermann Schubert. In zweifarb. Druck.
- 82 Lateinische Grammatik von Prof. Dr. W. Votsch.
- 83 Indische Religionswissenschaft von Prof. Dr. Edmund Hardy.
- 84 Nautik von Direktor Dr. Franz Schulze. Mit 56 Abbildgn.
- 85 Französische Geschichte von Prof. Dr. R. Sternfeld.
- 86 Kurzschrift. Lehrbuch der vereinfachten deutschen Stenographie (System Stolze-Schrey) von Dr. Amiel.
- 87 Höhere Analysis I: Differentialrechnung. Von Dr. Srdr. Junker. Mit 63 fig.
- 88 Höhere Analysis II: Integralrechnung. Von Dr. Srdr. Junker. Mit vielen Abbildgn.
- 89 Analytische Geometrie des Raumes von Prof. Dr. M. Simon. Mit 28 Abbildungen.
- 90 Ethik von Dr. Th. Achelis.
- 91 Griechische Grammatik von Dr. Hans Meißner.
- 92 Mathemat. Geographie zusammenhängend entwickelt und mit geordneten Denkfäbungen versehen von Kurt Geißler.
- 93 Deutsches Leben im 12. Jahrhundert. Kulturhist. Erläuterungen 3. Nibelungenlied u. zur Kudrun. Von Prof. Dr. Jul. Dieffenbacher. Mit vielen Abbildgn.
- 94 Photographie. Von B. Reßler. Mit 1 Lichtdruckbeilage u. zahlr. Abbildgn.
- 95 Paläontologie. Von Prof. Dr. Rud. Hoernes. Mit vielen Abbildgn.

Bewegungsspiele

von

Dr. G. Kohnrausch

Professor am Kgl. Kaiser-Wilhelms-Gymnasium zu Hannover

Mit 14 Abbildungen

Leipzig

G. J. Götschen'sche Verlagsbuchhandlung

1899



1 19287

Alle Rechte, insbesondere das Uebersetzungsrecht, von
der Verlagshandlung vorbehalten.

Biblioteka AKF w Krakowie



1800090501

Druck von Carl Rembold & Co. in Heilbronn.

AKC. 1967 D 2171

Inhalt.

I. Einleitung.

	Seite
a) Geschichtliches	7
b) Nutzen der Spiele	12
1. für die Gesundheit	12
2. für die Charakterbildung	14
c) Spielzeit	15
d) Spielplatz	16
e) Spielgeräte	18
f) Auswahl der Spiele	20

II. Singspiele.

1. Die Tiroler sind lustig	27
2. Der Gänsebieb	28

III. Platzwechselspiele.

3. Kämmerchen vermieten	29
4. Wie gefällt dir dein Nachbar?	29

IV. Gangspiele.

a) Mit Freimal	
5. Fangen. (Kauermännchen; Eisenzeß; Eisenhinken; Schattenhaschen; Schneibezeß; Krüppelfangen.)	30
6. Bärenschlag. (Fischer; Holland-Seeland.)	32
7. Fuchs ins Loch	38
8. Vögelverkaufen	34
9. Die Jagd	36
10. Räuber und Nonne	37

b) Mit Aufstellung im Kreise

11. Ringschlagen. (Komm mit! Guten Morgen, Herr Fischer!)	38
12. Der Plumpsack geht um	40
13. Blindesuh	40
14. Jakob, wo bist du?	41
15. Kaze und Maus	42
16. Dritten-Abschlagen	43

c) Mit Aufstellung in Reihen

17. Henne und Habicht	41
18. Letztes Paar herbei. (Müller von hinten; Böschchen, schiele nicht! Fang schon! Witmann.)	45
19. Schutzgemeinschaft	46

d) In zwei Parteien

20. Räuber und Gendarmen	47
21. Der schwarze Mann	48
22. Schlaglaufen	50
23. Foppen und Fangen	51
24. Barlaufen	52

V. Kugelspiele.

25. Luftkegelspiel	58
26. Boccia	60
27. Croquet	62

VI. Ballspiele.

Fangballspiele mit dem kleinen Vollballe

28. Königsball	76
29. Stehball	77
30. Preßball	79
31. Balljagd	80
32. Reiterball	82
33. Kreisball	83
34. Eckball	84

Schlagballspiele

35. Schlagball mit und ohne Einscherer	86
A) Allgemeines	86
B) Gemeinsame Regeln für beide Spielarten	88
C) Besondere Regeln für das Spiel mit Einscherer	93
D) Besondere Regeln für das Spiel ohne Einscherer	95
E) Winke	97

36. Feldball	99
37. Ball mit Freistätten	104
38. Thorball. (Cricket.)	106

Wurfballspiele mit dem großen Vollballe

39. Neckball	116
40. Wanderball mit Zuwerfen	117
41. Schleuderball und Grenzball	118

Spiele mit dem großen Hohlballe

42. Fußball	121
A) ohne Aufnehmen	122
B) mit Aufnehmen	130
43. Faustball	144

Spiele mit kleinen hohlen Bällen

44. Tamburinball	148
45. Lawn-Tennis	151

Verzeichniß der Abbildungen.

- Fig. 1—3 Croquet. Aufstellung der Thore.
" 4 und 5 Croquet. Das Schneiden, Croquetieren.
" 6 Schlagball. Plan des Spielplatzes.
" 7 Feldball. Plan des Spielplatzes.
" 8 Thorball. Plan des Spielplatzes und Aufstellung der Spieler.
" 9 Fußball ohne Aufnehmen. Plan der Plätze und erste Aufstellung der Spieler.
" 10 Fußball ohne Aufnehmen. Aufstellung der Spieler bei einem „Eckstoß“.
" 11 Fußball mit Aufnehmen. Plan des Platzes und erste Aufstellung der Spieler.
" 12 Fußball mit Aufnehmen. Aufstellung der Spieler beim „Mengen“.
" 13 Fußball mit Aufnehmen. Aufstellung der Spieler beim Einwurf von der Seitengrenze.
" 14 Lawn-Tennis. Plan des Spielplatzes.
-

Einleitung.

„Spiele sind so alt wie die Menschheit.“ Wenn man den Begriff des Spieles nicht zu eng faßt, ist der Satz gewiß richtig. Alle Naturvölker haben ihre Spiele, ihre Tänze, und soweit wir historische Ueberlieferung haben, berichtet auch sie von Spielen der ältesten Völker.

Alte Abbildungen aus ägyptischen Gräbern und Tempeln, sowie Denkmäler der alten orientalischen Völkerschaften zeigen uns Figuren, die nicht nur kämpfen, sondern auch offenbar gymnastische Spiele treiben. Auch im Alten Testamente wird ein Ballspiel (Jesaia) und Bogenspiel (Hiob) erwähnt.

Bei den alten Griechen und Römern standen neben den gymnastischen Uebungen auch die Ballspiele in hohem Ansehen. Schon Homer berichtet vom Ballspiel der Nausikaa; in den Gymnasien waren besondere Räume vorhanden, coryceum oder sphaeristerium, in denen die Knaben und Jünglinge von einem besonderen Lehrer, sphaeristikos, im Ballspiele unterrichtet wurden.

Von den Spielen selbst, die mit dem großen hohlen Balle, follis, oder dem Handballe, pila, oder dem großen gestopften Balle, paganica (sc. pila), vorgenommen wurden, wissen wir nicht viel. Bei dem harpastum bekämpften sich zwei Parteien mit einem Balle.

Auf einem Wandgemälde in den Thermen des Titus zu Rom sieht man 3 Schüler und einen Lehrer mit 6 Bällen spielen.

Daß Laufübungen auch in einer unseren heutigen Laufspielen ähnlichen Form vorgenommen sind, ist mindestens wahrscheinlich.

Dafür, daß gern und viel gespielt wurde, haben wir hinreichende Zeugnisse. Heraklit ordnete am Dianentempel zu Ephesus die Spiele der Knaben und nahm an ihnen teil, Scävola, Julius Cäsar und Octavius betrieben das Ballspiel studiosissime, Cato sogar an dem Tage, an dem er bei seiner Consulatswahl durchfiel, Spurius im hohen Alter eifrig und lange (vehementer et diu).

Die „öffentlichen Spiele“, ludi Circenses, waren freilich etwas ganz anderes als unsere heutigen „Spiele“. Es waren Schaustellungen von Berufsgymnastikern und Athleten, wie wir sie auch heutzutage noch im Zirkus sehen, sowie Wettkämpfe von Gladiatoren oder Tierkämpfern, die später auf die roheste und blutigste Weise ausarteten.

Auch von Ballspielen der alten Germanen berichtet uns Tacitus, wenn auch bei unseren kräftigen, gewandten und waffenfrohen Vorfahren die Uebungen des Reitens, Laufens, Werfens, Schießens und Fechtens in höherem Ansehen standen als Spiel und Tanz.

Im Mittelalter spielten die Turniere, Kampfspiele der Edlen, eine große Rolle. Daß daneben aber auch Spiele der Jugend in unserem heutigen Sinne gepflegt wurden, wissen wir aus den verschiedensten Berichten. Freytag erzählt uns viel von ihnen, und die Sonnenwendspiele sind allgemeiner bekannt.

Die Erfindung des Schießpulvers änderte die Kampfweise von Grund aus; der Kampf mit den Handwaffen trat mehr in den Hintergrund, persönliche Kraft und Geschicklichkeit überwog nicht mehr im alten Maße, und so verblaßte denn auch die Uebung und der Ruhm der alten Ritter-

tugenden. Mit der Lust an körperlichen Uebungen im allgemeinen schwand aber auch die Lust an den Bewegungsspielen, und hierzu trug außer dem schweren Druck des Dreißigjährigen Krieges auch, und nicht zum wenigsten, die Erfindung und Ausbreitung des Kartenspiels bei.

Am Ende des 14. Jahrhunderts am Hofe des wahnsinnigen französischen Königs Karl VI. erfunden, breiteten sich die Kartenspiele allmählich über ganz Europa aus und verdrängten nach und nach die besseren Uebungsspiele (Mail, Ball- und Kugelspiele), besonders in den vornehmeren Klassen. Sie gewöhnten die jungen Leute an die Stuben, trugen zur Verweichlichung bei und „halfen stark zur Umwandlung der mannbaren Ritterschaft in Noblesse“. Natürlich folgten die Bürger und Hörigen dem Beispiele der Vornehmen.

Die Macht der Kartenkönige ist trotz mancher Befehle verständiger Herrscher, Konzilien und Synoden niemals gebrochen, und der Schaden an Leib und Gut, den sie verschuldet haben und noch verschulden, ist unermesslich.

Erst seit etwa 100 Jahren und besonders in den letzten Jahrzehnten hat sich das allgemeine Interesse wieder mehr den Bewegungsspielen zugewandt.

Die mahnenden Stimmen der Reformatoren, Humanisten, Naturalisten und Philanthropen wandten die öffentliche Aufmerksamkeit wohl einer rationelleren Jugenderziehung zu, hatten aber doch wenig direkten Erfolg.

In höherem Grade belebte — auch durch das Beispiel an dem Philanthropin zu Schnepfenthal — Guts=Muts die Jugendspiele, dessen „Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und des Geistes“ noch jetzt nach 100 Jahren das grundlegende Werk über Jugendspiele bildet. Doch auch dieser erfreuliche Aufschwung ging in der Not der Befreiungs=

kriege wieder unter. Die Anregung aber war gegeben und wurde von einsichtigen Männern festgehalten und gehegt, und der Sinn für Pflege der Leibesübungen erwachte wieder, von den Sängern der Freiheitskriege belebt und von Jahn mächtig angeregt und praktisch bethätigt. In seinem Turnen bildeten die Spiele einen Hauptbestandteil. „Ohne Turnspiel kann das Turnwesen nicht gedeihen, ohne Spielplatz ist ein Turnplatz gar nicht zu denken.“

Doch auch Jahns Erfolge gingen zum großen Teil in der nach Rozebues Ermordung folgenden Zeit der Unterdrückung des Turnens wieder verloren; sie erhoben sich aber nach Aufhebung der Turnsperrre in den vierziger Jahren überall wieder zu neuer Blüte, mehr aber das eigentliche Turnen als die Turnspiele.

Natürlich ist hie und da immer gespielt, drängt doch die ganze Natur der Jugend mächtig zu einer solchen Bethätigung ihres Bewegungstriebes; aber die Spiele fristeten doch nur ein kümmerliches und oft mißachtetes Dasein.

Erst seit Ende der siebenziger Jahre macht sich ein neuer Aufschwung bemerkbar, angeregt durch Erzieher und Freunde der Jugend und unterstützt durch ärztliche Untersuchungen über den schädigenden Einfluß einseitiger, geistiger Belastung der Jugend. Verschiedene Turnlehrerversammlungen forderten Plätze, Zeit und Mittel zur regelmäßigen und planmäßigen Vornahme von Schulspielen, in weiteren Kreisen erregte Aufsehen die freilich von Uebertreibungen nicht freie Schrift des Amtsrichters Hartwich: „Woran wir leiden“; den weitestgehenden Einfluß aber übte der Spiel-Erlaß des Kultusministers v. Goßler vom 27. Oktober 1882 aus. Spielleiter werden ausgebildet, Direktoren und Lehrer der Schulen wenden jetzt den Schulspielen Interesse und oft thätige Teilnahme

zu, viele Städte stellen Plätze und zum Teil nicht unbeträchtliche Mittel zur Verfügung, und die Militärbehörden unterstützen die Jugendspiele durch Ueberlassung von Übungsplätzen.

Die der Schule entwachsenen Jünglinge haben vielerorts Spielvereine gegründet, und neuerdings nehmen sich auch die Turnvereine der Spiele wieder mit mehr Wärme an.

Eine besonders segensreiche Wirksamkeit hat auch der „Centralauschuß zur Förderung der Jugend- und Volksspiele in Deutschland“ unter Leitung des für die Sache begeisterten und begeisternden Herrn v. Schenkendorf entfaltet, sowohl durch Veranstaltung von Spielfursen zur Ausbildung von Lehrern und von Kongressen, die mit größeren Spielvorführungen verbunden waren, als auch durch Herausgabe von periodischen Schriften, besonders des „Jahrbuches für Jugend- und Volksspiele“. Aber es fehlt noch viel, bis das Spielen wieder zu einer „Volksfittte“ wird, und viel können dazu auch die Eltern und Lehrherren beitragen. Es genügt nicht, daß die Schüler in der Schule einige Spiele erlernen, das Spiel muß weiter gepflegt werden: nicht nur während der Zeit der Schule, sondern auch in den Ferien und über die Schulzeit hinaus, während der Lehrzeit oder Studienzeit und auch später, solange die Kräfte es erlauben.

Die Eltern sollten daher ihre Kinder, so oft es geht, von den Büchern fort ins Freie schicken, die Lehrherren ihre Lehrlinge fort vom Bierkrug auf den Spielplatz, aus den räucherigen engen Kneipen fort in die frische Luft und in Gottes freie Natur.

Hierin würde eine wesentliche Hilfe zur Belebung der Spiele liegen. Wer erst auf dem Spielplatze ist, nimmt auch gern am Spiele selbst mit teil, um so lieber, je mehr er schon gespielt hat; denn mit der Freude am Erfolge steigert

sich die Lust am Spiele, und Kinder, die erst einigemal teilgenommen haben, pflegen später gern und von selbst wieder zu kommen. Es ist in dieser Hinsicht besser geworden in den letzten zehn Jahren, und so ist ein weiterer guter Fortgang zu erhoffen.

Ist denn der Nutzen der Spiele wirklich ein so großer? Gewiß! Sie haben einen hohen Wert und zwar in doppelter Hinsicht, sowohl für die Gesundheit als auch für die Erziehung des Charakters.

Die Spiele sollen eine Erfrischung und Erholung nach der Arbeit sein. In der Freude des Spiels sollen die Sorgen (auch die kleinen des Kindes) vergessen und neue Spannkraft gesammelt werden für die ernstere Thätigkeit der Arbeit. Nur für die kleinsten Kinder deckt sich Spiel und Arbeit.

Zur Erfrischung und Erholung können zwar auch manche andere Beschäftigungen dienen, deren Wert nicht verkannt werden soll, und die auch daneben — namentlich bei schlechterem Wetter — zu ihrem Rechte kommen mögen, das Spielen mit Bausteinen und Bauhölzern, mit Soldaten, Puppen und sonstigem Spielzeug; aber größer ist die Erfrischung bei den Bewegungsspielen.

Auch Malen und Schnitzen, Muscieren und Lesen — was nicht zur Arbeit zu rechnen ist — will seine Zeit und bietet eine gewisse Erholung; aber weit mehr Erfrischung gewährt die Bewegung beim Spiel in der freien Luft.

Vor dem Buche und mit dem Spielzeuge sitzt das Kind in der Stubenluft, Brust und Magen oft gedrückt, Herz und Lunge in matter Thätigkeit, die meisten Muskeln schlaff und der Geist in einer Thätigkeit, die zwar weniger angespannt, aber doch immerhin ähnlich der Arbeit ist, von welcher man Erholung sucht. Die Sauerstoffzufuhr zum Gehirn ist eine

mäßige, und die Spannkraft des Geistes ist nachher auch nur in mäßigem Grade wiederhergestellt.

Wie ganz anders bei frischen Bewegungsspielen! Die Lungen arbeiten sich aus in der frischen Luft, das Blut kreist schnell durch die Adern, alle Muskeln und Nerven werden angespannt und geübt, und das frohe Gefühl von Kraft und Wohlbehagen durchströmt den ganzen Körper. Selbst das Gefühl körperlicher Ermüdung, das sich nach langem Spielen bemerkbar macht, ist ein angenehmes, nicht nur weil wir seine wohlthuenden Folgen aus Erfahrung kennen, sondern weil es mit einem Gefühle geistiger Erfrischung gepaart ist, das unmittelbar empfunden wird.

Natürlich darf die körperliche Ermüdung keine übermäßige sein. Maß zu halten ist nötig in allen Dingen, ganz besonders beim Genießen, und ebenso auch beim Spielen. Uebertreibungen rächen sich auch hier, aber sie sind sehr selten; denn unmittelbarer als bei fast allen anderen Beschäftigungen bildet hier das bestimmte Gefühl der Ermüdung einen natürlichen, sicheren Maßstab und ein selbstthätig wirkendes Schutzmittel gegen Ueberanstrengung. Eine Ueberanstrengung der Muskeln ist so gut wie ausgeschlossen. Aber auch für die inneren Organe ist bei Spielern, die gesund sind, kaum eine Schädigung durch Ueberanstrengung zu befürchten, um so weniger, je regelmäßiger sie spielen; denn die Leistungsfähigkeit von Herz und Lungen steigert sich durch Uebung außerordentlich.

Als Vorbeugungsmittel gegen die Gefahren der Tuberkulose sind häufige Uebungen im Laufen gar nicht hoch genug anzuschlagen; ja gegen vermeintliche Schwäche von Herz und Lunge bildet die Uebung im Laufen oft die allerbeste Kur.

Nur bei wirklichen, organischen Fehlern der Atmungs-

oder Kreislauforgane sollten Kinder nicht oder nicht ohne ärztliche Vorschrift und nicht ohne Aufsicht zugelassen werden.

Ferner bilden die Spiele eine ausgezeichnete Schule der Nervengymnastik. Für schnelles, sicheres Erkennen, Ergreifen, Treffen, für schnellen Entschluß zum Vorlaufen, Umwenden, Ausweichen, Durchschlüpfen, ja für die Entwicklung von Entschlossenheit und Mut dürfte es kaum ein besseres Übungsmittel geben als Spiele, in denen der Kampf der Parteien (mit oder ohne Ball) das belebende und entscheidende Element bildet.

Der Wert der Spiele für die Bildung des Charakters steht hinter dem gesundheitlichen nicht zurück.

Mut, Entschlossenheit und Selbstvertrauen werden durch die Spiele in hohem Grade geweckt. Auch beim Turnen an Geräten, bei den gemeinsamen Frei- und Ordnungsübungen, wie beim militärischen Exerzieren, werden scharfes Aufmerken, Mut, Entschlossenheit, Ausdauer und Festigkeit geübt, aber weniger selbstbestimmend als nach Befehl oder vorheriger Ueberlegung und Absicht. Die freie, selbständige, schnelle Entschlußfähigkeit — auf die bei der militärischen Einzelausbildung des Mannes ebenfalls Wert gelegt wird — wird durch Spiele, besonders die Kampfspiele in höherem Maße ausgebildet, als durch Turnen und Exerzieren.

Auch die Selbstdisziplin, die bei den Spielen geübt wird, verleiht ihnen erziehlischen Wert. Die Führer der Parteien treffen die Anordnungen, weisen den einzelnen ihre Aufgaben und Plätze zu. Ihnen müssen die anderen gehorchen, und den selbstgewählten Führern folgen sie am willigsten. Hier erkennen sie Gesetz und Regel am leichtesten an, ein Störenfried wird von ihnen selbst zur Ruhe gebracht, und das Gefühl für Recht und Unrecht wird kräftig entwickelt.

In der Ausbildung einer guten Kameradschaft liegt ein weiterer, oft nicht hinreichend gewürdigter, erziehlischer Wert der Spiele, besonders der größeren Parteispiele. Die Geschicklichkeit des Einzelnen muß dabei der ganzen Partei zu gute kommen, in das Gefüge der Partei greift der Einzelspieler nur wie ein einzelnes Rad in einem Triebwerke ein. Selbstsucht und Selbstüberhebung finden nicht Raum, und etwaige Empfindlichkeit wird beim Spielen am leichtesten überwunden und — wie manche andere Ecke — abgeschliffen.

Im Spiele lernt man Spott und kleine Beleidigungen leicht ertragen und die Gefälligkeit und Geschicklichkeit anderer schätzen und anerkennen. Das Spiel regt Leidenschaften an, lehrt sie aber auch beherrschen und bietet Anlaß genug zu Freude, Hoffnung und Enttäuschung.

Hadern um Kleinigkeiten, murren bei einer Spielstrafe, böse oder gar roh werden beim Kampfspiele sind Dinge, die sich beim Spielen gar bald verlieren. „Gute Spieler zanken sich nicht.“

Auch die kleineren Spielkameradschaften der Geschwister oder der Freunde und Freundinnen, die sich im Garten zusammenfinden, wirken schon in dieser Weise abschleifend und für das Leben erziehend; aber weit energischer und wirksamer natürlich die größeren Spielkameradschaften, die Spielabteilungen der Schulklassen oder die Spielvereine.

Der Charakter des Kindes offenbart sich nirgends so leicht und klar, wie beim Spielen. Daher ist der Spielplatz für den Erzieher ein besonders günstiger Ort zu geschickter (nicht häufiger) meist sehr erfolgreicher Einwirkung.

Als Spielzeit sind die späteren Nachmittagsstunden am geeignetsten, in der schulfreien Zeit aber auch wohl der Vormittag. Von den Jahreszeiten sind Frühling und Herbst

die günstigsten, aber nur der kälteste Winter schließt das Spiel im Freien aus, wenn Schnee und Eis kein Laufen gestatten.

Bei großer Hitze soll man keine Spiele vornehmen, die andauerndes oder sehr scharfes Laufen beanspruchen, auch nicht bei rauhen Ostwinden in der kalten Jahreszeit. Im übrigen macht für die Spieler das Wetter nicht viel aus, selbst leichter Regen stört kaum. Nur gegen heftige Schauer müssen sie Unterschlupf finden.

Spielvereinigungen müssen ja ihre festgesetzten Spielzeiten haben und dürfen sich nicht zu sehr vom Wetter abhängig machen.

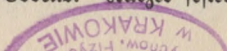
Wenn wir in Bezug auf das Wetter also leicht zu befriedigen sind, so sind die Anforderungen an den Spielplatz nicht geringe. Damit soll nicht gesagt sein, daß geschickte Spieler sich nicht auch auf weniger geeigneten Plätzen zu helfen wissen, aber es ist dann ein Sichbehelfen, und das Spiel kann sich nicht frei entfalten.

Vor allem muß der Platz Raum genug bieten, nahezu horizontal liegen und darf nicht beengt sein durch Gebäude mit Fenstern oder durch Gärten und Felder, die nicht betreten werden dürfen.

Bei größeren Städten liegt er am besten im Außengebiet. Dort ist die Luft freier, und der Weg dorthin den Spielern dienlich. Die Exerzierplätze der Truppen sind meistens auch prächtige Spielplätze.

Schattenspendende Bäume am Rande des Platzes sind eine sehr erwünschte Zugabe, doch nicht notwendig; auf dem Spielplatz selbst aber sind Bäume für die meisten Spiele sehr störend.

Völlige Ebenheit des Bodens ist nicht erforderlich, nur für einige Prellspiele, wie Lawn-Tennis oder Cricket, bedarf es ganz ebenen Bodens. Kurzer fester Rasen (nicht langes



Gras) ist für Lauffspiele am angenehmsten, doch ist auch ein nicht zu harter Kiesboden gut geeignet.

Beim Abstecken der Male nehme man auf Sonne und Wind, sowie auf etwaiges Gefälle des Bodens gebührende Rücksicht.

In der Nähe des Spielplatzes muß ein Aufbewahrungsraum für Spielgeräte sein und, wenn möglich, ein Wasch- und Umkleideraum für die Spieler. Dort verwahrt man auch für den möglichen Fall einer Verletzung etwas Verbandzeug.

An Spielgeräten bedarf man einer ziemlichen Anzahl von Flaggen oder Stangen zur Malbezeichnung, Schlaghölzer für die Schlagballspiele und verschiedener Bälle. Für Fußball- und Thorballspiel sind je zwei Thore und für letzteres zwei Schläger, für Croquet verschiedene Schlaghämmer, Kugeln und Biegel, für etwaiges Lawn-Tennispielen Netz und Bälle nötig. Die Schlägel zum Tennispiel pflegen die Spieler selbst mitzubringen, ebenso Tamburine zum Tamburinballspiel.

Die Malflaggen nimmt man etwa $2\frac{1}{2}$ cm stark und $1\frac{1}{2}$ bis 2 m lang und versieht sie unten mit einer scharfen eisernen Spitze zum Hineinstoßen in das Erdreich.

Das Schlagholz für das „Deutsche Schlagballspiel“ kann ein rundes Stangenende von 5 cm Stärke und 60 bis 80 cm Länge sein, es kann aber auch etwas abgeflacht sein, am Schlagende 4×6 cm stark mit gut abgerundeten Kanten und mit einem dünneren rundlichen Griffende. Zum Schutz gegen das Fortfliegen giebt man ihm wohl einen Endknopf oder eine Handschlinge oder umwickelt das Griffende mit Bindfaden. Für „Ball mit Freistätten“ wählt man ein kürzeres, nur 50 cm langes, breiteres Schlagholz.

Zum Thorballspiele benutzt man zwei flache, 10 cm breite

Schläger aus leichtem Holz (Weidenholz) mit einem runden Griff, der gut mit Bindfaden umwickelt ist und mit beiden Händen gefaßt wird. Man lasse sich solche Schläger aus einer guten Spielmittel-Handlung kommen. Zum Feldballspiel hat man ein ähnliches, meistens etwas kleineres Schlagholz.

Ueber Tennisschläger und Tamburin ist bei diesen Spielen das Nötige angegeben.

Bei den Bällen unterscheidet man Handbälle, Fußbälle, Stoßbälle und Schleuderbälle.

Als Handbälle bezeichnet man kleine Bälle von 4 bis 10 cm Durchmesser, die teils hohl, teils gefüllt sind.

Für Spiele, wie Tennis- und Tamburinball, bei denen der Ball lebhaft springen soll und mit leichten Schlägern geschlagen wird, sind nur hohle, starkwandige Gummibälle verwendbar, für Tamburinball solche von 4—6 cm, für Tennis solche von 6 cm Durchmesser. Bei den meisten Schlagballspielen, bei denen es auf weiten, sicheren Wurf und kräftiges Schlagen ankommt, sind gefüllte Bälle von etwa 7 cm Durchmesser vorzuziehen. Die Füllung darf aber nicht zu locker sein, wenn der Ball weit fliegen, und nicht zu hart, wenn er zum Abwerfen von Läufern benutzt werden soll. Es ist daher ratsam, solche Bälle nur aus wirklich guten Spielmittel-Handlungen zu beziehen. Für das Thorballspiel darf der 7,5 cm im Durchmesser haltende Ball etwas schwerer und härter sein, muß aber noch schmerzlos gefangen werden können. Das deutsche Fabrikat hierin dürfte dem englischen vorzuziehen sein, weil letzteres gar zu hart und schwer gearbeitet wird.

Massive Gummibälle fliegen sehr gut, fangen sich aber recht schwer. Einen für die Schlagballspiele sehr geeigneten Ball bekommt man, wenn man einen kleinen mas-

fiven Gummiball mit Wolle umwickelt und mit einem Netz überstrickt.

Für Balljagd (auch Reiterball) sind größere Bälle von etwa 10 cm Durchmesser recht geeignet.

Der Fußball ist ein großer, hohler, aufzublasender Gummiball in einer ledernen Hülle. Der Ball hat Ei- oder Kugelform. Der eiförmige Ball wird bei dem Fußballspiele mit Aufnehmen benutzt, der kugelförmige beim Fußballspiele ohne Aufnehmen, beim Faustballspiel und einigen anderen Spielen, z. B. auch bei der Balljagd oder beim Neckball, kann aber auch zum Fußballspiel mit Aufnehmen benutzt werden.

Der Ball muß stramm aufgeblasen und der Schlauch sehr fest abgebunden werden. Er ist trocken aufzubewahren und das Leder häufiger mit Lederfett einzureiben. Bälle von etwa 22 cm Durchmesser haben eine bequeme Größe und sind zu 10—12 Mk. in den besseren Spielmittel-Handlungen zu haben, in denen man auch die Ersatzteile bekommen kann.

Stoßbälle sind große mit Haarfüllung gestopfte Lederbälle für Stoß- oder Schodwurf. Man benutzt sie beim Grenzball, Neckball, Wanderball, auch bei der Balljagd. Für Mädchen oder kleine Knaben mag der Ball vielleicht 18 cm Durchmesser und $\frac{3}{4}$ kg Gewicht haben, für Jünglinge kann man bis 25 und mehr cm Durchmesser und zu $2\frac{1}{2}$ kg Gewicht gehen.

Auch ganz aus Filz hat man kleinere, für Mädchen geeignete Stoßbälle hergestellt.

Der Schleuderball unterscheidet sich von dem Stoßballe nur dadurch, daß er einen Henkel oder eine Schlaufe hat. Früher war der Henkelgriff mehr in Gebrauch, es bürgern sich aber jetzt die Bälle mit Schlaufe mehr ein, weil sie höhere Würfe gestatten. Die Schlaufe soll jedoch nicht mehr als 20 cm Länge haben.

Sie wird durch einen starken Lederriemen gebildet, der oben und unten durch je 2, etwa 3—4 cm voneinander entfernte Einschnitte der Lederhülle ganz durch den Ball hindurchgezogen und unten zusammengenäht ist. Diese durchbrochenen Stellen des Balles sind durch eine Lederplatte noch besonders verstärkt.

Der Ball mit Henkelgriff wird mit einem Kreuzriemen umnäht, und auf letzterem ein Henkelgriff aus Leder befestigt. Der Kreuzriemen darf nicht dick ausliegen, damit er den Fänger nicht verletzen kann.

Für Knaben mag der Schleuderball bis zu 1 kg, für Erwachsene bis zu 2 kg schwer genommen werden.

Die Thore für Thorballspiel (Cricket) und Feldball bestehen aus je 3 Stäben von 75 cm Länge bei etwa 2 cm Durchmesser, oben mit Kerben, in welche 2 je 10 cm lange Querbölzchen, Barren, gelegt werden. Zwischen den Thorstäben bleibt dann eine Oeffnung von 7 cm Breite, durch welche der Ball gerade nicht mehr hindurchfliegen kann.

Die Thore beim Fußballspiel bestehen aus je 2 senkrechten, genügend langen Stangen, den Thorpfosten, die durch eine Querlatte verbunden sind. Statt der Latte wird oft auch eine Leine verwandt.

Die Thore beim Grenzball und Schleuderball bestehen nur aus je 2 senkrechten Stangen, die beliebig verlängert zu denken sind.

Bei der Auswahl der Spiele sind das Alter und Geschlecht der Spieler, ihre Zahl, die bereits erlangte Spielfertigkeit und ihre Neigung bestimmend; nicht minder aber auch der zur Verfügung stehende Platz und die vorhandenen Spielgeräte, endlich auch die Jahreszeit und das Wetter.

Es ist also auf vielerlei bei der Auswahl der Spiele Rücksicht zu nehmen.

Durch den Wind werden alle Spiele mit hohlen Bällen beeinträchtigt, wie Lawn-Tennis, Tamburinball und besonders Fußball ohne Aufnehmen und Faustball. Auch bei mäßig starkem Winde ist daher bei der Abstechung der Male zu beachten, daß keine Partei gerade gegen den Wind spielen muß.

Die Sonne erschwert das Ballfangen, wenn der Fänger gegen die Sonne sehen muß. Hiernach muß also die Aufstellung der Male bei allen Schlagballspielen gewählt werden.

Starker Regen verbietet das Spielen im Freien von selbst. Bei schwachem Regen lassen sich aber manche Spiele ausführen, besonders Lausspiele, nur darf der Boden nicht schlüpfrig sein. Spiele, bei denen Einzelne längere Zeit still stehen müssen (z. B. als Gefangene) soll man weder bei Regenwetter noch auch bei sehr rauhem Winde oder im kalten Winter spielen.

Daß umgekehrt bei großer Hitze keine Spiele getrieben werden sollen, die scharfes oder andauerndes Laufen verlangen (Fußball), ist schon oben erwähnt.

Ein für das Spiel ungeeigneter Platz kann die Spielfreude leicht trüben. Zwar begnügen sich bescheidene Leute auch mit einem weniger guten Platze, und ein mäßiger Spielplatz ist immer noch besser als gar keiner; aber man kann dann eben nicht jedes Spiel betreiben.

Wenn für die großen Ballspiele ein zu kleiner Raum benutzt werden muß, wenn der Ball immerfort in den Baumzweigen sich verfängt, oder wenn eine Partei bei den größeren Parteispielen bergauf laufen muß, während die andere bergab läuft, dann ist's um die rechte Lust am Spiele gar bald

geschehen. Man fängt also besser solche Spiele auf unzureichendem Platze gar nicht erst an.

Unter Bäumen kann man Räuber und Gendarmen, Räuber und Nonne, Kämmerchenvermieten, Vögelverkaufen, die Jagd, Ringschlagen, Plumpsack, Katze und Maus, Fuchs ins Loch oder letztes Paar herbei vornehmen, auch Drittenabschlagen und mit geübten Spielern wohl auch gar Barlaufen; von den Ballspielen aber nur sehr wenige, vielleicht Neckball, Reiterball oder auch Stehball.

Auf geneigtem Boden würden Reiterball, Stehball, Wanderball, Balljagd ganz gut ausführbar sein, sowie die kleineren Fangspiele.

Dagegen verlangen die größeren Parteispiele unbedingt einen ebenen, (fast) horizontalen, freien, großen Platz. Die Schulhöfe oder Spielplätze neben den Turnhallen reichen z. B. meistens für Fußball, Thorball, Feldball, Ball mit Freistätten und Schlagball nicht aus. Für Grenz- und Schleuderball, Schlaglaufen braucht der Platz nicht gerade breit, für Faustball, Barlaufen und die meisten der Lausspiele nur von mäßiger Größe zu sein.

Ist die Zahl der Spieler nicht groß, so ist es nicht ratsam, Balljagd, Räuber und Gendarmen, Schutzgemeinschaft oder gar Fußball oder Thorball zu spielen; auch sind Spiele, wie Reiterball, Drittenabschlagen, Barlaufen, Bärenschlag, Fuchs ins Loch und ähnliche weit interessanter bei größerer Spielerzahl.

Dagegen leiden andere Spiele wieder, wenn die Spielerzahl zu groß ist und dadurch die Einzelnen zu selten ans Spiel kommen oder sich gegenseitig hinderlich werden.

Das gilt besonders für Faustball, Tamburinball als Parteispiel, Schleuderball und Grenzball, auch für Croquet,

Stehball, Ringschlagen, Plumpsack, Henne und Hahnd und ähnliche.

Wenn die Zahl der Spieler für solche Spiele zu groß ist, theile man sie entweder in mehrere Spielabteilungen oder wähle ein anderes Spiel; denn durch nichts wird der Spiel-eifer so leicht ertötet, als wenn die Spieler müßig stehen müssen und nicht recht thätigen Anteil nehmen können.

Für nur ganz wenige Spieler geeignet sind Pawn-Tennis, Voccia, Luftkugelspiel.

Auch das Alter der Spieler ist bei der Spielwahl von Entscheidung.

Bei dem kleinen Kinde decken sich Spiel und Arbeit. Das Spiel ist ihm voller Ernst und Arbeit, seine Phantasie schafft ihm Werkzeuge zur Arbeit, Kameraden, mit denen er verkehrt, Feinde, die er bekämpft, Pflöge, die er beschützt. Aber seine Spiele sind zuerst Einzelspiele, und erst allmählich lernt das Kind gemeinsam mit anderen nach gemeinsamem Plane und nach gemeinsamen Regeln spielen. Bei den für das jüngere Alter passenden Spielen der ersten Stufe tritt demgemäß auch die Thätigkeit eines einzelnen Spielers mehr in den Vordergrund. Unter den Lausspielen sind es solche, bei denen ein Spieler (oder ein Paar) die übrigen zu fangen sucht. So bei den Spielen: Fangen, Fuchs ins Loch, Bärenschlag, Vögelverkauften, Katze und Maus, Schutzgemeinschaft, Letztes Paar herbei, Drittenabschlagen und ähnlichen.

Damit ist nicht gesagt, daß diese Spiele ausschließlich für das jüngere Alter geeignet seien, sie können vielmehr, wenn sie lebhaft gespielt werden, auch noch Erwachsene fesseln. Dies gilt besonders vom Drittenabschlagen, bei dem die ganze Gewandtheit der Spieler voll zur Geltung kommen kann,

und die Aufmerksamkeit bei schnellem Spielen aufs höchste angespannt wird.

Bei anderen Lauffpielen, die man deshalb zur zweiten Stufe rechnen kann, spielen zwar Parteien gegeneinander, aber doch spielen die einzelnen Spieler der Parteien ziemlich selbständig, wie z. B. beim Schlaglaufen oder Foppen und Fangen. Schwarzer Mann, Räuber und Gendarmen, Räuber und Nonne nähern sich schon der dritten Stufe, wenn in ihnen die Spieler nach gemeinsamem Plane zusammenwirken, bei Kindern überwiegt aber auch bei diesen Spielen das Einzelspiel.

Zur dritten Stufe gehören Spiele, bei denen ein gemeinsames Zusammenspiel unter den Genossen einer Partei nötig wird. Von den beschriebenen Lauffpielen gehört hierher das Barlaufen, die Krone aller Lauffspiele. Es ist ein feines Kampfspiel, verlangt Gewandtheit, schnellen Ueberblick und schnelle Entschlußfähigkeit und ein völliges Aufgehen der Einzelnen in dem Ganzen der Partei. Dieses Zusammenwirken verlangt daher schon ein reiferes Alter, und das Barlauffspiel sollte in den Schulen nur in den mittleren und oberen Klassen, d. h. nicht vor dem 13. oder 14. Jahre, gespielt werden.

Ähnliches finden wir bei den Ballspielen, die jedoch auch auf der ersten Stufe schon einige Fertigkeit im Fangen und Werfen voraussetzen. Die Ballspiele der ersten Stufe sind häufig mehr Wurf- und Fangübungen der Einzelnen, wobei Geschick belohnt und Ungeschick bestraft wird, wie bei Ballkönig, Prellball, Stehball und ähnlichen. Auch Wanderball und Neckball gehören in dieser Hinsicht hierher, obwohl diese beiden Spiele besser für größere Spieler passen und von diesen ihres heiteren Charakters wegen auch gern gespielt werden.

Zur zweiten Stufe gehören auch von den Ballspielen solche, bei denen wohl Parteien vorhanden sind, jedoch das Spiel und die Geschicklichkeit der Einzelnen mehr in den Vordergrund tritt, wie es bei Reiterball, Eßball, Balljagd und ähnlichen Spielen der Fall ist.

Die Spiele der dritten Stufe beanspruchen ein Zusammenspiel in den Parteien, das nur von geübteren Spielern ausgeführt werden kann.

Der zweiten Stufe am nächsten stehen Schleuderball und Grenzball, nach ihnen Tamburinball und Faustball, doch verlangen erstere schon einige Kraft, letztere einen hohen Grad von Geschicklichkeit und können deshalb nicht von zu jugendlichen Spielern betrieben werden. Auf einer höheren Stufe des Zusammenspiels stehen Feldball, Ball mit Freistätten, Thorball und Schlagball. Die höchsten Anforderungen aber an das „Hand in Hand Spielen“, an ein Miteinander- und Durcheinanderspielen der Parteien stellt unstreitig das Fußballspiel, und zwar in seinen beiden Formen mit und ohne Aufnehmen des Balles. Hierbei kommt noch viel mehr als auf das gute Spiel der Einzelnen, ja fast alles, auf ein gutes Zusammenspiel der ganzen Partei an. Da dies Spiel gleichzeitig die höchsten Ansprüche an die Gewandtheit und Lauffertigkeit der Spieler und in der Form mit Tragen auch an ihre Kraft stellt, so ist es nur für kräftige, gesunde, frische junge Leute geeignet, für diese aber auch ein ganz herrliches Spiel. Für Spieler unter 14 Jahren halte ich es nicht für geeignet.

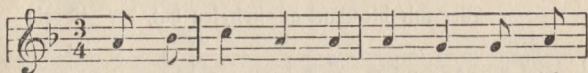
Für Mädchen ist Fußball natürlich nicht geeignet; aber es bleiben für die weibliche Jugend so viele Spiele, daß man bei der Auswahl nie in Verlegenheit zu kommen braucht.

Fast alle übrigen im folgenden beschriebenen Spiele sind auch für Mädchen geeignet und werden von ihnen gern gespielt.

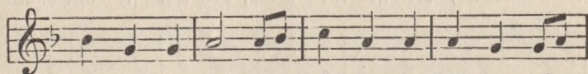
Natürlich sieht ein Spiel oft anders aus bei kleinen Mädchen als bei Knaben; die Wurfweiten werden geringer, auch nimmt man leichtere Bälle, breitere Schlaghölzer, die Grenzen etwas enger und vereinfacht auch wohl bei den größeren Spielen einige Regeln. Von Reiterball wird man natürlich absehen, auch wohl von Thorball, statt des Schleuderballspiels das ähnliche Grenzballspiel treiben; im übrigen aber kann man alle folgenden Spiele auch von Mädchen spielen lassen und wird finden, daß auch sie an den größeren Spielen, wie Barlaufen, Grenzball, Ball mit Freistätten und Schlagball, ihre ganz besondere Freude haben.

Singspiele.

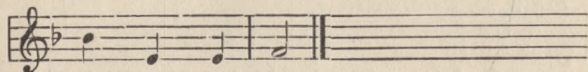
1. Die Tiroler sind lustig.



1. Die Ti = ro = ler sind lus = tig, die Ti =
 2. Erst — dreht sich das Weib=chen, dann —



1. ro = ler sind froh, sie trin = ken ein Gläschen und
 2. dreht sich der Mann, sie faß = sen sich bei = de und



1. ma = chen's dann so:
 2. tan = zen zu = samm'.

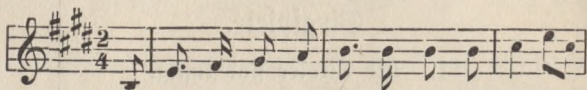
Kleine Knaben und Mädchen stellen sich zu Paaren auf als Tiroler und Tirolerinnen.

Sind mehr Knaben als Mädchen da, so werden einige Tirolerinnen, anderenfalls stellen einige Mädchen Männer dar.

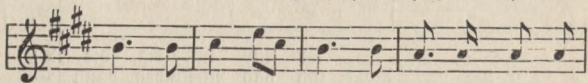
Die Reihe der Knaben und die der Mädchen trennen sich bis auf zwei Schritt Abstand. Beim Singen der ersten Reihe hüpfen alle und klappen dazu die Hände, dann ahmen sie das Trinken nach. Bei der zweiten Strophe dreht sich erst die Reihe der Mädchen einmal herum, dann die der Knaben, dann erfassen sich die Paare und drehen sich hüpfend Hand in Hand zweimal herum. Dann beginnt das Lied und das Spiel von neuem.

Die Kleinen finden an dem Spiele viel Vergnügen und wiederholen es oft.

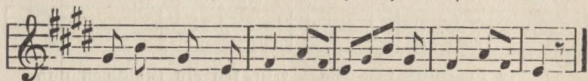
2. Der Gänsefieb.



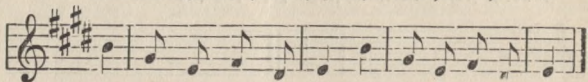
Wer mir die Gans ge = stoß = len hat, der ist ein



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



wiederbringt, den hab ich lieb, den hab ich lieb.



Da steht der Gän = se = dieb, da steht der Gänse = dieb!

Die Kinder, deren Zahl eine ungerade sein muß, bilden einen Kreisring, in dessen Mitte ein Kind als „Gänsefieb“ tritt. Beim Singen des Liedes umkreist die Spielschar den Dieb, der sich ein Gänschen ausersieht und bei der Wiederholung der Worte: „Den hab' ich lieb!“ ergreift und mit ihm herumtanzte. Zugleich vereinigen sich alle anderen möglichst schnell zu Paaren und hüpfen tanzend umher. Dabei muß natürlich ein Kind übrig bleiben. Dieses ungeschickte wird nun der Gänsefieb und wird von allen übrigen, die spottend mit dem Finger nach ihm zeigen, mit der Strophe: „Da steht der Gänsefieb!“ verhöhnt, die etwa auch noch wiederholt werden kann.

Platzwechselspiele.

3. Kämmerchen vermieten.

In einem Walde bezeichnet man eine Anzahl im Kreise stehender Bäume als Wohnungen, und zwar einen weniger, als Spieler vorhanden sind. Fehlen Bäume, so stellen Stühle, Steine oder sonstige Zeichen, die man im Kreise aufstellt, die Kämmerchen dar, deren jedes aber nur für eine Person Platz hat. Ein Spieler geht im Kreise herum und fragt jeden: „Kein Kämmerchen zu vermieten?“ Der Gefragte antwortet „Nein“ oder „Geh zum Nachbar!“ Währenddessen wechseln die übrigen Spieler, so oft sie es ohne Gefahr zu können meinen, ihre Plätze, und der Trager versucht, bei diesem Pläzetauschen in ein leeres Kämmerchen zu schlüpfen. Gelingt ihm dies, so löst er ihn ab, der keinen Platz bekam. Kann der Obdachlose längere Zeit hindurch kein Kämmerchen bekommen, so klatscht er dreimal in die Hand, dann müssen alle anderen die Plätze verlassen und neue suchen.

Ähnlich ist das Spiel:

4. Wie gefällt dir dein Nachbar?

Außer einem Spieler hat jeder einen bestimmten Platz. Dieser fragt einen nach dem anderen: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Wenn der Gefragte antwortet: „Gut“, so geht jener zum Nachbar. Antwortet er aber: „Hans gefällt mir nicht,“ oder: „Beide gefallen mir nicht,“ so fragt der Sucher: „Wen möchtest du lieber haben?“ und er nennt dann den Namen eines oder zweier anderer Mitspieler.

Dann müssen diese ihre Plätze vertauschen, und dabei gelingt es dem Suchenden leicht, einen Platz zu bekommen, d. h. ihn eher zu besetzen, als die Tauschenden.

Fangspiele.

5. Fangen.

(Haschen, Kriegen, Beß, Du hast den letzten.)

Ein einzelner Spieler, der Fänger, hat die Aufgabe, irgend einen der Genossen, die alle vor ihm flüchten, mit der Hand zu schlagen und dadurch zum Fänger zu machen.

Der Name des Getroffenen wird sofort laut ausgerufen.

Das ist der einfache Gedanke des überall bekannten und beliebten Spiels unserer kleinen und kleinsten Knaben und Mädchen. Man giebt dem Spiele aber durch manche kleine Zuthaten und Veränderungen immer neue Reize, durch die es auch für Spieler mittleren Alters noch interessant wird.

Um dem Fänger sein Amt zu erleichtern, grenzt man den Spielplatz ab, und wer über die Grenze läuft, gilt als geschlagen. Zum Verschmaufen giebt man den Verfolgten ein kleines Freimal, in dem sie unverletzlich sind. Wenn Spieler darin jedoch zu lange bleiben, stellt sich der Fänger vor das Mal, ruft: „Dreimal drei ist neun, wer nicht ausläuft ist mein“ und darf sie dann auch im Male schlagen, wenn sie nicht auslaufen.

Im allgemeinen ist der abgelöste Fänger erst eine Zeit lang, z. B. bis zum nächsten Wechsel des Fängers, schlagfrei, „Wiederschlag gilt nicht“; wenn aber nur wenige Spieler da sind, gilt das natürlich nur für kurze Zeit, bei zwei Spielern gar nicht.

Für das Spielen der kleineren Schüler und Schülerinnen in den Schulpausen ist dieses Spiel, das keine Geräte, Einteilung oder Aufstellung erfordert, sehr geeignet. Es wird erst abgebrochen beim Verlassen des Schulhofes, und der Letztgeschlagene nimmt den Schlag mit in die Klasse, um als

erster in der nächsten Pause das Spiel wieder zu eröffnen, falls dann nicht schon ein anderer freiwillig dieses Amt vorher übernommen hatte.

Von Abänderungen seien folgende erwähnt:

Beim Kauermännchen („Huckezack“) ist jeder schlagfrei, sobald er sich in die Hocke setzt; beim Eisenzack, sobald er einen eisernen (oder metallenen) Gegenstand mit der Hand berührt. Beim Eisenhinken müssen entweder alle Spieler oder nur die Verfolgten hinken. Beim Schattenhaschen gilt jeder als geschlagen, in dessen Schatten (oder Kopfschatten) der Fänger tritt. Beim Hilfschaschen darf der Fänger nur Einzelspieler schlagen; sobald sich aber zwei oder drei Mitspieler anfassen, sind sie schlagfrei. So bringen die Mitspieler dem Verfolgten Hilfe in der Gefahr, setzen sich selbst aber natürlich dabei derselben Gefahr aus.

Für größere Spieler empfiehlt sich sehr das Kreuzhaschen oder Schneidezack. Hierbei laufen andere Spieler zwischen dem Fänger und dem Verfolgten hindurch, durchkreuzen oder durchschneiden also die Bahn, und ersterer muß dann immer denjenigen zu schlagen suchen, der zuletzt die Linie geschnitten hat. Es kann sich der Verfolgte auch dadurch befreien, daß er um einen Mitspieler herumläuft, dadurch also die Verfolgung auf jenen ablenkt. Auch hierbei ist der Platz gut abzugrenzen.

Viel Vergnügen macht auch das Krüppelfangen, wobei jeder Geschlagene mit einer Hand die getroffene Stelle, die Wunde, bedecken und in dieser oft krüppelhaften Haltung die anderen fangen muß. Man schlägt die anderen deshalb an möglichst unbequeme Stellen, oben mitten auf den Rücken, auf den Unterarm, an die Wade u. s. w.

Fanenschwanz 6. Bärenschlag. *Rybacy*
(Freiwolf. Fischzug. Holland-Seeland.)

a. Ein Urbär läuft mit zusammengefaßten Händen aus seinem Freimale, der Bärenhöhle, aus, um Mitspieler zu fangen und zu Bären zu machen. Berührt er einen mit den geschlossenen Händen, so ruft er: „Bär“ und flüchtet mit ihm in die Höhle, denn die anderen Spieler machen sofort von den Plumpsäcken, mit denen alle bewaffnet sind, kräftigen Gebrauch.

Jetzt geben die beiden Bären sich die Hand und suchen einen Dritten mit der freien Hand zu schlagen. Sobald Ihnen das gelingt, werden alle drei Bären mit den Plumpsäcken zurückgetrieben. Der dritte Bär wird nun in die Mitte genommen, und die Kette von drei Bären fängt einen vierten. Wenn mehr als vier Spieler Bären sind, werden zwei Ketten gebildet, bei mehr als acht Bären drei Ketten, und diese laufen gleichzeitig aus und treiben sich gegenseitig das Wild zu.

Sobald eine Kette zerreißt, werden ihre Glieder sofort ins Mal zurückgetrieben. Wenn mehrere Ketten fangen, darf keine mehr schlagen, sobald eine von ihnen zerreißt oder einen Spieler fängt. Die anderen Ketten dürfen außer dem Male bleiben, aber erst dann wieder jagen und schlagen, wenn die zurückgetriebene neu ausläuft.

Wer einen Bären schlägt, solange die Kette geschlossen ist, oder ehe ein Spieler gefangen ist, wer einen Bären bei der Flucht aufhält, oder wer in die Bärenhöhle läuft, ist selbst Bär. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler Bären geworden sind.

Rybacy
Bei dem Fischzuge beginnen zwei Spieler eine Kette zu bilden und einen Fisch zu fangen, der dann im Hasen in

die Kette, das Netz, eingereicht wird. Dann wird das Netz aus 3, 4, 5, 6 u. s. w. Spielern gebildet, bis fast die ganze gefangene Schar in die Reihe eintritt, von der immer nur die zwei äußeren Glieder, die ersten Fischer, mit der freien Hand schlagen dürfen.

Wird das Netz durch einen Fisch zerrissen, oder lassen die Spieler selbst los, so müssen sie, ebenso wie nach jedem Fange eines Fisches, schleunigst vor den Plumpsackschlägen der übrigen Fische flüchten.

Beim Holland = Seeland = Spiele stehen zwei Fischer, ein Holländer und ein Seeländer, in See. Haben sie zwei Fische gefangen, so bilden diese ein zweites Fischerpaar, der dritte und vierte Gefangene bilden das dritte Paar u. s. w.

Die Fischerpaare laufen zugleich aus, unterstützen sich natürlich gegenseitig beim Fangen der schnellsten Fische, werden aber alle mit den Plumpsäcken wieder in den Hafen gejagt, wenn ein Fisch gefangen wird, oder wenn ein Paar losläßt.

7. Fuchs ins Loch. *Lis 2 janny*

(Der lahme Fuchs. Hinkpinke. Wolf, beiß mich nicht!)

Eine Anzahl Knaben oder Mädchen, vielleicht bis zu 20, bewaffnen sich mit Plumpsäcken, die natürlich nicht zu fest gedreht sein dürfen.

Einer von ihnen wird Fuchs und geht in ein kleines abgegrenztes Mal, das „Fuchsloch“.

Außerhalb dieses Males darf der Fuchs nur hinken oder auf einem Beine stehen. Nur die ersten drei Schritte darf er laufen und muß dabei rufen: „Fuchs aus dem Loch!“ Er sucht nun hinkend einen der anderen Spieler, die über eine bestimmte Grenze nicht hinauslaufen dürfen, mit dem Plumpsack zu schlagen.

Gelingt ihm dies, oder jagt er einen Spieler über die Grenze, so ist er frei, und der andere wird Fuchs, von allen Mitspielern unter dem Rufe „Fuchs ins Loch!“ mit Plumpsackschlägen ins Mal getrieben.

Wenn der Fuchs nicht mehr hinken mag oder kann und absetzt, oder aus Ungeschick das freie Bein auf den Boden setzt, wird er sofort von allen anderen mit dem Rufe „Fuchs ins Loch!“ ins Mal zurückgetrieben, ebenso wenn er seinen Ruf beim Auslaufen vergißt.

Man gestattet wohl dem Fuchse, sich außerhalb des Fuchsloches so lange auf beiden Beinen auszuruhen, als er in einem Atem „Hu“ rufen kann, auch darf er dann auf dem anderen Beine weiterhinken.

Eine interessante Abänderung dieses Spieles ist es, wenn der Fuchs mit einem Balle bewaffnet wird, mit dem er nach seinen Mitspielern wirft. Trifft er, so muß der neue Fuchs, fehlt er, so muß er selbst den Ball zunächst wieder holen, ehe er ins Mal flüchtet, und die Plumpsäcke aller übrigen bekommen dann reichliche Arbeit. Natürlich kann auch ausgemacht werden, daß mit dem Plumpsack geworfen werden darf.

8. Vögelverkaufen.

Für kleinere Kinder ein höchst spannendes und unterhaltendes Spiel.

Ein Spieler ist der Vogelhändler, ein anderer der Käufer, alle übrigen sind Vögel und stellen sich in einer Reihe auf.

Der Vogelhändler giebt jedem Vogel einen Vogelnamen, Sperling, Drossel, Storch, Gans, Zeisig u. s. w., oder die Vögel wählen ihn sich selbst, doch dürfen nicht zwei gleiche Namen darunter sein.

Der Käufer, der sich in ein etwa 20 Schritt weit entferntes Laufmal begeben hatte, darf hiervon jedoch nichts hören.

Wenn jedes Kind seinen Namen hat, kommt der Käufer zum Händler, der etwa 8—10 Schritt weit vor der Schar seiner Vögel steht, und fragt: „Hast du Vögel zu verkaufen?“ — „Jawohl, welchen wünschst du?“ — „Hast du einen Habicht?“ — „Nein.“ — „Eine Taube?“ — „Nein.“ — „Eine Gans?“ — „Ja, sie kostet 5 Mark. Gans, flieg aus, komm wieder in mein Haus!“ Auf das „Ja“ läuft die Gans, so schnell sie kann, zum Male des Käufers und wieder zum Vogelhause zurück. Der Käufer zahlt erst den Preis und zwar durch so viel Schläge auf die vorgestreckte Hand des Händlers, als der Preis beträgt, doch nicht über 10, und läuft dann schnell dem Vogel nach, um ihn zu fangen. Holt er ihn ein, so ist er sein, andernfalls gehört der flinke Vogel dem Händler und erhält einen neuen Namen.

Wenn der Vogel vor dem Käufer dessen Mal erreicht, muß der Käufer es auch erst berührt haben, ehe er den umkehrenden Vogel fangen darf.

Hat der Käufer alle Vögel gefangen, so ist das Spiel aus.

Nach einer anderen Spielweise kommen zum Händler der Teufel und ein Engel, stellen sich 6 — 8 Schritt weit vor der Reihe auf und fragen nach Vögeln. Der Händler sagt: „Vögel, laßt euch hören!“ und nun zwitschert, schnattert und schreit die kleine Schar, so natürlich sie kann, ihre Vogelstimmen in die Welt. Dann rät jeder der Käufer, zuerst der Teufel, dann der Engel, dann wieder der Teufel und so abwechselnd weiter, je drei Vogelnamen. Trifft er einen richtigen, so fliegt der Vogel schleunigst davon. Der

Händler nennt den Preis, und der Käufer muß durch leichte Schläge in die Hand bezahlen. Dann aber folgt der Käufer schnell dem fliehenden Vogel und sucht ihn zu fangen, ehe er das schützende Freimal erreicht, das etwa 30—40 Schritt weit von der Reihe der Vögel sein kann. Wer nicht gefangen wird, kehrt zum Händler zurück und bekommt einen neuen Namen, wer aber gefangen wird, hilft seinem neuen Herrn als Engel oder Teufel beim Fange der nächsten Vögel. Dazu müssen die Gehilfen aber vor dem Laufe in einer Reihe mit den Vögeln stehen.

Wenn alle Vögel verkauft sind, stellen sich alle Engel in zwei Reihen auf, und alle Teufel müssen zwischen ihnen hindurch Spießruten laufen und bekommen von den Engeln einen Schlag mit der Hand oder dem Plumpsack.

9. Die Jagd.

Ein frisches beliebtes Spiel für Knaben mittleren Alters, besonders wenn ein Gehölz oder ein Spielfeld mit Buschwerk, Gräben oder Hecken zur Verfügung steht.

Ein Spieler ist der Jäger, ein oder zwei andere seine Hunde, die übrige Schar ist das Wild. Alle sind zuerst in einem als Freimal bezeichneten Platze. Der Jäger wie seine Hunde durch ein deutliches Abzeichen (Tuch um den Arm, Zweig am Hut oder dergl.) kenntlich, giebt dem Wilde zuerst „freien Abzug“ in den Wald. Nach einiger Zeit, wenn sich das Wild versteckt haben kann, ruft er laut: „Hallo! Hallo! Die Jagd beginnt“ und zieht mit seinen Hunden auch hinein in den Wald, um das Wild aufzusuchen und zu erbeuten.

Wem er drei Schläge giebt, der wird Hund, legt das Zeichen des Jägers an und hilft ihm suchen und jagen.

Die Hunde haben kein Schlagrecht, sondern dürfen das Wild nur treiben und halten.

Das Wild versucht sich loszureißen oder gegenseitig zu befreien, darf aber keinen Hund schlagen.

Wenn das Wild den Freiplatz ungeschlagen erreichen kann, findet es darin Schutz.

Wenn der Jäger kein Wild im Walde mehr findet, zieht er mit der Schar der Hunde vor das Freimal, wo sich inzwischen geflüchtetes Wild gesammelt hat, ruft wiederum: „Freier Abzug“, das Wild versteckt sich von neuem, und ein zweiter Gang des Spieles beginnt.

Wenn alles Wild gefangen ist, ist das Spiel beendet; mehr als dreimal braucht jedoch das Wild nicht auszulaufen, wer also im dritten Gange nicht gefunden wird oder sich ins Freimal rettet, bleibt unerlegtes Wild.

Wenn man auf freiem Platze spielt, empfiehlt es sich, dem Jäger eine Schußwaffe, einen Ball, zu geben, mit dem er das Wild treffen muß. Das fehlgehende Geschloß holt der Jäger oder ein Hund schnell wieder. Ein Freimal kann man dann entbehren, jedenfalls darf das Wild noch nicht nach dreimaliger Flucht ins Freimal unverletzlich sein, wenn man auf freiem Platze spielt.

Die Hunde treiben und halten auch hierbei das Wild.

10. Räuber und Nonne.

Das Spiel ist bei Mädchen mittleren Alters, aber auch noch bei größeren, sehr beliebt.

Von den etwa 10—20 Spielerinnen werden zwei oder drei zu Räubern, die an passender Stelle, z. B. an einer Hauswand, sich eine Burg begrenzen. Alle übrigen sind die Nonnen

und haben in einiger Entfernung von der Räuberburg ein Freimal, ihr Kloster.

In diesem sind sie völlig sicher; aber sie schwärmen hinaus ins Freie und können dann leicht durch einen Schlag von einem Räuber gefangen werden.

Die Gefangenen führt der Räuber in seine Burg und bewacht sie. Denn die andern Nonnen suchen sie zu befreien, was durch einen Schlag auf die vorgestreckte Hand der Gefangenen geschieht.

Dies Befreien ist aber eine gefährliche Sache, und die kühne Nonne wird selbst leicht dabei gefangen.

Wenn mehrere Nonnen gefangen sind, bilden sie eine möglichst lange Kette, die aus der Burg vielleicht weit hervorragt, die sich aber da aufstellen muß, wo es die Räuber verlangen.

Jetzt versuchen mehrere Nonnen zugleich einen Befreiungsversuch, und wenn es einer gelungen ist, ungeschlagen irgendeine der gefangenen Nonnen zu treffen, so ist die ganze Kette der Gefangenen befreit.

Es bleiben deshalb immer einer oder auch zwei Räuber zum Schutz der Gefangenen bei der Burg zurück.

Wenn alle Nonnen gefangen sind, ist das Spiel beendet, und andere Spielerinnen übernehmen die Rollen der Räuber. Dauert ein Spiel zu lange, so bricht man ab und wechselt schon früher die Rollen.

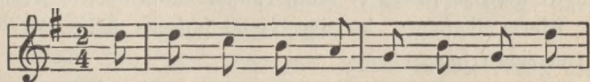
11. Ringschlagen.

(Kreislaufen, Guten Morgen, Herr Fischer! Komm mit!)

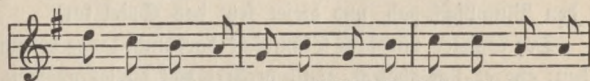
Eine Anzahl, vielleicht 10—20, kleinere Knaben und Mädchen stellen sich im Kreise eng nebeneinander auf, eins von ihnen geht außen um den „Ring“ herum, schlägt nach

kurzer Zeit irgend einem Mitspieler auf den Rücken und ruft dabei: „Komm mit!“ Dann läuft er sofort in derselben Richtung, in der er ging, schnell um den Kreis herum, und der Geschlagene möglichst schnell in der entgegengesetzten Richtung. Sobald sich die beiden Spieler begegnen, reichen sie sich die beiden Hände und umkreisen sich einmal oder machen drei Diener oder Knixe und rufen dabei: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ Dann setzen sie schleunigst ihren Lauf, jeder in seiner Richtung, fort. Wer zuerst an den Platz des Geschlagenen kommt, tritt in die Lücke des Ringes ein, und der andere führt das Spiel weiter, indem er einen anderen schlägt und zum Wettlauf fordert.

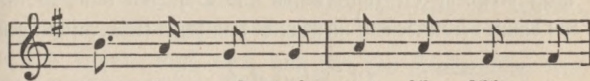
Für kleinere Kinder empfiehlt sich dabei folgendes Lied:



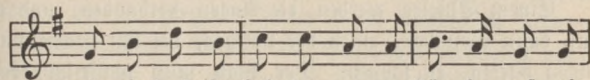
Wir ha = ben ei = nen Platz im Kreis, such'



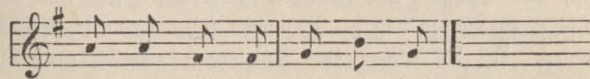
du dir bei = nen auch mit Fleiß! So hal = tet eu = re



Hän = de auf und, wen ich schla = ge,



mit mir lauf, so hal = tet eu = re Hän = de auf und,



wen ich schla = ge, mit mir lauf!

12. Der Plumpsack geht um. *Pytka*

Bei diesem für eine mäßige Zahl (10—15) kleinerer Knaben und Mädchen gut passenden Spiele stellen sich alle im Kreise dicht nebeneinander auf, halten die Hände auf den Rücken und dürfen nur nach der Mitte des Kreises sehen. Ein Spieler geht mit einem Plumpsack außen um den Kreis herum, ruft oder singt dabei: „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht 'rum“ und straft den, der sich doch etwa umsieht, durch einen Schlag mit dem Plumpsack. Dann legt er möglichst unbemerkt einem der Spieler den Plumpsack in die Hand und geht ruhig weiter.

Wer den Plumpsack erhalten hat, versetzt seinem Nachbar zur Rechten damit plötzlich einen Schlag, und dieser flüchtet nun, so schnell er kann, einmal um den Kreis herum vor seinem Verfolger, der ihn so oft schlagen darf, wie er ihn erreichen kann.

Der erste Spieler tritt nun an den Platz dessen, dem er den Plumpsack gab, und dieser setzt das Spiel fort.

Der Spieler mit dem Plumpsack darf nicht lange herumgehen, ehe er ihn abgibt, sonst verliert das Spiel an Reiz; es muß vielmehr oft zum Laufen und Schlagen kommen und zu den damit verbundenen, meist recht komischen Ueberraschungen.

13. Blindesuh. *Slepa babka*

Einem Spieler werden die Augen verbunden, und er muß dann versuchen, einen der übrigen, die ihn necken und zupfen dürfen, zu fangen. Der Platz muß natürlich eben sein, von Bäumen und sonstigen Hindernissen frei und von mäßiger Größe, so daß die Neckenden sich nicht weit entfernen können. Ist die Schar der Spielenden ziemlich groß, so können sie den Platz abgrenzen, indem etwa zwei Drittel von

ihnen mit Handsaffen einen Kreis bilden, in dem die Uebrigbleibenden den Blinden necken. Der Kreis kann auch durch Fassen von Taschentüchern noch erweitert werden. Sobald der Blinde einen Mitspieler fängt, löst ihn dieser ab; dann tritt auch das neckende Drittel in den Ring ein, und ein anderes Drittel löst sie ab. Sobald der Blinde dem lebenden Zaune zu nahe kommt, rufen die Spieler: „Der Kessel brennt“ und treiben ihn dadurch in den Kreis zurück.

Bei geringerer Spielerzahl bezeichnet man die Grenzen auf dem Boden. Keiner der Neckenden darf diese überschreiten, und wenn der Blinde sich ihnen nähert, rufen alle: „Es brennt“, worauf jener umkehrt.

Ebenso haben sie natürlich den Blinden durch Zuruf zu warnen, wenn auf dem Spielplatze feste Gegenstände sind, und er Gefahr läuft, sich zu stoßen.

Wenn die Augen nicht gut verbunden sind, muß der Blinde selbst melden, daß er sehen kann.

14. Jakob, wo bist du?

Das Spiel ist dem Blindefuhspiel ähnlich, doch hat man hier zwei Blinde, von denen der eine, der Herr, den anderen, den Diener, zu fangen suchen muß.

Der Boden muß eben und frei von Hindernissen sein. Der Raum für die Jagd im Finstern wird durch einen Kreis begrenzt, den die übrigen Spieler durch Handsaffen bilden.

Nachdem beiden Blinden die Augen gut verbunden sind, führt man sie an zwei verschiedene Stellen im Kreise, dreht sie einmal herum und überläßt sie dann sich selbst.

Der Herr oder die Herrin ruft nun: „Jakob (Jakobine), wo bist du?“ und der Gerufene antwortet: „Hier!“ läuft oder schleicht sich dann aber schleunigst von dem Platze fort.

Der Herr geht dorthin, von wo er den Ruf vernahm, und fragt, wenn er den Knecht dort nicht findet, wiederum: „Jakob, wo bist du?“

So horchen beide nach den Schritten des anderen, fragen und antworten, der Knecht sucht zu entfliehen, der Herr zu fangen, und wenn dies glückt, so wählt jeder von ihnen einen Gespielen zu seinem Nachfolger.

Die ängstlichen Bewegungen des im Finstern Fliehenden und vielleicht gerade dem Herrn Entgegenlaufenden, wie das Vorbeigreifen des Suchenden sind oft überaus komisch; aber die Mitspieler müssen ihre Lachlust doch soweit zähmen, daß Frage und Antwort der Blinden immer deutlich zu hören sind.

Kommt ein Blinder dem Kreise zu nahe, so rufen die anderen: „Jakob, es brennt!“ oder: „Herr, es brennt!“

15. Katze und Maus.

Das Spiel ist bei den Kleinen überall beliebt und bekannt. Die Katze soll die Maus fangen, die bei ihrer Kleinheit überall durchschlüpfen kann, während die Katze durch die kleinen Schlupflöcher nicht nachfolgen kann. Solchen Durchschluß findet die Maus überall unter den Armen der Gespielen hinweg, die sich im Kreise aufstellen und die Hände reichen. Die Katze hat dagegen nur ein Thor oder zwei, durch das sie in den Kreis hinein oder wieder heraus laufen kann. Diese Thore werden durch Loslassen oder Hochhalten der Hände gebildet. Will die Katze an anderer Stelle zwischen den Gespielen hindurch, so muß sie die Reihe sprengen. Die Maus schlüpft nun, so oft die Katze nahe ist, unter den Armen hindurch, die sich schnell heben, vor der Katze aber wieder senken, und ist daher bald im Kreise, bald draußen.

Wird die Maus von der Kaze geschlagen, so tritt ein anderes Spielerpaar an Stelle der beiden.

Ist die Kaze groß und flink, so schließt man wohl ein Thor oder beide, oder verlangt drei Schläge zum Fange der Maus; ist sie ungeschickt, so kann man ihr noch ein drittes oder viertes Thor öffnen.

16. Dritten=Abschlagen.

Die Spieler, 10 bis 20, stellen sich, zu Paaren hintereinander, in einem nicht zu kleinen Kreise auf. Außerdem ist noch ein Fänger, und einer da, der verfolgt wird. Dieser stellt sich nun vor eines der Paare, wodurch der bisher zweite, hintere Spieler des Paares zum „Dritten“ wird. Nun muß der Fänger diesen „Dritten“ verfolgen, der sich aber wieder bald vor ein anderes Paar stellt und dadurch wieder einen anderen zweiten zum „Dritten“ macht.

Wenn der Schläger einen „Dritten“, ehe er sich vor ein Paar gestellt hat, mit der Hand schlägt, so wechseln sie die Rollen, er wird verfolgt und der bisherige „Dritte“ wird Schläger.

Nach dem Schlage ist ein sofortiges Wiederschlagen nicht statthaft, sondern der bisherige Schläger muß mindestens erst wieder an einem Paare vorbeigelaufen sein, ehe er geschlagen werden darf.

Bei der Einübung des Spieles lasse man anfangs den Dritten und den Schläger nur außerhalb des Kreises laufen; doch nicht lange, denn ein Hauptreiz des Spieles liegt darin, daß der Verfolgte recht unvermutet vor einem Paare steht. Das gelingt viel leichter, auch die Ueberraschung des unaufmerksamen „Dritten“, wenn der Verfolgte und sein Verfolger durch den Kreis laufen dürfen. Besonders leicht gelingt es,

wenn der Dritte sich gleich wieder vor das Paar stellt, in dem er soeben Dritter wurde.

Es muß nur darauf gehalten werden, daß der Dritte, wenn er vor einem Paare steht, nicht mehr weiter laufen darf. Sonst giebt es durch die Flucht zweier Spieler leicht Verwirrung.

Eine interessante Abänderung besteht darin, daß die Spieler eines Paares sich nicht hintereinander aufstellen, sondern nebeneinander, dann sich zu einander wenden und sich beide Hände geben. Der Verfolgte schlüpft nun zwischen die zwei Spieler eines Paares, und wem er dann den Rücken zuwendet, der ist der „Dritte“. Da selbst beim Einschlüpfen in das Paar, das durch Armheben dies erleichtert, oft noch nicht zu erkennen ist, wer der Dritte wird, so führt es zu lustigen Ueberraschungen.

Bei sehr geringer Spielerzahl läßt sich auch ein Zweitenabschlagen mit entsprechender Abänderung spielen.

Fastrag i kury
17. Henne und Habicht
 (Glucke und Geier).

Eine Henne schützt ihre Küchlein, die hinter ihr Schutz suchen, gegen die Angriffe des Habichts.

Das ist der Gedanke des Spieles, das von etwa 8 bis 10 Spielern oder Spielerinnen gespielt werden kann.

Die Küchlein stellen sich hinter der Henne auf, und jedes faßt das vor ihm stehende um die Hüften, oder legt die Hände auf dessen Schultern. Das Fassen der Kleider, wie es oft beliebt wird, ist für diese zu gefährvoll.

Die Henne selbst kann vom Habicht nicht gefangen werden und schützt ihre Küchlein, indem sie mit ausgebreiteten Armen

(Flügeln) rechts und links springend die Angriffe des Habichts abwehrt, den sie jedoch nicht festhalten darf.

Die Reihe der Küchlein weicht ebenfalls durch Rechts- und Linksschwenken immer den Angriffen des Habichts aus. Dieser versucht aber um die Henne herum an die Seite der Reihe zu kommen und das letzte Küchlein am Arm zu fassen.

Gelingt ihm dies, so ist es gefangen, tritt aus, und der Habicht versucht nun das zweite Junge zu fangen, bis er sie der Henne alle geraubt hat.

Es wird auch wohl so gespielt, daß der Habicht, mit Ausnahme der vier ersten, jedes Küchlein fangen darf, und daß dann alle, die hinter dem ergriffenen sind, zugleich mit gefangen sind.

Damit nicht Spieler als Gefangene unthätig stehen müssen, empfiehlt es sich, das gefangene Küchlein zum Habicht und den bisherigen Habicht zur Henne zu machen. So werden alle Spieler einmal Habicht und Henne, und niemand steht müßig umher.

18. Letztes Paar herbei!

(Müller von hinten. Böckchen, schiele nicht! Fang schon!
Wittmann.)

Die Gesellschaft, Herren und Damen oder Kinder, stellt sich zu Paaren auf, immer ein Paar hinter dem anderen. Ganz vorn steht ein einzelner Spieler, der Müller oder das Böckchen, und wendet den anderen den Rücken zu. Dieser klappt dreimal in die Hände und ruft: „Eins, zwei, drei — letztes Paar herbei!“ oder: „Müller von hinten, die Letzten sollen springen.“ Auf diesen Ruf muß das letzte Paar, der eine rechts, der andere links an der Reihe vorbei, um den Fänger herum vorlaufen und sich dort wieder die Hand

reichen. Der Fänger (Müller, Böckchen) aber sucht einen der beiden Läufer zu fangen, d. h. mit der Hand zu schlagen, ehe sie sich wieder vereinigt haben. Gelingt ihm dies, so bildet er mit dem Gefangenen ein neues Paar und stellt sich vor die Reihe der anderen Paare, während der übrig bleibende Spieler der Müller wird. Fängt er keinen der beiden Läufer, so bleibt er Fänger, und das flinke Paar stellt sich als erstes in der Reihe auf.

Der Fänger darf sich, wenn er ruft, nicht umsehen, ja das Böckchen darf nicht einmal schielen, um zu sehen, welche Spieler laufen und welcher von beiden links und wer rechts läuft.

19. Schutzgemeinschaft.

Das Spiel ist für eine größere Zahl von Knaben oder Mädchen sehr belustigend. Wie bei Katze und Maus wird hier ein Spieler von einem anderen verfolgt, sagen wir ein Fuchs von einem Hunde. Die übrigen bilden aber nicht einen Kreis, sondern stellen sich in mehreren Reihen (Hecken) hintereinander auf. Bei 14 Spielern würden z. B. drei Reihen von je vier Spielern gebildet werden können. Diese geben sich, jeder seinem Nebenspieler, die Hand. Sobald nun alle loslassen, linksum machen und von neuem die Hand dem Nebenspieler reichen, sind aus den drei Viererreihen vier solche von drei Spielern geworden und aus den Längsgassen sind nun Quergassen geworden.

Solches Linksummachen mit Wechsel der Handfassung wird vor Beginn des Spieles ein paarmal geübt und zwar auf den einfachen Ruf: „Um“. Dann beginnt die Jagd. Der Fuchs huscht durch eine Reihe hin, durch eine andere zurück, der Verfolger hinterdrein. Sobald nun der Flüchtling

„Um“ ruft, machen alle ihre Wendung, und sofort ist das Bild der Hecken ein völlig anderes.

Da der Fänger die Reihen nicht durchbrechen darf, sobald sich die Hände wieder geschlossen haben, auch nicht über die Arme der Schützenden hinüber schlagen darf, ist seine Aufgabe nicht leicht, und ein geschickter Fuchs weiß dem Hunde durch rechtzeitiges Aendern der Gassen zum Ergötzen aller übrigen oft ein Schnippchen zu schlagen.

20. Räuber und Gendarmen.

Ein sehr beliebtes Spiel bei Knaben, wenn sie in größerer Zahl, nicht gut unter 12, im Walde zusammen sind.

Ist das Gehölz groß, so bestimmt man einen gut begrenzten Teil als Spielplatz. Die Spieler teilen sich in Räuber und Gendarmen. Jede Partei steht unter einem Hauptmann, und die Gendarmen, deren es einige mehr sein dürfen als Räuber, tragen ein gut sichtbares Abzeichen, z. B. ein Tuch um den Arm. Die Gendarmen bestimmen einen Platz als Burg, in welche die gefangenen Räuber gebracht werden, diese aber zerstreuen sich im Walde und suchen sich durch die Flucht und Verstecken der Gefangennahme zu entziehen.

Nach kurzer Zeit schickt der Hauptmann der Gendarmen seine Leute in mehreren Abteilungen aus, um die Räuber zu fangen. Jeder Räuber, der von einem Gendarmen drei Schläge erhalten hat, ist gefangen und muß zur Burg gehen, wo er bewacht wird. Er kann aber wieder befreit werden, wenn es einem anderen Räuber gelingt, ungeschlagen in die Burg zu gelangen und ihm dort drei Schläge zu geben, nur darf dies nicht durch Trug geschehen, also z. B. dadurch, daß er

vorgiebt oder sich stellt, als sei er Gefangener. Bei der Burg werden daher immer mehrere Wächter zurückgelassen.

Die Räuber verstecken sich einzeln oder, wenn möglich, zu mehreren und suchen sich allmählich unbemerkt bis in die Nähe der Burg zu schleichen, um Gefangene zu befreien. Wenn sie dort zu mehreren angreifen, gelingt es dem einen oder anderen leicht, ungeschlagen hineinzukommen und dann mit den befreiten Genossen schnell wieder hinaus in den Wald und in sicheren Versteck.

Wenn alle Räuber gefangen sind, ist das Spiel beendet.

Defter noch wird man das Spiel jedoch abbrechen müssen, ehe alle Räuber gefangen sind.

21. Der schwarze Mann.

Der schwarze Mann, auch der „Türk“ genannt, sucht zuerst allein, dann mit den Gefangenen als seinen Gehilfen die übrigen Spieler, deren Zahl 10—30 betragen mag, zu fangen, und zwar wenn sie über den Platz von einem Freimale zum anderen laufen. Der Spielplatz wird dazu ziemlich lang, 30—40 Meter, aber nur mäßig breit gewählt, und an den beiden schmalen Seiten befindet sich ganz quer herüber je ein Freimal.

Die Schar der Läufer befindet sich in einem Male, der schwarze Mann im Spielfelde, und dieser ruft: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?“ Dies ist das Zeichen, daß alle Läufer auslaufen müssen. Sie rufen: „Niemand“ und suchen nun schnell und geschickt an dem schwarzen Manne vorbei das gegenüberliegende Freimal zu gewinnen. Wer dabei von diesem geschlagen wird, ist sein Gefangener. Solange der schwarze Mann noch allein fängt, genügt ein einziger Schlag; hat er aber schon einen oder mehrere

Gehilfen, so sind drei Schläge von einem Fänger zur Gefangennahme nötig.

Die schwarzen Männer unterstützen sich natürlich gegenseitig, treiben sich die Läufer zu und verabreden sich vielleicht auch, wen sie zunächst fangen wollen. Sind ihrer schon viele, so stellen sie sich in mehreren Reihen hintereinander auf, damit die durch die vorderen Reihen sich hindurchwindenden Läufer von den folgenden um so sicherer abgefaßt werden können.

Dabei dürfen die Fänger aber niemals hinter den Läufern herlaufen, sondern nur in der entgegengesetzten Richtung oder quer über den Platz.

Die Läufer thun gut, in kleinen Gruppen zu mehreren zu laufen, weil sie dann leichter bei ihren Gegnern vorbeikommen, und meistens weniger Gefangene gemacht werden, als wenn alle vereinzelt laufen. Sie suchen durch geschicktes Ausweichen an den Fängern vorbei oder dadurch, daß sie nach rechts und links laufen, um die Gruppen der schwarzen Männer herum zu kommen.

Dabei sind sie vor denjenigen Gegnern, an denen sie bereits glücklich vorbeigekommen sind, geschützt; denn diese dürfen ihnen nicht nachlaufen und sie etwa von hintenher fassen, während sie den folgenden schwarzen Männern auszuweichen suchen.

Uebertritt ein Fänger das Verbot des Nachlaufens, so gilt der Läufer nicht als gefangen.

Wenn alle Läufer im Freimale angekommen sind und sich — wie die Fänger — ein wenig ausgeruht haben, ruft der erste schwarze Mann wiederum seine Frage, und die Läufer wechseln wieder das Mal.

Beendet ist das Spiel, wenn alle Läufer gefangen sind.

22. Schlaglaufen.

Die Spieler, es können 6—20 sein, teilen sich in zwei Parteien und stellen sich mit etwa 40 m Abstand einander gegenüber in 2 Reihen auf.

Nun geht einer von der Partei A als Fordernder zur Reihe B, deren Spieler ihm alle die rechte Hand entgegenstrecken. Er giebt nun diesem und jenem einen laut gezählten Schlag, dann einen zweiten, und wem er den dritten Schlag giebt, der muß ihn verfolgen und mit der Hand zu schlagen suchen.

Natürlich sucht der Schläger, die Gegner über seine Absicht zu täuschen, indem er vorbeis schlägt, oder nicht zuschlägt, oder einen anderen schlägt, als den er schlagen zu wollen schien.

Sobald er den dritten Schlag gegeben, läuft er, so schnell er kann, davon und der Geschlagene hinterdrein. Holt dieser ihn ein, so ist der Forderer gefangen und muß zur Reihe B hinübergehen; vermag er ihn nicht einzuholen, so ist der Geschlagene Gefangener der Reihe A und tritt hinter diese.

Dann geht ein Spieler der Reihe B zum Fordern zur Reihe A, dann ein Spieler von A, der noch nicht gelaufen war, dann ein solcher von B und so abwechselnd weiter.

Nach einer vorher vereinbarten Zahl von Läufen, oder wenn alle einmal am Laufen gewesen sind, entscheidet die Anzahl der Gefangenen den Sieg.

Eine interessante Aenderung des Spieles besteht darin, daß der Gefangene sich hinter seinen Fänger stellt, so daß hinter einem schnellen Läufer mehrere Gefangene stehen können. Wird dieser dann später selbst gefangen, so sind seine Gefangenen dadurch befreit.

23. Foppen und Fangen.

(Die Barre ablaufen. Das einfache Barlaufen.)

Das Spiel ist dem vorigen sehr ähnlich.

Zwei Parteien nehmen in etwa 40 m Abstand hinter deutlich bezeichneten Linien einander gegenüber in zwei Reihen Aufstellung. Vor jeder Mallinie ist, 1 m von ihr entfernt, eine zweite Linie, die Fopplinie, bezeichnet.

Von der Partei A geht nun ein Spieler zum Foppen zur Partei B, deren Führer sofort einen Gegner für ihn bestimmt, der soweit vortritt, daß er noch einen Fuß im Male, hinter der Mallinie hat. Der erstere geht nun nahe an die Fopplinie und thut, als wolle er sie mit dem Fuße berühren, zieht ihn zurück und wiederholt dies, bis er sie wirklich berührt. Sobald dies geschehen, läuft er fort, und sein Gegner sucht ihn einzuholen und mit der Hand zu schlagen. Gelingt dies, so ist der Foppende gefangen, stellt sich hinter der Partei B auf, und der siegreiche Verfolger foppt vor der Partei A von neuem. Holt er ihn nicht ein, so ist er Gefangener der Reihe A, und der Führer von B bestimmt einen seiner Parteigenossen, der das Foppen fortsetzt. Dabei kann derselbe Spieler mehrfach zum Foppen oder zum Fangen vorgeschickt werden.

Der Fangende muß sehr genau acht geben, daß er nicht vortritt, ehe die Berührung wirklich stattgefunden hat, denn er muß „aus dem Male“ fangen, und sobald er den hinteren Fuß vor der Mallinie hätte, müßte er zurück, und der Foppende würde sicher diesen günstigen Augenblick zum Berühren und zur Flucht ausnützen.

Eine gern gebrauchte List des Foppenden besteht auch darin, daß er plötzlich thut, als habe er die Fopplinie berührt, und einige Schritt weit fortläuft. Läßt sich der Fangende

täuschen und folgt ihm, so läuft ersterer schleunigst zurück und berührt die Fopplinie wirklich. Dann muß auch der Fänger erst wieder zur Mallinie zurück, ehe er ihm folgen darf, und dazu ist natürlich mehr Zeit nötig.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler einer Partei zu Gefangenen gemacht sind.

24. Barlaufen.

Unter den Lauffpielen dürfte es wohl keines geben, welches diesem jung und alt dauernd fesselnden feinen Kampfspiel gleich kommt. Am meisten ist es für größere Knaben geeignet, es wird aber auch mit Vorliebe von Mädchen gespielt und gern auch noch von Erwachsenen.

Es fordert aufmerksames, geschicktes Zusammenspielen der ganzen Partei, wobei jedoch der eigenen Initiative und Bewegungsfreiheit ein weiter Spielraum gelassen ist.

Zwei Parteien, gleichwertig in ihren Rechten, kämpfen gegeneinander, suchen Gegner zu Gefangenen zu machen und ihre etwa gefangenen Parteigenossen wieder zu befreien.

Jeder Spieler hat das Recht, durch einen Schlag mit der Hand jeden Gegner im Spielfelde zum Gefangenen zu machen, der früher aus seinem Male vorgelaufen ist, als er selbst; er muß sich aber vor jedem später ausgelaufenen Gegner hüten.

Die Partei, welche zuerst drei Feinde gefangen hat, gewinnt ein Spiel.

Das sind die Grundgedanken des Spieles.

Der Spielplatz ist ein Rechteck von etwa 30×40 m, bei geringerer Spielerzahl oder kleineren Spielern auch wohl von nur 20×30 m.

An den kürzeren Seiten liegen die „Male“, die sich

über die ganze Breite des Platzes erstrecken, und an der rechten Seite, etwa 2—3 m vor der Malgrenze, ein Gefangenenmal hart an der Seitengrenze. Die Mallinien und die Seitengrenzen müssen deutlich bezeichnet sein, letztere mindestens durch drei Malstangen, wenn sie nicht durch eine Kalklinie oder durch kräftiges Einreißen in den Boden scharf gekennzeichnet sind.

Die Zahl der Spieler, nicht gut unter 12 oder über 30, teilt sich — durch Wahl seitens zweier Führer — in zwei möglichst gleich starke Parteien, deren jede ein Mal besetzt.

Beim Beginn des Spieles läuft ein Spieler irgend einer Partei, z. B. der Partei A, vor und „lockt“ oder „reizt“, d. h. er fordert durch kühnes Vorgehen irgend einen Gegner zur Verfolgung heraus.

Sobald ein Gegner vorläuft, muß er selbst natürlich schleunigst die Flucht ergreifen, denn jener darf ihn zum Gefangenen machen. Sowie ein Gegner ausgelaufen ist, kommt ihm aber einer seiner Freunde aus der Partei A zu Hilfe, der als der später Ausgelaufene Schlagrecht auf den Gegner hat.

Dann läuft ein zweiter Spieler der Partei B vor, der nun die beiden Spieler von A schlagen darf u. s. f., bis ein Spieler zum Gefangenen gemacht wird, womit ein „Gang“ des Spieles beendet ist.

Der erste Spieler kehrt natürlich, sobald einer seiner Genossen im Felde ist, wieder in das Mal zurück, um sich neues Schlagrecht zu holen. Ebenso die anderen Spieler, sobald der Zweck ihres Auslaufens erfüllt ist; denn nutzloses Verweilen im Spielfelde Feinden gegenüber, die später ausgelaufen sind, bringt die Spieler ganz zwecklos in Gefahr.

Wenn zur Abwendung einer Gefahr mehrere Spieler

einer Partei zugleich auslaufen, was sehr häufig vorkommt, so kehren sie bis auf einen, der das Spiel fortsetzt, baldigst wieder um, damit immer im Male eine genügende Anzahl von Leuten mit frischem Schlagrecht bereit steht.

Sobald ein „Gang“ beendet, also z. B. ein Gefangener gemacht oder erlöst ist, kehren alle Spieler in ihr Mal zurück, und der Gefangene stellt sich am Gefangenenmale so auf, daß er es mit einem (dem linken) Fuße (oder einer Hand) berührt. In dieser Stellung kann er von seinen Partei-gegnossen befreit werden, wenn es einem von ihnen gelingt, ungeschlagen bis zu dem Gefangenen, der natürlich gut bewacht wird, vorzulaufen und ihn mit der Hand zu berühren.

Der Gefangene legt sich deshalb so weit aus, wie er kann, und streckt den Seinen die rechte Hand entgegen.

Kommt ein zweiter Gefangener hinzu, so tritt dieser an seine Stelle, und der erste rückt weiter vor, muß aber dem zweiten die Hand geben. Wenn die Gefangenen im Augenblicke des Erlösens nicht richtig verbunden oder ohne Berührung mit dem Gefangenenmale stehen, ist keiner befreit, wenn sie richtig stehen, beide.

Bei geringer Spielerzahl oder kühlem Wetter geht auch wohl der erste Gefangene zu seiner Partei zurück, wenn ein zweiter gefangen wird; er zählt aber als Gefangener weiter, so daß der nächste Gefangene dieser Partei das Spiel beendet. Wird dann der zweite Gefangene befreit, so sind sie beide befreit.

Wer einen Gegner im Spielfelde schlägt, ruft laut: „Halt“. Wer einen Gefangenen befreit, ruft laut: „Erlöst“.

Das Rufen ist durchaus nötig, weil es sehr häufig vorkommt, daß kurz nacheinander, oft fast gleichzeitig, mehrere Gefangene gemacht werden.

Sobald aber ein Spieler geschlagen, oder ein Gefangener erlöst ist, ist der Gang beendigt, und alles weitere Schlagen, Erlösen u. s. w. kommt gar nicht mehr in Betracht.

In jedem Gange kann also nur ein Gefangener gemacht werden.

Man muß daher wissen, wer zuerst geschlagen hat, ob eher hier ein Gefangener gemacht oder dort Gefangene befreit sind. Einerseits hierzu dient der Ruf „Halt“, andererseits als Zeichen für alle Spieler, daß der Gang beendigt ist, und sie in ihr Mal zurückkehren sollen. Es muß deshalb laut und sofort nach oder mit dem Schlagen gerufen*) werden.

Wenn wirklich einmal ganz gleichzeitig zwei Spieler geschlagen werden, oder wenn ganz gleichzeitig ein Gefangener gemacht und Gefangene befreit werden, so gilt keines von beiden, „es hebt sich“, wenn beide Parteien einen Vorteil gewonnen; es gilt — nach Wahl der gewinnenden Partei — eins von beiden, wenn beides derselben Partei zu gute kam.

Ebenso verfährt man bei Zweifeln darüber, welcher Schlag zuerst erfolgte.

Bisweilen laufen zwei Gegner auf einander zu und glauben beide, Schlagrecht auf den andern zu haben. Läßt sich dann nicht leicht und sicher durch andere entscheiden, wer im Unrecht war, so läßt man die Sache unentschieden, und beide kehren zu den Ihrigen zurück.

Ob ein Schlag getroffen hat oder nicht, kann oft nur der Schlagende entscheiden, da ein leichter Streifschlag

*) Es ist falsch, den Schlag nicht gelten zu lassen, wenn der Schläger nicht Halt ruft, oder die Priorität des Schlagens ausschließlich nach dem Rufe bestimmen zu wollen; denn der Schlag, d. h. die Thatfache der Gefangennahme oder Befreiung, nicht ihre Ankündigung, beendet den Gang. Nur dann, wenn nicht sichere Beobachtung über die Zeitfolge des Schlages vorliegt, muß man den Ruf entscheiden lassen.

vom Getroffenen nicht gefühlt wird und von anderen als solcher schwer zu erkennen ist. In solchen Fällen entscheidet also die Aussage des Schlägers.

Niemals ist zu dulden, daß irgend welche Spieler der Parteien durch Schreien und Rufen einen Zweifel entscheiden, oder einem Gegner seinen Gefangenen streitig machen wollen. Die Entscheidung wird, wenn kein unparteiischer Schiedsrichter da ist, immer nur durch die beiden Führer der Parteien herbeigeführt.

Wer bei einem Fehlschlage „Halt“ ruft, oder vor dem Schlagen ruft, oder wer einen Gegner schlägt, den er nicht schlagen durfte, oder sonst ohne Berechtigung zum Rufen „Halt“ (oder „Erlöst“) ruft, ist selbst gefangen.

Wer über die Seitengrenzen hinausläuft, ist Gefangener.

Die Gegner rufen dann sofort Halt, und auch damit ist natürlich sofort ein Gang beendet. Das Hinauslaufen kommt am leichtesten vor, wenn jemand verfolgt wird oder vor den Gegnern nur nach der Seite hin ausweichen kann, z. B. beim Versuche zu erlösen, seltener dadurch, daß der Verfolgte kurz vor der Grenze einen kurzen Bogen läuft, und der Verfolger über die Grenze hinauschießt. Wenn zwei Spieler, z. B. der Verfolgte und der Verfolger hinauslaufen, ist natürlich nur der zuerst Hinauslaufende (Verfolgte) gefangen.

Wenn ein Spieler, z. B. bei der Verfolgung eines Gegners, so nahe an das feindliche Mal gekommen ist, daß er nicht mehr umkehren kann, so kann er sich auch in das Mal der Gegner retten. Dies bedingt kein „Halt“. Er kehrt vielmehr, ohne daß das Spiel unterbrochen wird, außerhalb der Seitengrenzen in sein Mal zurück. Betritt er doch das Spielfeld, so hat er kein Recht zum Schlagen (Er-

lösen), kann aber von den Gegnern geschlagen werden, die später auslaufen, als er das Spielfeld betritt.

Einen neuen Gang eröffnet diejenige Partei, die im vorigen Gange einen Vorteil errang, ein neues Spiel die Siegerin im vorigen.

Wurde kein Vorteil errungen, so entscheidet der letzte errungene Vorteil, welche Partei reizen muß.

Sind noch Spieler aus dem vorigen Gange im Felde, so haben sie im nächsten Gange keinerlei Recht, zu schlagen oder zu erlösen, können aber von jedem frisch ausgelaufenen Gegner geschlagen werden.

Kugelspiele.

25. Luftkegelspiel.

(Baumelkegelschub, Pendelkegelschub.)

Die Zahl (9), Form und Aufstellung der Regel ist bei diesem Spiele genau ebenso, wie beim gewöhnlichen Kegeln; die Kugel aber wird nicht gerollt, sondern schwingt an einem Seile, das oben an einem Galgen aufgehängt ist, dessen Pfosten zur Seite steht, oder auch wohl nur an einem Baumaste. In der Ruhe soll die Kugel nahe über dem Erdboden und etwa zwei Finger breit vor dem Vorderkegel hängen.

Der Spieler tritt mit der Kugel etwa drei Schritt weit, genau in der Richtung des Vorderkegels zurück und läßt sie mit solchem Schwunge aus der Hand los, daß sie beim Hingange an den Kegeln (rechts) vorbei, beim Zurückpendeln aber von hinten her in die Regel hineinfliegt.

Wirft die Kugel von vorn her, also gleich beim Hinschwingen, Regel um, so zählen diese zum Schaden des Spielers; Regel aber, die von der zurückkommenden Kugel umgeworfen werden, zählen zu seinen Gunsten. Fliegt die Kugel ganz an den Kegeln vorbei, so wird meistens 1 Punkt zu Ungunsten des Spielers gerechnet. Sobald die Kugel zurückkommt, ergreift sie der Spieler wieder, damit sie nicht beim zweiten Schwunge etwa Regel von vorn her umwirft.

Oft wird dem Standorte des Spielers gegenüber noch ein mäßig hoher Pfahl angebracht, um den die Kugel herumfliegen muß, ehe sie die Regel trifft.

Die Art der Rechnung und Wertung ist recht verschieden. Entweder es hat jeder nur einen Wurf nach dem vollen Satze von 9 Kegeln, oder jeder hat drei Würfe, von

denen der erste nach allen 9 Regeln, der zweite und dritte aber nur nach den Regeln zielt, die noch stehen geblieben sind. Die Teilnehmer spielen entweder in zwei Parteien, bei ungerader Zahl mit einem „Blinden“; oder aber jeder Spieler zählt für sich allein. Meistens wird „Stamm“ gespielt, d. h. jeder Partei oder jedem Spieler wird beim Beginne des Spieles eine Anzahl Punkte als Stamm, gewissermaßen als Schuld, schlecht geschrieben, die er durch gute Würfe zu verringern sucht. Wer zuerst diese Schuld getilgt hat, ist Sieger und erhält von jedem Mitspieler so viel Punkte, als dessen Schuld dann noch beträgt. Beim Parteispieler hört man meistens erst dann auf zu werfen, wenn die bessere Partei so viel Punkte über Null gemacht hat, als die unterliegende unter Null bleibt, also bis die Summe beider Stämme zusammen ausgespielt ist. Der Unterschied im Erfolge beider Parteien ergiebt die an die Sieger zu zahlende Punktzahl. Aehnlich kann man natürlich auch beim Einzelspieler verfahren.

Man rechnet gewöhnlich, wenn nur wenig (bis 6) Regel fallen, so viel Punkte wie Regel; wenn aber nur der letzte Regel fällt, oder wenn die Kugel, ohne einen Regel umzuwerfen, durch eine der zwei mittleren Langgassen geht, die nur wenig breiter als die Kugeldicke sein dürfen, 3 Punkte. Fallen die 3 Regel der Mittelreihe allein, so zählt man 8 Punkte; 7 Regel mit dem Könige 8 Punkte; 7 Regel ohne den König 10 Punkte; 8 Regel mit dem Könige 12 Punkte; 8 Regel ohne den König (Schur) 36 Punkte; 9 Regel 48 Punkte. Die Würfe, bei denen mehr als 6 Regel fallen, werden als honneurs bezeichnet und nach den obigen Zahlen gewertet, wenn sie auf einen Wurf fallen. Wenn sie dagegen in 3 Würfen fallen, werden die Regel einfach gezählt,

und nur wenn alle 9 Regel gefallen sind, rechnet man 24 Punkte. Fallen schon beim ersten oder zweiten Wurfe alle 9 Regel, so werden sie nochmals aufgestellt. Die obige Zählweise ist nur eine von verschiedenen in Gebrauch befindlichen.

26. Boccia.

(Jeu de Boules, Großes Kugelspiel.)

Das Spiel wird von mehreren (2—12) Personen in zwei Parteien gespielt und erfordert 8—12 ziemlich große, 9—12 cm im Durchmesser haltende Kugeln aus hartem Holz in zwei Farben, z. B. gelb und braun, und eine (kleinere) deutlich erkennbare Zielfugel. Auch von 3—4 Parteien mit Kugeln in 3—4 Farben läßt es sich spielen.

Der Platz muß leidlich eben sein, am besten ist Sand- oder Kiesboden, aber auch kurzer Rasen ist gut.

Ein Spieler wirft nun von einer beliebigen Stelle aus, die er sofort kenntlich macht, die Zielfugel (lecco) beliebig aus, und er selbst oder einer seiner Parteigenossen wirft von derselben Abwurfstelle aus mit einer Kugel nach dem Ziele. Sodann wirft von derselben Stelle aus ein Gegner. Nun kommt es darauf an, welche der beiden Kugeln der Zielfugel näher liegt. Liegt z. B. die gelbe Kugel näher, so muß die braune Partei so lange werfen, bis sie eine Kugel näher beim Ziele hat, als die gelbe. Sobald dies erreicht ist, wirft wieder die andere Partei, und so fort immer die Gegner derjenigen Kugel, die zur Zeit der Zielfugel am nächsten liegt. Hat eine Partei ihre letzte Kugel geworfen, so werfen die Gegner den Rest ihrer Kugeln. Dann hat diejenige Partei, welche die nächste Kugel am lecco hat, den Gang gewonnen, und zwar mit so viel Punkten, wie sie Kugeln

näher an der Zielfugel liegen hat, als die nächste Kugel der Gegner.

Die Kugeln wirft man besser nicht flach, wie eine Kegelfugel, da es schwer ist, die Weite des Rollens sicher abzapfen, sondern lieber in höherem Bogen. Das Weiterrollen kann man fast ganz verhindern, wenn man beim Werfen den Handrücken nach oben hält, doch wird der Wurf selbst dadurch etwas erschwert.

Das Spiel wird besonders dadurch interessant, daß die späteren Werfer sich bemühen, mit ihrer Kugel entweder die nahe beim Ziel liegende feindliche Kugel fort zu werfen oder auch die Zielfugel selbst fortzutreiben, und zwar von den feindlichen Kugeln fort nach denen der eigenen Partei hin.

Wenn dies letzte gelingt, ruft es gewöhnlich großen Jubel der Freunde hervor; wenn es aber nicht glückt, pflegt die Kugel, die zum Forttreiben der anderen fest geworfen werden mußte, meistens zum Jubel der Gegner weit fortzufliegen.

Es ereignet sich bisweilen, daß zwei feindliche Kugeln ganz gleich nahe bei der Zielfugel liegen, obwohl der Fall bei genauer Messung (ein Maßstab sollte deshalb zur Stelle sein) nicht häufig ist.

Wenn dies noch während des Werfens eintritt, und es sind die zwei „nächsten“ Kugeln gleich nahe, so berücksichtigt man diese beiden Kugeln nicht und entscheidet die Frage, welche Partei weiter werfen muß, nach der nun folgenden nächsten Kugel.

Wenn aber nach dem Abwerfen beider Parteien die zwei nächsten feindlichen Kugeln der Zielfugel gleich nahe sind, so hat keine Partei gewonnen, und der Gang wird wiederholt.

Wenn die gewinnende Partei eine der ferneren Kugeln gleich nahe mit der ersten feindlichen Kugel hat, so darf sie sie nicht mitzählen.

In einem neuen Gange setzt die gewinnende Partei die Zielfugel aus, und zwar möglichst von einer anderen Abwurfstelle aus. Diejenige Partei, welche zuerst 21 Punkte gemacht hat, gewinnt das Spiel, und zwar doppelt, wenn die Gegner weniger als 11 Punkte haben.

27. Croquet.

Das Croquet oder Krocket, dessen Vorläufer Paill-Maille früher auch in Deutschland in langen Alleen gespielt wurde (die Pallmaille in Altona hat daher ihren Namen), ist zu uns aus England gekommen und wird, weil es eine Beteiligung auch der erwachsenen weiblichen Jugend zuläßt, gern gespielt. Freilich hat ihm das lebhaftere Bewegungen verlangende, feinere Lawn-Tennis Abbruch gethan. Das Croquetspiel ist leichter zu erlernen als dieses, aber es erlangt seinen rechten Reiz erst, wenn die Spieler größere Sicherheit im Schlagen erlangt haben, so daß die Feinheiten des Zusammenspiels der Parteigenossen zur Geltung kommen können. Der Platz kann kleiner sein als beim Tennisspiel, muß aber in der Gegend der Thore sehr eben sein, wenn der Lauf der Kugeln mit einiger Sicherheit soll abgemessen werden können.

Hat man einen kurzgeschorenen, ebenen, festen Rasen, so giebt dieser einen sehr guten Spielplatz; auf längerem oder nicht ganz ebenem Rasen spielt sich's aber schlecht, dann ist fester Kiesboden vorzuziehen. Eine angenehme Größe des Platzes ist 20:30 m, doch kann man sich auch mit etwas weniger Raum begnügen. Die Grenzen des Spielplatzes müssen deutlich bezeichnet sein. Je nach der

Form des Platzes kann man eine breite oder schmale Form der Aufstellung der Thore wählen.

Zum Spiele sind an Geräten nötig: 10 Thore, 2 Pfosten, 8 Kugeln, 8 Schlaghämmer und 8 Reiterchen zum Bezeichnen der Thore.

Die Thore sind aus dickem Eisendraht oder dünnem Stabeisen rechtwinklig so gebogen, daß das mittlere, obere, wagrechte Stück etwa 20 cm lang, die beiden senkrechten Enden 40 cm lang sind. Diese werden mit den spitzen Enden etwa 10—15 cm tief in die Erde gesteckt. Die Art ihrer Aufstellung und die Reihenfolge, in der sie genommen werden müssen, wird durch die Figuren 1 bis 3 veranschaulicht.

Die Pfosten sind runde, etwa 50 cm lange, 2 cm dicke, unten zugespitzte Stäbe aus hartem Holz, die mit einer Anzahl, abwechselnd dunklerer und hellerer, verschiedenfarbiger Ringe versehen sind, gewöhnlich mit blau und hellrot beginnend.

Die Kugeln von etwa 9—10 cm Durchmesser müssen aus hartem Holz gedreht sein, am besten aus Buchsbaumholz, und sind mit farbigen Ringen versehen, die denen der Pfosten gleich sind. Oft sind 4 Kugeln blau, 4 rot gezeichnet und außerdem durch Ringe in den Farben der Pfosten.

Die Schlaghämmer besitzen 80—100 cm lange Stiele aus gutem Eschenholz, die oben eine zum Greifen bequeme Dicke haben, nach unten zu aber schnell dünner werden, und einen walzenförmigen Kopf von 7—8 cm Dicke und 15—25 cm Länge. Auch der Hammer ist meistens mit einem farbigen Ringe, den Farben der Pfosten entsprechend, bezeichnet.

Die Reiterchen sind kleine, farbige Bleche, die über

das Thor gehängt werden, durch welches die entsprechende Kugel hindurchgegangen ist.

Die Spieler — bis zu 8 — teilen sich in zwei Parteien, deren eine die dunklen, die andere die hellen Kugeln spielt, und zwar in der Reihenfolge, wie sie durch die Farbenfolge der Pfosten angegeben wird.

Bei weniger als 8 Spielern übernehmen einzelne Spieler mehrere Kugeln, oder man spielt mit weniger Kugeln, jedoch mit gleich vielen auf jeder Partei. Wenn nur 2 Spieler da sind, nimmt jeder 2 Bälle.

Jede Partei hat dabei die Aufgabe, ihre Kugeln nach den folgenden Regeln durch alle Thore in ganz bestimmter Reihenfolge (vergl. die Figuren 1 bis 3) zu schlagen, wobei sich die Spieler einer Partei nach Möglichkeit zu unterstützen, die Kugeln der Gegner aber aus ihrer Bahn möglichst fortzubringen suchen.

Diejenige Partei, deren sämtliche Kugeln zuerst alle Thore und Pfosten genommen haben, ist die Siegerin im Spiel.

Jeder Spieler beginnt sein Spiel, indem er seine Kugel neben den ersten Pfosten, das „Schlagmal“, legt und mit einem Schlage durch das erste Thor zu treiben sucht. Gelingt ihm dies, so hat er noch einen Schlag, mit dem er sie durch das zweite Thor bringen kann. Glückt auch dies, so versucht er mit dem dritten Schlage durch das dritte Thor zu kommen u. s. w., bis ihm ein Schlag mißlingt. Dann folgt ein Spieler der Gegenpartei.

Wenn ein Spieler den Ball nicht durch das nächste Thor bringen kann, dagegen einen anderen Ball trifft, gehöre er zur eigenen oder zur feindlichen Partei, so gewinnt er auch dadurch das Recht zu einem neuen Schlage. Vorher

muß er jedoch mit einem Extraschlage den getroffenen Ball von seinem Platze wegtreiben. Dieses Treffen und Forttreiben eines anderen Balles nennt man „Kippen“ und „Wippen“.

In der geschickten Benutzung anderer Bälle, die man kippt und wippt, beruht die Hauptfeinheit und der größte Reiz des Spieles.

Das „Wippen“ (Croquetieren) führt man auf zweierlei Art aus. Man setzt zunächst seine eigene Kugel unmittelbar neben die getroffene, welche an der Stelle, wo sie nach dem „Kippen“ zur Ruhe gekommen ist, liegen bleiben muß. Die Kugeln müssen sich dabei berühren. Dann setzt man entweder den Fuß auf die eigene Kugel und schlägt diese kräftig mit dem Hammer, so daß der Stoß, durch die eigene festgehaltene Kugel sich fortpflanzend, nur die gekippte Kugel fortreibt, oder aber man schlägt, ohne den Fuß aufzusetzen, so gegen die eigene Kugel, daß beide sich fortbewegen. Wenn dabei die Kugel des Spielers eine andere trifft, so gilt diese nicht als gekippt, es hat vielmehr keine weitere Folge, wenn eine der zwei Kugeln eine andere trifft.

In England ist schon seit längerer Zeit nur noch die zweite Art des Wippens zulässig, in Deutschland werden beide Arten geübt. Ueber die Vorteile der einen und anderen Art und über die Flugrichtung der Kugeln ist weiter unten einiges angegeben.

Nach dem Wippen hat der Spieler dann noch einen Schlag, und er kann nach seinem Belieben entweder noch einem anderen Ball kippen oder durch das nächste Thor gehen. Den zuerst gekippten Ball darf er erst dann wieder kippen, wenn seine Kugel inzwischen durch ein Thor gegangen ist oder den zweiten Pfosten, das Mehrmal, berührt hat.

Hieraus ergibt sich, daß es oft vorteilhaft ist, beim Wippen die fremde Kugel so zu schlagen, daß man sie nach dem Durchgange durch ein Thor nochmals benutzen kann.

Wenn man eine Kugel durch die Reihe der Thore hindurch zum Rehrmale und wieder zurück durch das letzte Thor gebracht hat, so kann man sie entweder an das „Schlagmal“ treiben, wodurch sie „tot“, also außer Spiel ist; oder aber — und dies ist bei den zuerst ans Ziel gelangenden Kugeln jeder Partei das Vorteilhaftere — man spielt sie um diesen Pfosten herum und ist dann „Räuber“.

Ein Räuber kann seine Kugel, wenn er an den Schlag kommt, beliebig zum Rippen und Wippen benutzen, braucht aber nicht mehr durch ein Thor zu gehen. Er darf daher dieselbe Kugel wiederum kippen, wenn er inzwischen eine andere Kugel gekippt und gewippt hat. Eine Räuber-Kugel kann von jedem Spieler derselben Partei dadurch tot gemacht werden, daß sie gegen das Schlagmal gespielt wird, von den Gegnern jedoch nur, wenn sie ebenfalls Räuber sind.

Wenn eine Kugel näher als 1 m (eine Hammerlänge) an die Grenze gespielt wird, so muß sie bis auf diesen Abstand von der Grenze abgerückt werden. Nur wenn es die Kugel eines Spielers ist, der unmittelbar darauf an den Schlag kommt, so steht es diesem frei, sie abzurücken oder liegen zu lassen.

Wenn eine Kugel über die Grenze hinausrollt, so ist dies ein „Fehler“; sie wird an den Punkt zurückgebracht, wo sie die Grenze schnitt, und von hier aus senkrecht zur Grenze noch 1 m (eine Hammerlänge) in das Spielfeld hinein. Der Spieler, welcher die Kugel hinausgeschlug, verliert durch diesen Fehler den Schlag, mag es beim Wippen

oder Treiben der Kugel, mag es seine eigene oder die fremde Kugel sein.

Ebenso verliert ein Spieler den Schlag, wenn er einen falschen Ball schlägt statt des eigenen oder in falscher Reihenfolge schlägt. Was er durch solch „falsches Schlagen“ etwa gewinnt, ist ungültig, und den Gegnern steht es frei, die Kugeln entweder in die alte Stellung zurückzubringen oder in der neuen Stellung zu belassen. Wenn die Gegner jedoch den Fehler nicht bemerkt haben, ehe der nächste Spieler schlägt, gilt sein Spiel und die etwa errungenen Vorteile.

Jeder Schlag darf die Kugel nur einmal treffen, und zwar kurz und hörbar. Die Kugel darf nicht „geschoben“ und auch nicht zum zweitenmal geschlagen und auch nicht so geschlagen werden, daß der Hammer die Kugel bei einem Schlage zweimal berührt.

Wenn ein Spieler statt eines hörbaren Schlages einen „Schieber“ oder einen Doppelschlag schlägt, oder wenn sich beim „Wippen“ die fremde Kugel nicht bewegt, so kommt er ebenfalls vom Spiele ab, und die Kugeln bleiben dort liegen, wohin sie geschlagen sind.

Wenn ein Spieler mit einem Schlage durch zwei Thore geht, die er passieren muß, so gewinnt er dadurch das Recht zu zwei weiteren Schlägen. Wenn er aber mit einem Schlage ein Thor nimmt und eine Kugel kippt, sei es vor oder nach dem Durchgange durch das Thor, so hat er die Wahl, ob er das Kippen oder das Thor rechnen will. Wählt er das Thor, so kann er natürlich die Kugel dann mit dem nächsten Schlage kippen.

Wenn ein Spieler mit einem Schlage mehrere Kugeln kippt, so muß er sie alle wippen, und zwar in der

Reihenfolge, in der er sie getroffen hat, hat nachher aber nur noch einen Schlag.

Jede Kugel muß die Thore in ganz bestimmter Reihenfolge und Richtung nehmen; es ist aber ganz gleichgültig, ob sie absichtlich von dem Spieler dieser Kugel hindurchgeschlagen wird, oder ob sie von einem Freunde oder Feinde hindurchgewippt wird, oder ob es durch Zufall geschieht, z. B. dadurch, daß eine gewippte Kugel sie hindurchtreibt. Natürlich gilt das Thor nicht, wenn es durch falsches Schlagen gewonnen wurde.

Das Thor gilt als genommen, wenn der Ball vollständig hindurch ist und zwar so weit, daß man den Hammerstiel zwischen Thor und Kugel schieben kann.

Wenn der Ball, ehe er durch das Thor geht, den Fuß oder einen anderen Körperteil eines Spielers berührt, gilt das Thor nicht als genommen.

Ebenso gilt eine Kugel nicht als gekippt, wenn die kippende Kugel, ehe sie trifft, den Fuß eines Parteigenossen des Spielers berührt.

Wenn der Ball durch ein falsches Thor geht oder durch das zu nehmende in falscher Richtung, so schadet das nichts, aber es nützt auch nichts. Wenn der Spieler nicht durch das richtige Thor in vorgeschriebener Richtung geht oder nicht einen Ball kippt, so ist er vom Schlage ab.

Wenn ein Spieler — was ohne sichere Bezeichnung durch farbige Reiterchen durch Irrtum leicht vorkommt — durch ein falsches Thor geht und weiter spielt, so ist das folgende Spiel ungültig, und die Gegner haben die Wahl, die Kugeln an die alten Plätze zurückzubringen oder sie an den neuen zu belassen. Wird der Fehler aber

erst gemerkt, wenn der Spieler bereits zwei weitere Schläge gemacht hat, so gilt sein Spiel als richtig.

Die Spieler einer Partei dürfen sich gegenseitig wohl in der Weise unterstützen, daß sie angeben, welche Bälle zu machen sind; der einzelne Schlag aber ist vom Spieler allein zu beurteilen. Es darf also insbesondere nicht über die Richtung des Schlages nach Visierung durch andere ein Rat erteilt werden.

Die Aufstellung der Thore und Pfosten, sowie der Weg der Kugeln wird durch die Figuren 1—3 veranschaulicht.

Bei der gewöhnlichsten Aufstellung (dem „Adler“), Fig. 1, stehen vier Thore und die zwei Pfosten in der Mitte und je drei Thore rechts und links. Die Abstände zwischen den in gerader Linie stehenden und aufeinander folgenden Thoren betragen je $2\frac{1}{2}$ —3 m. Die Breite zwischen den zwei Flügelreihen mag 6—8 m betragen. Das Spiel beginnt und endet beim „Schlagmale“.

Für geübtere Spieler kann man das Spiel erschweren, wenn man die Thore 5 und 13 um einen rechten Winkel dreht.

Noch schwieriger wird das Spiel bei der Aufstellung der Figur 2 („Andreas-Kreuz“), bei der die Thore 5 und 13 der vorigen Aufstellung zu einem Kreuzthore in der Mitte vereinigt werden.

Bei der Aufstellung des All-England-Club (Fig. 3) beginnt das Spiel am Thore 1 und 2 und endet am Schlagmale 14. Diese Aufstellung verlangt große Sicherheit im Schlagen, eignet sich also mehr für die geübtesten Spieler.

Zum Schluß mögen einige Winke und Ratsschläge noch Platz finden.

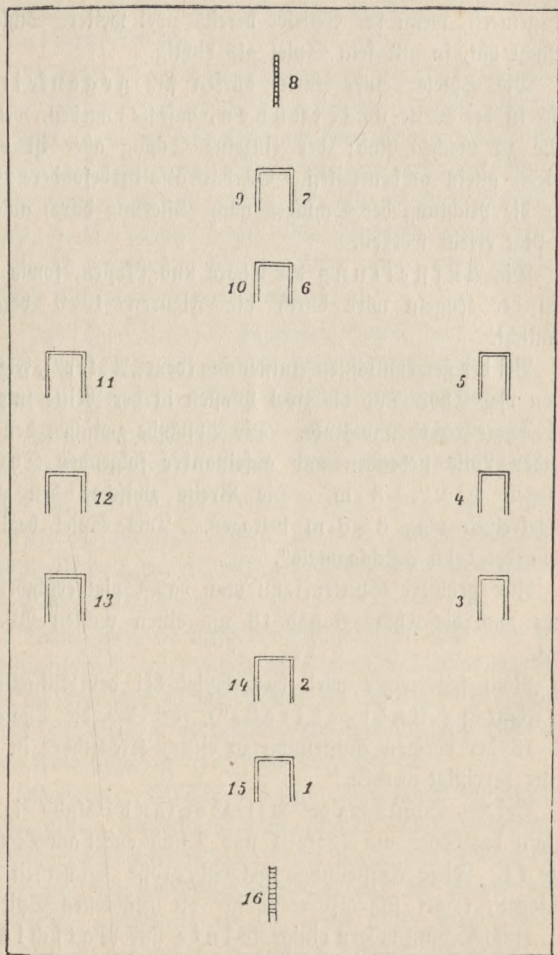


Fig. 1.

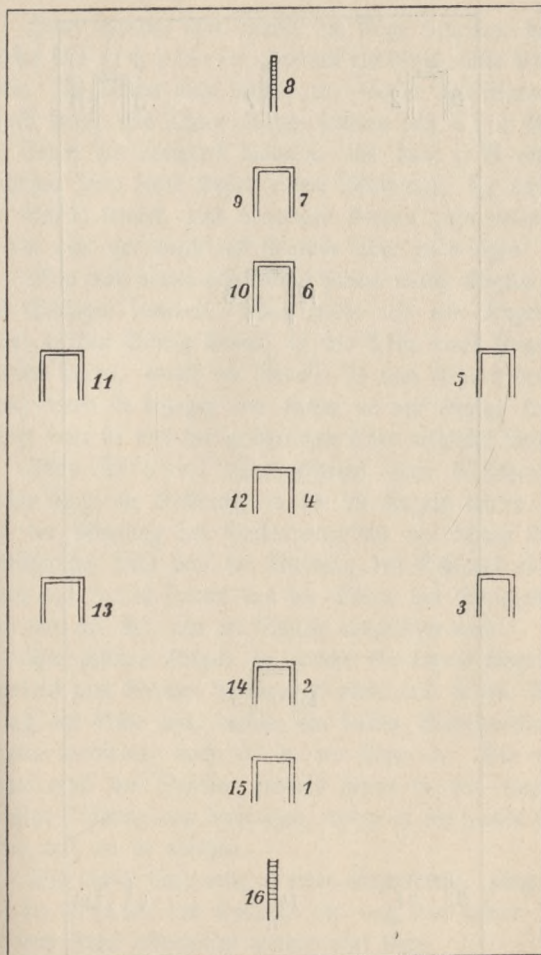


Fig. 2.

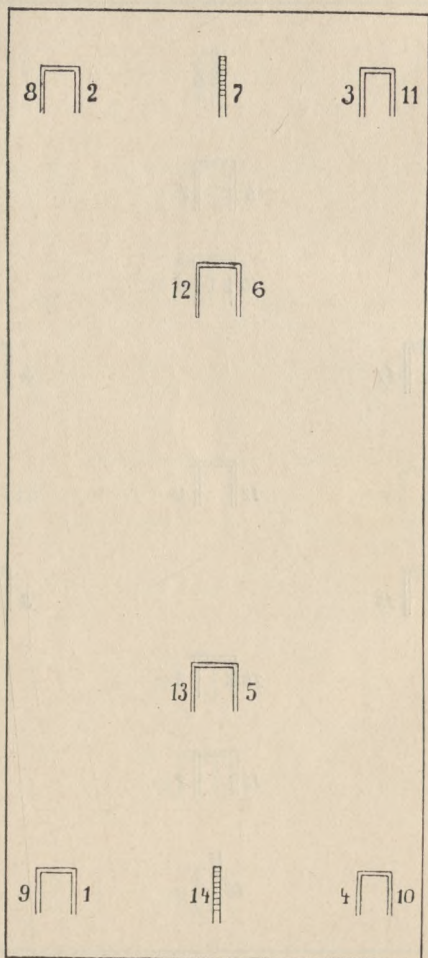


Fig. 3.

Jeder Spieler muß immer im Auge behalten, daß er nicht für sich allein, sondern als Glied einer Partei spielt. Es kommt nicht darauf an, daß er nur seinen Ball schnell durch alle Thore bringt, sondern daß alle Bälle der Partei gut vorwärts kommen. Es kann z. B. oft viel wichtiger sein, seine Kugel einem Mitspieler, der bald an den Schlag kommt, zum bequemen Rippen zuzuspielen, als sie vor oder gar durch das folgende Thor zu bringen.

Man muß immer acht darauf haben, welche Kugeln zuerst aus Schlägen kommen. Man wippt also eine Kugel, die später an den Schlag kommt, in die Nähe einer Kugel der eigenen Partei, damit der Genosse sie zum Rippen benützen kann; wenn sie dagegen vor jenem an den Schlag kommt, bringt man sie aus der gefährlichen Nähe möglichst weit fort.

Beim Wippen (Croquetieren) ohne Aufsetzen des Fußes hängt die Richtung, in der die Kugeln laufen, theils von der Richtung der Verbindungslinie der beiden Kugelmittelpunkte, theils von der Richtung des Schlages ab; die Weite des Laufes sowohl von der Stärke des Schlages als auch von der Art, wie der Schlag ausgeführt wird.

Die gekippte Kugel, an welche die eigene Kugel des Spielers zum Wippen herangesetzt wird, rollt in der Richtung der Linie fort, welche die beiden Mittelpunkte der Kugeln verbindet, nach A in der Figur 4. Die eigene Kugel muß der Spieler deshalb genau in der entgegengesetzten Richtung von derjenigen, wohin er die fremde Kugel haben will, an sie ansetzen.

Wie weit diese erste, fremde Kugel rollt, hängt nur von der Stärke des Schlages ab, mag die andere dabei mit dem Fuße festgehalten werden oder nicht.

Das Festhalten der eigenen Kugel ist dann von Wert,

wenn der Spieler in der Nähe einer anderen Kugel ist, die er nachher kippen möchte, oder vor einem Thore, das er nehmen muß.

Wird die zweite Kugel nicht festgehalten, so ist ihr Lauf von der Richtung, der Stärke und der Art des Schlages abhängig, d. h. davon, ob es ein langer Schlag ist oder ein kurzer „Zurückzieher“.

Die Richtung, in der die vom Hammer getroffene eigene Kugel des Spielers beim Wippen rollt, wird durch

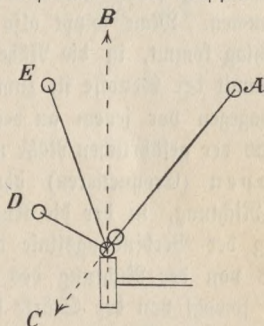


Fig. 4.

die gemeinsame Wirkung des Hammers und des Gegendruckes der gewippten fremden Kugel bedingt.

Der Schlag allein würde die Kugel nach B (Fig. 4) bringen, der Gegendruck der elastischen vorderen Kugel, wenn er allein wirken könnte, nach C. Infolge der beiderseitigen Einwirkung rollt sie in einer Richtung, die zwischen beiden liegt.

Wenn die Wirkung des Hammers nach der ersten Berührung sofort aufhört, d. h. wenn man einen recht kurzen Schlag ausführt und den Hammer anhält oder zurückzieht, sobald er getroffen, rollt die Kugel mehr unter dem Einfluß

des Gegendruckes der gewippten Kugel, also etwa nach D. Wenn der Schlag dagegen länger nachwirkt, — dies geschieht, wenn man den Hammer schlang weiter fliegen läßt —, so folgt die Kugel mehr dessen Einwirkung, rollt also etwa nach E. Zugleich läuft die Kugel im letzteren Falle weiter als im ersteren. Dabei darf der Hammer dennoch weder schieben, noch die Kugel zum zweitenmal berühren. Es ist vielmehr ähnlich, wie beim Billardspiel, bei dem man ebenfalls „Nachläufer“ und „Zurückzieher“ spielt, indem man mit schlangem Stöße die Kugel oben oder mit kurzem Stöße unten trifft. Die Kugel beim Croquetspiel in verschiedener Höhe oder mit seitlichem „Effet“ zu treffen, ist allerdings recht schwierig.

Man hat also in dem Ansetzen der eigenen Kugel und in der Richtung, Stärke und Art des Schlages die Möglichkeit, die beiden Kugeln beim Wippen an ganz bestimmte Plätze zu bringen.

Zu größerer Sicherheit der Stärke, Länge und Richtung des Schlages wird der Hammer (immer) mit beiden Händen gefaßt und der Schlag von der Seite her ausgeführt. Zwischen den Beinen hindurch von hinten nach vorn zu schlagen, wozu Anfänger neigen, weil sie dabei die Richtung besser beurteilen zu können meinen, ist zu vermeiden, weil die Stärke des Schlages dann schwer zu bemessen ist, und leicht „Schieber“ geschlagen werden.

Als Vorübung für das Spiel empfiehlt sich sowohl das Schlagen nach dem Thore aus verschiedener Richtung und aus immer größer werdender Entfernung, oder nach anderen Kugeln, als auch besonders das Wippen mit vorheriger Bestimmung der Plätze für beide Kugeln. Insbesondere sollte man üben, die Kugeln so zu wippen, daß die fremde Kugel

hinter, die eigene Kugel vor ein in der Richtung des Pfeiles zu nehmendes Thor rollt (Fig. 5).

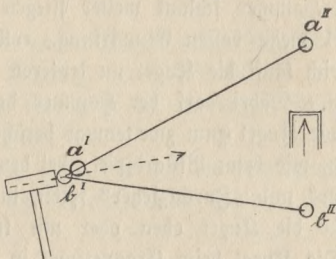


Fig. 5.

Ballspiele.

28. Königsball.

Das Spiel ist eine einfache Fangübung für kleine Knaben und Mädchen, die durch später anzugebende besondere Bedingungen für größere Spieler erschwert, aber auch schmählicher gemacht werden kann. Auf diese Weise können auch größere mit kleineren Kindern zusammen spielen.

Ein Kind ist König oder Königin und steht den übrigen (3—6) in einer Reihe aufgestellten Gespielen in 3—4 oder mehr Schritt Entfernung gegenüber. Der König wirft dem ersten der Reihe einen Ball fanggerecht zu. Dieser fängt ihn und wirft ihn zurück. Dann wirft ihn der König dem zweiten, dem dritten zu u. s. w. bis zum letzten, und jeder wirft ihn an den König zurück.

Wer den Ball nicht fängt, muß sogleich als Letzter in die Reihe treten, wodurch alle Folgenden um einen Platz

hinaufrücken. War es der König, der nicht fing, so tritt der bisherige Erste an seinen Platz, und der König wird Letzter.

König kann also nur der werden, der einigemal gefangen und seinen Platz behauptet hatte.

Kleine Kinder, die das Fangen und Werfen erst erlernen, fangen mit beiden Händen und werfen ganz beliebig. Etwas größere fangen mit einer Hand, und zwar zuerst in beliebiger Handhaltung, später nach Vorschrift nur rechts oder nur links, mit nach oben gefehrter Handfläche (Kammgriff) oder mit dem Handrücken nach oben (Ristgriff), also von oben nach unten greifend beim Fangen.

Auch kann ein Handklappen oder schnelles Umdrehen vor dem Fangen bestimmt werden, oder ähnliche Erschwerungen. Das Werfen zu erschweren, ist nicht ratsam, weil die Folgen davon nicht der Werfer, sondern ein Mitspieler zu tragen haben würde. Nur wenn alle Spieler schon eine gewisse Fertigkeit besitzen, kann man auch das Werfen erschweren.

Der Abstand des Königs von der Reihe der übrigen Spieler richtet sich natürlich auch nach der Spielfertigkeit der Einzelnen.

29. Stehball.

(Stund! Steht alle!)

Das Spiel kann schon von einer kleinen Zahl Knaben oder Mädchen ausgeführt werden und übt gut im Fangen und Treffen.

Einer der Spieler, z. B. A, wirft den Ball senkrecht in die Luft oder an eine Wand, so daß er zurückspringt, und ruft den Namen eines der Mitspielenden, z. B. B. Alle anderen, außer B, laufen dann schleunigst aus der Nähe des Balles fort, B aber sucht ihn schnell zu bekommen und ruft dann: „Steht“ (oder „Stund“). Sogleich müssen alle

übrigen stehen bleiben, wo sie gerade sind, oder an den Platz zurückkehren, wo sie waren, als „Steht“ gerufen wurde.

Nun wirft B nach einem der übrigen, die dem Wurf nicht ausweichen dürfen. Wirft er vorbei, so wird ihm ein Strich angeschrieben; trifft er, so bekommt der Getroffene einen Strich. Wer ausweicht, gilt als getroffen.

(Nach einer anderen Spielweise kann der Getroffene den Strich von sich noch abwenden, wenn er den Ball schnell wieder holt, „Steht“ ruft und einen der Mitspieler, die natürlich schleunigst geflohen waren, trifft. Auch dieser setzt das Spiel fort, und nur wer vorbeiwirft, erhält einen Strich.)

Wenn B den Ball aus der Luft fängt, kann er ihn sofort nochmals hoch oder an die Wand werfen und den Namen eines Dritten rufen, der dann den Ball anhält und „Steht“ ruft, oder wenn auch er ihn fängt, nochmals hoch wirft und einen Vierten aufruft.

Ist jemand dem Werfenden B, wenn er „Steht“ ruft, so nahe, daß er sicher getroffen zu werden annimmt, so ruft er ihm zu: „Zuverfen!“ Dann kann er versuchen, durch geschickten Zielwurf den Strich von sich abzuwenden. Während des Zuwerfens, das fangrecht geschieht, dürfen die anderen wieder weiter laufen; aber es wird meistens nur ein Sprung werden, da das zweite „Steht“ dem Rufe „Zuverfen“ schnell folgt. Jetzt ist B, der den Ball zuwarf, natürlich wurffrei.

Wenn ein Spieler eine bestimmte Zahl von Strichen, z. B. 6, bekommen hat, wird er gestraft durch Spießbrutenlaufen, oder dadurch, daß jeder Mitspieler aus mäßiger Entfernung einen Wurf nach ihm ausführen darf, während er sich vor einer Mauer aufstellt.

30. Preßball.

Das Spiel kann schon von wenig Spielern ausgeführt werden und ist bei jüngeren Knaben recht beliebt.

An Spielgeräten hat man einen gewöhnlichen Handball, ein Schlagholz und ein Preßholz nötig. Letzteres ist ein ziemlich starkes Holz (schmales Brettstück) von etwa 50 bis 70 cm Länge, das an einem Ende eine Höhlung zur Aufnahme des Balles hat. Dieses Holz legt man schräg in eine Grube, über deren Rand das obere Ende hinausragt, oder über einen Klotz oder Stein, so daß das Ende mit dem Ballen unten liegt. Dann führt man mit dem Schlagholz einen wuchtigen Schlag auf das freie obere Ende des Preßholzes, so daß der Ball hoch in die Luft gepreßt wird.

Damit das Preßholz nicht fortfliegt, kann man es mit einer Schnur an einem Pflock befestigen.

Von den Spielern hat der Preßer ein bevorzugtes Amt, und alle anderen suchen ihn vom Schlage abzubringen und an seine Stelle zu kommen. Sie haben bestimmt (durch Steine) bezeichnete Plätze rings um das Preßholz und etwa 8—10 m von ihm entfernt.

Sobald nun der Ball gepreßt ist, laufen die Spieler der Seite, nach welcher der Ball flog, hin, um ihn zu fangen. Der Preßer aber muß zuerst alle verlassenen Plätze mit dem Schlagholze berühren und dann schleunigst wieder zum Preßplatz zurück und das Schlagholz in die Grube (auf den Klotz) stellen.

Wenn ein Spieler den Ball fängt oder den Preßer, ehe er wieder an seinem Platz angelangt ist, mit dem Ballen trifft oder diesen Platz selbst mit dem Ballen berührt (den Ball in die Grube legt), ehe der Preßer zurück ist, so ist dieser „ab“, und der geschickte Fänger oder Werfer übernimmt sein Amt.

Das Spiel wird auch als Parteispiel so geübt, daß ein Schlagmal und ein Laufmal mit etwa 20 m Abstand abgesteckt werden. Von der Schlagpartei hat jeder Spieler einen Schlag, muß dann aber sofort (ohne das Schlagholz) zum Laufmale und ohne Aufenthalt von dort wieder zurück laufen.

Wenn der geprellte Ball von der Fangpartei aus der Luft gefangen, oder wenn der Läufer mit dem Balle getroffen wird, so wechseln die Parteien die Rollen.

Nach einem zweiten Wechsel setzt in der ersten Partei derjenige Spieler das Schlagen fort, der vor dem ersten Wechsel am Schlage war.

Auch bei diesem Spiele lassen sich natürlich, wie beim deutschen Schlagballspiele, noch besondere Regeln anfügen, z. B. daß bei dem Wechsel der Parteien die Fänger in das Schlagmal flüchten müssen, und die Schläger versuchen können, das Mal durch Widerwurf sofort wieder zu gewinnen.

Im allgemeinen eignet sich dieses Parteispiel aber nur für kleinere Knaben, die noch nicht sicher den Ball mit dem Schlagholze selbst treffen können. Für größere Knaben ist das deutsche Schlagballspiel entschieden vorzuziehen.

Eine vortreffliche Übung im Fangen und schnellen Weitergeben des Balles bildet das folgende, zu regstem Wettstreit anspornende Spiel

31. Balljagd.

Es kann mit zwei kleinen Bällen, Handbällen, oder auch mit zwei großen Bällen, Stoßbällen, und zwar auf doppelte Art gespielt werden; doch darf die Zahl der Spieler, Knaben oder Mädchen, nicht zu klein sein.

Die Spieler bilden zwei Parteien von gleicher Stärke und stellen sich bei der ersten Spielart in einem Kreise, bei der zweiten Art in zwei sich mit etwa 4—5 m Abstand gegen-

über stehenden Reihen auf; doch so, daß die Spieler der beiden Parteien abwechselnd stehen, jeder also zwischen zwei Gegnern, bei der Aufstellung in der Gasse noch so, daß jeder Spieler einem Gegner gerade gegenüber steht. Man kann die Gasse auch zu einem Doppelkreise biegen und schließen. Dann stehen die Spieler des inneren Kreises mit dem Gesichte nach außen gewandt.

Bei der Balljagd im Kreise beginnen nun zwei sich gerade gegenüberstehende Spieler, je einer aus jeder Partei, auf ein gegebenes Zeichen den Ball je ihrem zweiten Nachbar zur Rechten, also ihrem nächsten Parteigenossen, zuzuworfen. Dieser wirft ihn sofort dem nächsten seiner Partei zu, und beide Parteien versuchen nun durch möglichst schnelles Weiterwerfen zu erreichen, daß ihr eigener Ball den der anderen Partei überholt. Gelingt dies, so ist ein Spiel gewonnen.

Wird ein Spieler hierbei übergangen, so muß der Ball an diesen zurück. Läßt ein Spieler den Ball fallen, so muß er ihn selbst wieder holen, an seinen Platz zurückspringen und ihn von hier aus weiter schicken. Sobald ein Gegner das Fangen oder Werfen hindert, ist für seine Partei ein Spiel verloren.

Bei der Balljagd in der Gasse wird der Ball im Zickzack schräg hinüber und herüber geworfen von einem Ende der Gasse bis zum anderen und wieder zurück. Zu Anfang sind die beiden Bälle an den beiden entgegengesetzten Enden der Gasse, begegnen sich also auf dem Hin- und Rückwege. Auch hierbei darf natürlich kein Spieler übergangen werden, und ein ungeschickter Fänger muß den gefallenen Ball selbst wieder holen und darf ihn nur von seinem Platz aus weiterwerfen. Kommt der Ball in die Hand des ersten Werfers

zurück, so wirft er ihn mit dem Rufe: „Durch!“ gerade in die Höhe, begrüßt durch jubelndes Hurra der siegenden Partei.

Ist die Gasse zum Kreise geschlossen, so kann auch bei dieser Art mit Zickzack-Wurf der Ball weiter wandern, bis er den Ball der Gegner überholt.

32. Reiterball.

Dies Spiel ist sehr ergötzlich für Knaben, deren Zahl nicht groß zu sein braucht, an dem aber auch eine größere Schar sich beteiligen kann.

Die Spieler bilden zwei Parteien von gleicher Stärke, die Pferde und die Reiter.

Die Pferde stehen im Kreise, einen Fuß etwas vorgestellt, mit leicht vorgebeugtem Körper, so daß die Reiter auf ihren Rücken zum Reitsitz springen können.

Die Reiter werfen sich nun, jeder dem Nachbar zur Rechten, einen Ball zu. Fängt ein Reiter den Ball nicht, so sitzen alle Reiter sofort ab und suchen außerhalb des Kreises schleunigst das Weite. Das Pferd des ungeschickten Reiters aber hebt den Ball so schnell wie möglich auf und ruft: „Halt“ oder „Steht“. Sofort müssen alle Reiter ruhig stehen bleiben, und das Pferd wirft nach irgend einem Reiter. Glückt der Wurf, so wird umgesattelt, d. h. die bisherigen Pferde werden Reiter und die anderen Pferde. Geht der Wurf aber fehl, so kehren die Reiter zu ihren Pferden zurück, sitzen wieder auf und schicken von neuem den Ball im Kreise herum.

Während des Ballwerfens und -fangens sollen die Pferde still stehen (die gegenteilige Erlaubnis belustigt, aber erschwert auch das Spiel sehr); sobald der Ball aber gefallen ist, dürfen sie dem Pferde, das zu werfen hat, helfen, den Ball

schnell zu bekommen. Die Reiter dürfen nicht durch den Kreis laufen, dürfen den Ball nicht fortstoßen, dürfen nicht weiterlaufen, wenn „Halt“ gerufen ist, und nicht ausweichen, wenn nach ihnen geworfen wird.

Wer noch weiter läuft, muß wieder zurück, wer dem Wurf ausweicht, gilt als getroffen.

33. Kreisball.

Bei diesem für 10—20 Spieler mittleren Alters wegen seiner Uebung im Fangen und Zielwerfen ausgezeichneten Spiele stellen sich zuerst alle Spieler auf dem Umfange eines Kreises von etwa 15 m Durchmesser auf, den man in den Boden deutlich eingerissen hat.

Es gilt dann zuerst einen Spieler in den Kreis zu bringen, und zwar geschieht dies dadurch, daß der Ball schnell beliebigen Mitspielern zugeworfen wird, wobei der Name des Fängers gerufen wird. Wer den Ball nicht fängt — natürlich mußte er fangbar geworfen sein —, kommt in den Kreis. Dieser zuerst in den Kreis Gebrachte bildet nun eine Gegenpartei, und von diesem Augenblicke an ändert sich Ziel und Regel des Spieles.

Zwar werfen sich auch jetzt noch die übrigen Spieler den Ball in beliebiger Richtung und Folge zu, aber der Zweck ist von jetzt ab, dem inneren Gegner einen Wurf beizubringen. Dieser flüchtet daher immer aus der Gegend, wohin der Ball fliegt, und jene werfen den Ball so schnell wie möglich den Spielern zu, in deren Nähe er läuft. Jetzt wird das Nichtfangen zwar nicht mehr damit bestraft, daß der Ungeschickte in den Kreis muß, wohl aber dadurch, daß er nicht werfen darf, wenn er nicht fängt.

Nach kurzer Zeit wirft dann einer der Aeußeren nach

dem Inneren, der vor dem Getroffenwerden sich durch geschicktes Ausweichen zu schützen sucht. Fehlt er ihn, so muß er zu ihm in den Kreis und dient selbst mit als Ziel für die Würfe der Äußerer.

Trifft er ihn aber, so laufen alle Äußerer schnellstens vom Kreise fort, bis der Getroffene den Ball ergriffen hat und „Halt“ ruft. Sofort müssen alle Äußerer unbeweglich stehen bleiben, und jener versucht nun, von irgend einem Punkte innerhalb des Kreises aus einen der übrigen zu treffen. Gelingt ihm dies, oder weicht jener aus, so muß er zu ihm in den Kreis, und das Spiel geht nun gegen zwei Innere, deren Zahl sich dann bald schnell vermehrt. Wenn jetzt einer von ihnen getroffen wird, hat jeder der Inneren das Recht und die Pflicht, den Ball so schnell wie möglich aufzuheben, „Halt“ zu rufen und zu werfen.

Den Ball an einen Genossen zum Werfen abzugeben, ist nicht gestattet, der Wurf kann aber von jedem beliebigen Punkte innerhalb des Kreises aus erfolgen.

Ist schließlich nur noch ein einziger Spieler auf dem Kreise, so ist das Spiel beendet.

34. Eckball.

Dieses Spiel hat mit dem vorher beschriebenen viel Ähnlichkeit, ist aber ein Parteispiel, in dem nach Punkten oder Strichen gewertet wird.

Die Spieler, 8, 10 oder 12, teilen sich in zwei gleich starke Parteien, die „Inneren“ und die „Äußerer“, und letztere besetzen die deutlich (durch Steine oder dergl.) zu bezeichnenden Ecken eines Vier-, Fünf- oder Sechsecks. Die Inneren gehen in dies Vieleck, dessen Länge und Breite etwa 8—10 m betragen kann.

Die Aeußeren werfen sich dann einen Ball, aus dessen Nähe die Inneren flüchten, gegenseitig beliebig zu und suchen einen der letzteren zu treffen. Der Wurf darf jedoch nur von einer Ecke aus geschehen, und der Werfer muß den Ball vorher gefangen haben. Wenn der Ball hinfällt und aufgehoben wird, muß er erst an einen anderen Aeußeren weitergegeben werden, ehe er zum Abwerfen gebraucht werden kann.

Wenn der Wurf nach einem Inneren, die ihm ausweichen dürfen, fehl geht, erhält die Partei des Werfers einen Strich. Wird aber ein Innerer getroffen, so laufen die Aeußeren schleunigst von ihren Plätzen fort, und die Inneren heben den Ball, so schnell sie können, auf. Wer ihn aufhebt, ruft „Halt“ und wirft von der Stelle aus, wo er ihn aufhebt, nach einem der Aeußeren, die bei dem „Halt“ stehen bleiben müssen und nicht ausweichen dürfen. Trifft der Innere, so bekommt seine Partei keinen Strich (die beiden Treffwürfe heben sich auf); fehlt er aber, so erhalten die Inneren einen Strich.

Wenn eine Partei 10 Striche erhalten hat, wechseln die Parteien die Rollen, und es beginnt ein zweiter Gang. Nach beiden Gängen werden die Striche einer jeden Partei zusammengezählt, und die Partei mit den meisten Strichen (Fehlwürfen) hat verloren.

Nach anderer Spielweise wechseln die Aeußeren, sobald ein Innerer getroffen ist, in vorgeschriebener Richtung ihre Plätze, indem jeder zur nächsten Ecke läuft. Gelingt es einem Inneren dann, einen Aeußeren während des Laufens zu treffen, und zwar von der Stelle aus, wo er den Ball aufhebt, so rettet er seine Partei vor dem Strich. Das Halt-rufen fällt dann natürlich fort.

35. Schlagball.

(Das deutsche Schlagballspiel, Kaiserball, Ballauf, Ballher.)

A. Allgemeines.

Das Spiel kann auf doppelte Art gespielt werden, mit Einschenker und ohne Einschenker. Die beiden Spielweisen haben viele Verschiedenheiten; der Spielgedanke jedoch ist beiden gemeinsam.

Eine Partei, die herrschende, hat ein Mal, das Schlagmal, besetzt und hat das Recht, den Ball mit einem Schlagholze zu schlagen; wir nennen sie deshalb die „Schlagpartei“. Jeder Schläger muß sich dies Recht aber durch einen Lauf zu einem entfernten Male, dem Laufmale, hin und zurück von neuem erwerben, wenn er geschlagen hat. Die andere Partei, die dienende oder die angreifende, sucht das Mal dadurch zu erobern, daß sie entweder den geschlagenen Ball aus der Luft fängt, wir wollen sie deshalb die „Fangpartei“ nennen, oder einen der laufenden Gegner wirft, oder die Gegner „aushungert“, d. h. ihnen das Laufen so schwer macht, daß schließlich kein zum Schlagen berechtigter Spieler mehr im Schlagmale ist.

Bei dem Spiele mit Einschenker, der älteren Form, bleibt die Waffe des Angriffes, der Ball, immer und ausschließlich in der Hand der angreifenden Partei, kein Schläger darf ihn überhaupt berühren, da seine Partei sonst sofort den Schlag verliert, es darf sich also auch keiner den Ball selbst einschenken. Die angreifende Partei entsendet deshalb einen ihrer besten Spieler als Einschenker in das Mal. Der Ball bleibt immer „im Spiel“, und die Schläger dürfen jederzeit laufen, auch — und zwar erst recht — wenn der Ball hinter das Schlagmal gerät.

Bei dem Spiele ohne Einschenker ist der Ball abwechselnd in den Händen der Schlagpartei — dann ist er „außer Spiel“ — und denen der Fangpartei — dann ist er „im Spiel“ —, und die Schläger, die sich den Ball selbst einschenken, dürfen nur laufen, solange der Ball „im Spiel“ ist.

Die sich hieraus ergebenden Unterschiede sind wesentliche. Andere geringere Unterschiede haben sich bei der einen und anderen Form als vorteilhaft erwiesen, bei ihnen hat sich der Verfasser nach den Bestimmungen des Centralausschusses für Volks- und Jugendspiele gerichtet, wie sie in den „Spielregeln“ des technischen Ausschusses (Leipzig, Voigtländer) Heft 3 und 5 festgelegt sind.

Das Spiel mit Einschenker läßt sich schon von einer geringeren Spielerzahl, 8—10, gut ausführen, für eine größere Schar, z. B. 20—30, eignet sich besser die Form ohne Einschenker, bei welcher mehr Spieler in lebendiger Bewegung bleiben.

Dem älteren Spiele mit Einschenker ist ursprünglich der Gedanke des Wettspieles fremd, der neueren Art ohne Einschenker ist gerade mit Rücksicht auf ihre Verwendung als Wettspiel (von Dr. H. Schnell 1894) die jetzige Form gegeben; man spielt aber jetzt auch Wettspiele mit Einschenker.

Der Platz muß für beide Spiele ungefähr gleich groß sein, etwa 70 m lang und 50 m breit. An der einen kurzen Seite befindet sich das Schlagmal, AB der Figur 6, das sich über die ganze Breite des Spielfeldes erstreckt. Vor der Mitte des Schlagmales in etwa 50 m Entfernung (bei jüngeren Spielern etwas weniger weit) liegt das Laufmal GH, das gewöhnlich durch zwei Mastangen (Fahnen) bezeichnet wird, die man mit 2 m Abstand in den Boden steckt. 10 m hinter dem Laufmale läuft parallel zum Schlagmale eine Endgrenze

CD, und an den beiden Seiten verlaufen senkrecht hierzu mit 25—30 m Abstand die Seitenlinien AD und BC, welche das Lauffeld begrenzen. Diese drei Grenzlinien dürfen nur von der Fangpartei, nicht aber von den Läufern überschritten werden.

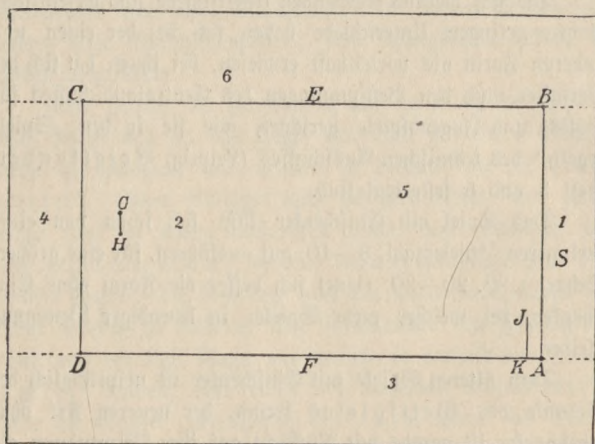


Fig. 6.

Man bezeichnet die Grenzlinien gewöhnlich durch 6 Stangen, 4 an den Ecken und je 1 in der Mitte E und F jeder Seitengrenze. Bei Wettspielen jedoch werden die Linien durch Kalkmilch scharf und deutlich sichtbar gemacht. Bei dem Spiele mit Einsenker bezeichnet man außerdem noch ein Sprungmal JK, eine Linie von 2—3 m Länge, die auf der linken Seite etwa 1 m vor dem Schlagmale diesem parallel verläuft.

Die Bildung der Parteien geschieht meistens durch abwechselndes Wählen zweier Führer, die um das Recht der

ersten Wahl das Schlagholz werfen. Dabei wirft es ein Führer dem anderen zu, dieser fängt es mit einer Hand, der erste umfaßt es hart über der Hand des Fängers, dieser wieder über der Hand des ersten u. s. f. Wer das obere Ende des Schlagholzes umfaßt, hat die erste Wahl.

Den Ball nimmt man bei beiden Arten des Spieles mäßig hart, etwa 80 gr schwer und von etwa 7 cm Durchmesser.

Das Schlagholz kann von kreisrundem Querschnitt sein, am Schlagende mit 3—3½ cm Durchmesser, oder von rechteckigem Querschnitt 3 × 4 cm mit gut abgerundeten Kanten. Das Griffende macht man etwas dünner und versieht es mit Endknauf oder Schlinge.

Von den Spielregeln folgen zunächst einige gemeinsame, dann die für beide Arten des Spieles verschiedenen.

B. Gemeinsame Regeln für beide Spielarten:

Jeder Schläger hat einen Schlag, der erste Schläger in einem Spiele, sowie der Fänger oder Treffer bei einem Wechsel der Parteien zwei Schläge, der Löser drei Schläge. Bei sehr geringer Zahl von Spielern vermehrt man wohl die Zahl der Schläge um je einen.

Löser heißt ein Schläger, wenn nur er allein noch Schlagrecht hat, und zwar so lange, bis ein Parteigenosse mit neuem Schlagrecht vom Laufmale zurückkommt.

Ein zu mehreren Schlägen berechtigter Spieler kann auf die folgenden verzichten und schon nach einem früheren Schlage laufen, z. B. wenn er sehr gut traf.

Der Schlag soll schräg von unten nach oben erfolgen, damit der Ball hoch und weit fliegt. Absichtlich flache Bälle zu schlagen, um den Gegnern das Fangen zu erschweren, ist wenig ehrenhaft und nützt auch der Partei meistens wenig.

Ueber die Reihenfolge des Schlagens werden unter B und C besondere Regeln gegeben.

Das Schlagholz läßt der Schläger im Schlagmale zurück. Für Mitnehmen oder Fliegenlassen beim Schlagen wird meistens der Gegenpartei ein Punkt gut gerechnet.

Im Schlagmale, am Sprungmale und am Laufmale sind die Schläger vor feindlichen Würfen sicher, an letzterem, wenn sie eine der Malstangen mit der Hand berühren; im Felde können sie überall mit dem Ball abgeworfen werden.

An eine bestimmte Laufbahn ist kein Läufer gebunden, nur dürfen Seiten- und Endgrenze nicht überschritten werden, anderenfalls ist der Lauf ungültig (D Seite 96), oder die Schlagpartei verliert das Mal (C Seite 94).

Es ist nicht nötig, einen begonnenen Lauf ununterbrochen durchzuführen. Im Gegenteil wird ein Läufer, wenn der Ball einem Gegner zugeworfen wird, der vor ihm steht, umkehren und sich rückwärts wieder in Sicherheit bringen.

Das Zurücktreiben der Läufer ist eine wichtige Sache, und die Fänger können durch geschicktes Zusammenspiel das Durchkommen der Läufer oft lange verhindern, wenn sie den Ball immer dorthin werfen, wohin die Schläger laufen müssen. Deshalb müssen die sichersten Werfer nahe vor dem Laufmale (der Führer) und vor dem Schlagmale (der Wächter bezw. der Einschenter) stehen. Ihnen werfen die übrigen Fänger schleunigst den Ball zu, und sie fangen die Läufer ab oder treiben sie zurück. Auch die anderen Fänger dürfen natürlich die Läufer abwerfen, und sollen es thun, wenn ihnen der Läufer nahe ist; aber das Treffen eines laufenden Gegners ist schwer, wenn er, wie bei diesem Spiele, dem Wurf ausweichen darf, und der fehlgehende Ball fliegt dann oft weit

fort. Ein einigermaßen geschickter Spieler weicht aber dem Wurfe immer noch aus, wenn aus größerer Entfernung auf ihn geworfen wird, so daß er den Flug des Balles eine Zeit lang vorher sehen kann. Ist der Läufer also nicht nahe, so sollten die Fänger den Ball immer dorthin abgeben (an den Führer, Wächter, Einschenker), wohin der Gegner läuft.

Die Sicherheit dieses Zusammenspiels einer Partei im Abgeben ist meistens mehr wert, als die Kunst einzelner guter Spieler im Fangen und Werfen.

Dem Gegner mit dem Ball in der Hand nachzulaufen oder auf ihn zuzulaufen, ist bei dem Spiele ohne Einschenker gänzlich verboten, bei dem Spiele mit Einschenker ist es zwar gestattet, es ist aber sehr selten von Nutzen, und es kommt meistens nur bei Anfängern vor, daß sie dem Feinde nachlaufen, anstatt den Ball weiter zu geben.

Den Ball im hohen Bogen weithin zu werfen, ist immer falsch, wenn Gegner zurückgetrieben werden sollen. Die Zeit des Fluges geht verloren, und die Gefahr, daß der Ball nicht gefangen wird, ist groß. Wird der Ball dem Einschenker oder Wächter so zugeworfen, während noch Läufer zum Ab-laufe bereit stehen, so werden sie meistens mit gutem Erfolge ihren Lauf beginnen können.

Wird ein Läufer mit direktem Wurfe getroffen — vom Boden oder einem Hindernis, auch von einem Mitspieler abprallende Bälle können nicht mehr gültig treffen —, so ist dadurch in demselben Augenblicke die Fangpartei zur Schlagpartei geworden und umgekehrt. Sämtliche Fänger müssen also suchen, so schnell wie möglich eines der schützenden Male, Schlagmal oder Laufmal (nicht Sprungmal), zu erreichen. Die bisherigen Schläger dagegen bemächtigen sich, so schnell sie

können, des Balles und versuchen gleich wieder einen der Flüchtenden abzuwerfen.

So kann bei diesem Wechsel durch mehrfachen Wurf und Widerwurf das Mal sofort wieder gewonnen und wieder verloren werden.

Wenn nach einem Treffwurfe einer der bisherigen Fänger, die nun schon Schläger geworden sind, den Ball aufnimmt, so hat seine Partei den Schlag sofort wieder verloren. Ebenso verlieren die Schläger bisweilen auch nach einem Fehlwurfe das Mal dadurch, daß einer ihrer Leute, in der Meinung, es sei getroffen, den Ball ansaßt.

Die beim Wechsel an das Laufmal geflüchteten Spieler laufen bei der nächsten günstigen Gelegenheit in das Schlagmal, natürlich ohne daß dies ihrer Partei einen Punkt einbringt.

Wenn ein vom Schläger geschlagener Ball gültig gefangen wird, d. h. ehe er den Erdboden berührt hat, einerlei ob innerhalb oder außerhalb der Grenzlinien, so wechseln die Parteien ebenfalls ihre Rollen. Dieser Malwechsel erfolgt bei dem Spiele mit Einschenker, wenn es nicht anders ausgemacht wird, wurffrei, bei demjenigen ohne Einschenker dagegen mit Widerwurf. Im letzteren Falle wirft der Fänger, das Gesicht dem Schlagmale zugewandt, den Ball recht steil und fest in die Höhe und läuft mit seinen Parteigenossen, so schnell er kann, in das schützende Mal.

Wird gut geschlagen und gefangen, so bestimmt man, daß der Wechsel der Parteien erst nach zwei- oder dreimaligem Fangen eintritt, oder verlangt ein Fangen mit nur einer Hand (z. B. der linken).

Wenn durch Ballfangen der Wechsel der Parteien schon bedingt war, kann der Ball von dem Fänger (der nun schon

Schläger geworden ist) natürlich nicht mehr zum Abwerfen benutzt werden. Wenn mehrmaliges Fangen den Wechsel bedingt, können die ersten gefangenen Bälle natürlich noch zum Abwerfen eines Läufers benützt werden.

Der Malwechsel der Parteien beim „Aushungern“ erfolgt ruhig ohne Wurf und Widerwurf.

Ein durch falsches Spielen errungener Erfolg wird nicht gerechnet. So gilt ein Treffwurf nicht, wenn der Läufer in seinem Laufe vorher durch Fänger behindert war und infolgedessen abgeworfen wird, oder wenn beim Spiele ohne Einschenker ein Fänger vorher mit dem Balle gelaufen war.

Wenn ein Fänger dagegen von einem Läufer, der ihn anrennt oder ihm in den Weg läuft, im Fangen behindert wird, so gilt der Ball als gefangen.

Bei der Zählung gilt jeder vollendete Lauf hin und zurück einen Punkt, ebenso jeder Treffwurf und jeder Fangball.

Für die Gegenpartei zählt je einen Punkt das Mitnehmen oder Fliegenlassen des Schlagholzes, außerdem bei dem Spiele mit Einschenker ein „schiefer Ball“ und bei dem Spiele ohne Einschenker ein Lauf über die End- oder Seitengrenze.

C. Besondere Regeln für das Schlagballspiel mit Einschenker.

Die Aufstellung der Fänger im Spielfelde, z. B. für sechs Fänger, ist aus der Figur 6 ersichtlich. Der Einschenker hat den Platz 1, der Führer am besten den Platz 2.

Die Reihenfolge des Schlagens wird das erste mal vom Führer bestimmt, nachher schlagen die Spieler in der Reihenfolge, in der sie vom Laufmale zurückkommen.

Nach einem Parteiewechsel hat derjenige Spieler das Recht auf die ersten zwei Schläge, der die Partei hereingebracht hat (Fänger, Werfer); nach ihm schlägt der Einschenker, dann folgen die übrigen in der Reihenfolge, wie sie das Mal erreichen.

Den Schlägern ist das Laufen zu jeder Zeit gestattet, es sei denn, daß der Ball verloren, d. h. über eine Hecke, auf ein Dach u. s. w. gefallen ist, was natürlich das Spiel zum Stehen bringt.

Der Lauf beginnt im allgemeinen vom Sprungmale aus. Unmittelbar nach seinem Schlage kann der Schläger aber auch direkt aus dem Schlagmale heraus seinen Lauf beginnen. Der Rücklauf endet im Schlagmale (nicht am Sprungmale).

Wenn ein Läufer die Seiten- oder Endgrenze überschreitet, so verliert seine Partei den Schlag. Der Wechsel der Parteien erfolgt dann wurffrei.

Der Ball darf von keinem Schläger (außer wenn er verloren war) angefaßt oder mit dem Fuße fortgestoßen werden. Anderenfalls verliert die Partei das Mal. Der Wechsel der Parteien erfolgt dabei wurffrei.

Beim Einschenken soll der Einschenker den Ball fast senkrecht etwa $\frac{1}{2}$ —1 m hoch werfen und dann sofort zurücktreten.

Nach einem schlecht eingeschenkten Balle braucht ein Schläger nicht zu schlagen, wenn er aber zuschlägt, zählt es auch als Schlag.

Der Läufer darf bei seinem letzten Schlage, auch wenn gut eingeschenkt wird, zweimal unterlassen zu schlagen, um dadurch seinen Genossen einen leichten Vorteil für den Rücklauf zu gewähren, beim drittenmale aber muß er auch bei schlechtem Einschenken schlagen, wenn der Ball überhaupt erreichbar ist.

Schief geschlagene Bälle, d. h. solche, die vor der Mitte über die Seitengrenze gehen, zählen für die Gegenpartei einen Punkt. Wenn sie gefangen werden, jedoch nicht, sondern dann zählt der Fangball.

Der Einschenker darf nur aus dem Schlagmale heraus gültig abwerfen. Den Ball zu fangen oder ihn seinen Genossen zuzuwerfen, ist ihm natürlich auch außerhalb des Fangmales erlaubt.

D. Besondere Regeln für das Schlagballspiel ohne Einschenker.

Das Schlagen erfolgt in ganz bestimmter regelmäßiger Reihenfolge der Spieler. Ist ein Schläger von seinem Laufe noch nicht zurückgekehrt, wenn die Reihe wieder an ihn kommt, so wird er übergangen, bis er wieder an der Reihe ist.

Nach einem Parteiewechsel wird dort fortgefahren, wo das Schlagen vorher abgebrochen wurde. Auch hierbei werden die Spieler übergangen, die noch nicht ins Schlagmal zurückgekehrt sind, sondern sich etwa ins Laufmal geflüchtet hatten. Nur der Schläger oder Treffer macht hiervon eine Ausnahme und holt seine zwei Schläge nach, sobald er das Mal erreicht.

Der Ball ist abwechselnd „im Spiel“ und „außer Spiel“. Er ist „im Spiel“ von dem Augenblicke an, in dem er durch den Schlag eines Schlägers aus dem Schlagmale ins Spielfeld gebracht wird, bis zu dem Augenblicke, in dem er von der Fangpartei ins Schlagmal zurückgeschafft wird. Diesen Zeitpunkt kündigt der Wächter durch lauten Ruf („Halt“) an.

Ein Fehlschlag, Schlag rückwärts oder senkrecht aufwärts,

bringen den Ball also nicht „ins Spiel“, ein zufälliges Zurückspringen des Balles ins Mal bringt ihn nicht „außer Spiel“.

Die Schläger dürfen nur solange laufen, wie der Ball „im Spiel“ ist; sobald der Ball „außer Spiel“ ist, muß jeder Läufer auf dem Platze stehen bleiben oder dahin zurückkehren, wo er sich in dem Augenblicke befand, als der Ball ins Schlagmal flog, bezw. als der Ruf „Halt“ erschallte. Das Weiterlaufen beginnt erst wieder, wenn der nächste Schlag den Ball ins Feld treibt.

Auf „schiefe Bälle“, d. h. solche, die vor der Mitte über die Seitengrenze gehen, darf nicht gelaufen werden. Die Läufer kehren also nötigenfalls auf den vorigen Platz zurück.

Wenn ein Läufer die Seitengrenze überschreitet, so ist der Lauf ungültig, und er muß ihn wiederholen.

Solange der Ball „im Spiel“ ist, darf ihn kein Schläger anfassen, sonst verliert seine Partei das Mal. Sobald er aber „außer Spiel“ ist, gehört er den Schlägern, die alle bemüht sind, den zurückgeworfenen Ball dem jeweiligen Schläger möglichst schnell zukommen zu lassen.

Der Schläger schenkt sich den Ball selbst ein, doch darf er ihn sich auch von einem anderen Schläger einschenken lassen.

Die Fänger dürfen mit dem Ball in der Hand nicht laufen.

Wohl dürfen die Fänger, ehe sie den Ball haben, möglichst nahe an die Läufer herantreten; sobald aber jemand den Ball bekommt, muß er von dem Platze aus, an dem er ihn aufhebt oder fängt, werfen, sei es nach dem Läufer direkt oder einem seiner Mitspieler zu.

Wenn nach einem Läufer ohne Erfolg geworfen

wird, so braucht er nicht mehr bis zum Laufmale zu laufen, sondern kann sofort umkehren und das Schlagmal zu erreichen suchen. Er hat dann doch neues Schlagrecht. Deshalb wirft man nicht gern nach Läufern, die erst auslaufen, wenn der Werfer nicht recht nahe steht.

E. Winke.

Die Bälle sollen immer kräftig und recht hoch und weit geschlagen werden, damit das Laufen erleichtert wird. Der Nutzen ist größer als der etwaige Nachteil dadurch, daß sie gefangen werden. Dieser gleicht sich aus, wenn beide Parteien hoch schlagen, und das Spiel wird viel interessanter und hübscher bei hohem Schlagen.

Die Schläger sollen ihren Lauf sobald wie möglich antreten und durchführen, damit ihrer Partei der Punkt noch gewonnen wird, wenn sie bald vom Schlage abkommen sollte.

Bei dem Spiele mit Einschenker beginnen mutige Spieler ihren Lauf schon, sobald der Einschenker den Ball beim Einschenken aufwirft. Bei etwaigem Fehlschlagen sind sie dann aber in großer Gefahr.

Mehrere Läufer sollen sich auf dem Spielfelde möglichst verteilen. Wenn rechts ein Läufer zurückgetrieben wird, kann oft ein anderer links noch durchkommen.

Wenn viel darauf ankommt, ins Schlagmal zurückzugelangen, z. B. wenn nur noch der Löser im Male ist, so müssen die Läufer sehr kühn spielen. Dann versuchen die einen rechts, die anderen links durchzukommen, und beim Spiele mit Einschenker wagt ein im Ausweichen geschickter Läufer vor dem letzten Schlage des Löfers alles, um ins Mal zu kommen. Denn wenn der Einschenker den Ball einschenkt,

und der Schlag fehl geht, ist die Partei abgebracht, wenn der Ball eher zur Erde fällt, als der Läufer zurück ist.

Die Fänger sollen ihren Platz möglichst inne halten, damit nirgends Lücken entstehen und jeder Fänger über die Stellung seiner Mitspieler immer Bescheid weiß.

Einen Fangball soll nur der Spieler fangen, in dessen Gebiet er fliegt. Besonders soll ein Fänger nicht rückwärts laufen, vielmehr den über ihn weggehenden Ball seinem Hintermann überlassen. Denn wenn zwei Spieler nach dem Balle laufen, beide natürlich die Augen nach oben gewandt, stoßen sie leicht im Augenblicke des Fangens zusammen, so daß ihn keiner bekommt, und das tritt am leichtesten ein, wenn ein Spieler rückwärts läuft.

Der Hintermann ruft in solchem Falle seinem Vordermann zu, daß er fangen will, und ebenso bestimmt auch der Führer durch Zuruf, welcher seiner Leute fangen soll.

Beim Werfen sollen die Spieler immer darauf achten, ob ein anderer Fänger hinter dem Läufer steht, der den etwa fehl gehenden Ball gleich abfängt. Man kann dies oft leicht erreichen, wenn man nur einen Augenblick wartet, und wenn der Hintermann aufpaßt.

Bei dem Spiele mit Einschenker stellt man einen sicheren Fänger etwa fehlgehender Bälle als linken mittleren Außenmann auf (Nr. 3 der Fig. 1); dann kann der Einschenker nach einem Fehlschlage sofort auf die Läufer werfen, die schon beim Einschenken abgelaufen sind.

Bei dem Zurücktreiben der Läufer sollen die Fänger immer nur dem nächsten Mitspieler den Ball zuwerfen, nicht im hohen Bogen über mehrere Spieler hinweg. Ebenso sind bei dem Spiele mit Einschenker große Würfe nach dem Schlag-

male hin zu vermeiden, wenn noch Schläger zum Ablauf bereit stehen.

Bei dem Spiele ohne Einschenker sind dagegen oft große Würfe ins Schlagmal angebracht, um den Ball möglichst schnell „außer Spiel“ zu setzen.

36. Feldball.

Dieses Spiel vereinigt in glücklicher Weise Gedanken des englischen „Thorballspieles“ (Cricket), Nr. 38, mit solchen des deutschen Spieles „Ball mit Freistätten“, Nr. 37. Es kann von etwa 12—20 Spielern, auch von Mädchen, gespielt werden und erfordert nur einen mäßig großen baumfreien Platz, einen gewöhnlichen Fangball und ein Schlagholz, das nicht so groß, aber ähnlich geformt sein muß, wie das Cricket-Schlagholz.

Die Spieler teilen sich in zwei möglichst gleich starke Parteien, die herrschende Schlagpartei und die dienende Fangpartei.

Auf dem Platze werden, etwa der Fig. 7 entsprechend, vier Freiplätze 1, 2, 3, 4 am besten durch Fahnen deutlich bezeichnet und in der Mitte der durch diese Freiplätze gebildeten Laufbahn der Platz E des Einschenkers.

Nicht weit vom Freiplatz 4 wird das Thor T aufgestellt, welches dem beim Thorballspiele benützten völlig gleicht, und etwa 1 m davor das Schlagmal S bezeichnet. In der Nähe befindet sich das Mal M der Schlagpartei, in dem alle Spieler dieser Partei mit Ausnahme des jeweiligen Schlägers und der Läufer sich aufhalten müssen. Die Fangpartei verteilt sich passend im Spielfelde, einer ihrer Spieler besetzt als Einschenker den Platz E, ein anderer, ein sicherer, schneller Fänger als Thorwart den Platz hinter dem Thore.

Der Einschenker versucht nun mit kräftigem Schod-
wurfe, über dessen Eigenart beim Thorballspiele Näheres
angegeben ist, das Thor zu treffen, der Schläger aber
wehrt den Ball mit dem Schlagholze vom Thore ab und sucht

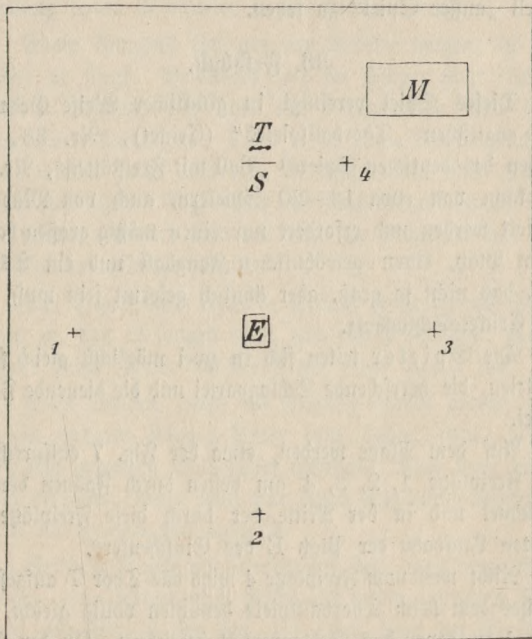


Fig. 7.

ihn dabei zugleich recht hoch und weit fortzuschlagen. Gelingt ihm dieses, so beginnt er sofort seinen Lauf zum Freiplatz 1 und, wenn es geht, weiter zu den folgenden Freiplätzen, weil er durch einen Umlauf für sich neues Schlagrecht, für seine Partei einen Punkt gewinnt.

Die Fangpartei sucht den Ball zu fangen oder doch schnell anzuhalten und entweder einen Läufer abzuwerfen oder den Ball schnell dem Einschenker zuzuworfen. Solange nämlich der Ball in der Hand des Einschenkers ist, ist er „außer Spiel“, und die Läufer dürfen während dieser Zeit nicht laufen.

Die Schläger können auf verschiedene Art vom Schlage „ab“ gebracht werden, durch Kunst der Fänger und durch eigenes Ungeschick.

Ein Schläger ist „ab“:

1. wenn der Einschenker das Thor trifft, oder
2. wenn der Schläger selbst das Thor umstößt oder ein Querholz abstößt,
3. wenn der vom Schläger geschlagene Ball von der Fangpartei aus der Luft gefangen wird,
4. wenn der Schläger beim Laufen oder außerhalb des Freimaßes M mit dem Balle abgeworfen wird,
5. wenn ein überschlagener, falsch verlassener oder noch nicht erreichter Freiplatz „verbrannt“ wird.

Ein Schläger, der „ab“ ist, geht in das Mal M und wartet, bis er mit dem Schlag wieder an der Reihe ist. Er braucht also gar nicht, oder nicht weiter zu laufen, wenn er „ab“ gebracht ist, aber er kann seiner Partei auch keinen Punkt einbringen.

Wenn fünf Schläger „ab“ gebracht sind, verliert die Schlagpartei das Mal, und die Parteien wechseln die Rollen.

Bei geringer Spielerzahl macht man wohl aus, daß die Parteien schon wechseln, wenn vier Spieler „ab“ gebracht sind.

Die Schläger schlagen in ganz bestimmter Reihenfolge. Jeder Schläger hat das Recht zu drei Schlägen, er darf aber schon nach seinem ersten oder zweiten Schlage

laufen und wird dies auch thun, wenn er gut traf, damit er seiner Partei den Punkt gewinnt und nicht durch Umschossen des Thores noch abgebracht werden kann.

Nach seinem dritten Schlage muß der Schläger, ob er traf oder nicht, sofort laufen, wenigstens bis zum ersten Freiplatze.

An jedem Freiplatze ist ein Schläger wurffrei, nicht mehrere. Es findet daher ein nachfolgender Schläger nicht Schutz am nächsten Freiplatze, wenn dieser nicht von seinem Vordermanne geräumt ist. Er muß dann zum vorigen Freiplatze zurück (oder zum nächstfolgenden weiter laufen, wenn er nicht — auch an dem falschen Freimale — abgeworfen werden will.

Die Fänger können aber auch den von ihm fälschlich verlassenen, oder wenn er über den besetzten Freiplatz hinausläuft, den noch nicht erreichten Freiplatz „verbrennen“, d. h. den Platz (die Fahne, den Stein ...) mit dem Balle berühren oder werfen unter dem Rufe: „Verbrannt!“ Dann ist der schuldige Schläger „ab“.

Ebenso können sie einen Freiplatz verbrennen, der von einem Räufer etwa überschlagen, d. h. nicht mit der Hand berührt ist, oder einen solchen, den ein Räufer erreichen muß, aber noch nicht erreicht hat. Dieser Fall tritt z. B. ein, wenn der Schläger nach seinem dritten Schlage laufen muß. Er muß dann den Platz 1 erreichen. Ist dieser Platz noch besetzt, so muß sein Vordermann nach dem Freiplatz 2 laufen, und ein dort etwa noch stehender Räufer muß den Platz frei machen und nach 3 laufen. Gelingt es den Schlägern, einen dieser Plätze zu verbrennen, ehe der Räufer ihn berührt, so ist der betreffende Schläger „ab“.

Sobald der Einschenker den Ball wieder in

der Hand hat, wirft er ihn mit dem Rufe „Halt“ auf den Boden und fängt ihn wieder, wenn er aufspringt. Dieser Ruf ist das Zeichen, daß das Spiel steht. Die Läufer dürfen dann nicht weiter laufen, sondern müssen an den Freiplatz, den sie vor dem Halt zuletzt berührt haben, zurück. Nur wenn ein Läufer die Mitte zwischen zwei Freiplätzen bereits überschritten hat (man bezeichnet deshalb oft auch diese Mittelpunkte), darf er zum nächsten Freiplatz weiterlaufen, jedoch auf seine eigene Gefahr hin, d. h. er kann sowohl selbst noch abgeworfen, als auch der Freiplatz vor ihm verbrannt werden, ehe er ihn erreicht. Wenn er indes zu dem vorigen Freiplatz zurückkehrt nach dem Halt, so ist er wurffrei.

Das Weiterlaufen darf begonnen werden, sobald der Einschenker den Ball geschodt hat.

Wenn der Läufer seinen Umlauf vollendet, d. h. den Platz 4 erreicht hat, geht er in das Mal M, in dem er bleiben muß, bis er wieder am Schlag ist, denn außerhalb des Males kann er abgeworfen werden.

Der Einschenker schoßt den Ball am besten so, daß er etwa 2—3 m vor dem Thore, wo der Boden gut eben und fest sein soll, die Erde trifft und wieder abspringt, da dann das Abwehren am schwierigsten ist. Nach einem schlecht eingeschenkten Ball braucht der Schläger nicht zu schlagen, doch ist er „ab“, wenn der Ball dennoch das Thor trifft. Wenn er aber schlägt, so zählt der Schlag auch als einer der drei ihm zustehenden Schläge.

Man macht gern eine bestimmte Anzahl von Punkten aus (20), bis zu welcher gespielt wird. Wenn eine Partei diese Zahl erreicht hat, wird weiter gespielt, bis beide Parteien gleich oft am Schlage gewesen sind. Der nächste Malwechsel beendet das Spiel, und es hat die Partei gewonnen,

welche die meisten Punkte (Läufe) gemacht hat. Oder man setzt vorher eine bestimmte Zeit fest und zählt dann die Läufe für jede Partei, nachdem beide Parteien gleich oft im Male waren.

37. Ball mit Freistätten.

Dies Spiel hält die Mitte zwischen Schlagball mit Einschenker und Feldball. Es ist ein Schlagballspiel, bei dem die eine Partei schlagen und durch Laufen sich neues Schlagrecht erwerben muß, doch nicht nur zu einem Laufmale hin und zurück, sondern durch eine Reihe von Freistätten hindurch und zum Male zurück. Die Gegenpartei aber sucht das Schlagmal durch Fangen des Balles, durch Abwerfen eines Läufers oder durch Verbrennen einer Freistätte zu gewinnen.

Auf einem etwa 40—60 m langen und breiten Platze steckt man nahe dem einen Ende das Schlagmal ab und dann auf annähernd kreisförmiger Bahn in je 15 m Entfernung etwa so viel Freistätten, als Spieler auf jeder Partei sind.

Die Fangpartei verteilt sich im Spielfelde, nur einer ihrer Spieler geht als Einschenker ins Schlagmal.

Die Schlagpartei besetzt das Schlagmal. Jeder Schläger hat das Recht zu drei Schlägen mit einem Schlagholze, das man gern etwas breiter nimmt als das beim Schlagball gebräuchliche. Der Schläger darf schon nach seinem ersten oder zweiten Schlage laufen, er muß nach seinem dritten Schlage sofort laufen, auch wenn er nicht traf.

An jeder Freistätte ist ein, aber auch nur ein Schläger wurffrei. Wenn zwei Schläger an einer Freistätte sind, kann der zu Unrecht dort befindliche abgeworfen oder seine Freistätte „verbrannt“ werden (vergl. Seite 102).

Zu Unrecht ist dort der später dorthin gelangte Läufer.

Nur nach dem dritten Schlag, wo der Schläger laufen muß, müssen auch seine Vorderleute weiter laufen und können abgeworfen werden, wenn sie ihrem Hintermann den Platz nicht frei gemacht haben.

Ueberschlägt ein Läufer eine Freistätte, so kann diese von jedem Fänger verbrannt werden.

Sobald der Ball in der Hand des Einschenkers ist, ist er „außer Spiel“. Der Einschenker ruft laut „Halt“, und die Läufer müssen sofort ihren Lauf unterbrechen, d. h. zum vorigen Freimale wurffrei zurückkehren. Nur wenn ein Läufer die Mitte zwischen zwei Freistätten bei dem Rufe „Halt“ schon überschritten hat, darf er zur nächsten weiterlaufen, ist dann aber nicht wurffrei.

Das Weiterlaufen beginnt erst dann, wenn der Ball wieder „im Spiel“ ist, d. h. wenn er durch einen Schlag aus dem Male herausgebracht wird.

Bei Fehlschlägen darf also nicht gelaufen werden. Nur der dritte Schlag eines Schlägers bildet hiervon eine Ausnahme. Nach diesem müssen, auch wenn er nicht trifft, der Schläger und etwaige unmittelbare Vorderleute laufen, die übrigen Läufer dürfen es.

In allen diesen Punkten stimmt also Ball mit Freistätten mit dem Feldballspiel fast überein. Anders aber ist der Wechsel der Parteien. Während beim Feldballspiele immer nur ein Spieler „ab“ gebracht wird, verliert bei Ball mit Freistätten durch die entsprechenden Fehler, wie beim Schlagballspiele, immer die ganze Partei den Schlag.

Wird daher bei diesem Spiele ein Läufer abgeworfen oder ein Freiplatz verbrannt, so ist damit sofort die bisherige Fangpartei zur Schlagpartei geworden und umgekehrt. Es

müssen deshalb sofort alle bisherigen Fänger schleunigst das Mal zu erreichen suchen, während der abgeworfene Läufer und seine Genossen — jetzt Fänger geworden — sofort versuchen, einen Gegner wieder zu werfen und dadurch sogleich das verlorene Mal wieder zurück zu erobern.

Wird der Ball gefangen, so ist auch damit die Schlagpartei abgebracht, und die bisherige Fangpartei muß schleunigst in das schützende Schlagmal. Damit die bisherigen Läufer den Ball nicht zu schnell bekommen, wirft ihn der Fänger, so steil und hoch er kann, in die Luft, wobei er das Gesicht dem Schlagmale zugewendet haben muß.

Ferner verliert die Schlagpartei ihr Mal noch, wenn ein Schläger den Ball im Spielfelde anfaßt oder das Schlagholz aus dem Male mit fortnimmt oder es beim Schlagen fliegen läßt. Der Wechsel der Parteien erfolgt auch hierbei in derselben Weise, also mit Widerwurf.

Welche Partei das Spiel gewonnen hat, wird durch die Anzahl der vollen Umläufe bestimmt, die jede Partei gemacht hat.

38. Thorball.

(Das englische Cricket.)

Der Grundgedanke des Spieles ist folgender:

Eine Partei, die Fänger, greift die beiden Thore der Gegenpartei an, die sie mit einem eigenartigen Wurf umzuschocken oder, wenn sie unbewacht sind, mit dem Balle umzuwerfen oder umzustößen sucht.

Von der Schlagpartei schützen zwei Spieler die Thore, indem sie den geschockten Ball mit einem breiten Schlagholze abwehren und möglichst weit fortschlagen. Dann wechseln sie, so oft sie können, ihre Plätze und suchen durch solche Läufe ihrer Partei möglichst viele Punkte zu er-

ringen. Wird der geschlagene Ball aus der Luft gefangen, ein Thor umschodt oder während eines Laufes erobert, so ist der schuldige Schläger ebenso wie bei eigenen Fehlern „ab“ und muß durch einen anderen ersetzt werden, so lange, bis alle Spieler einer Partei am Schlage gewesen sind.

Dann wechseln die Parteien ihre Rollen, und es siet diejenige, welche die meisten Punkte (Läufe) gemacht hat.

Das Spiel hat, mit dem deutschen Schlagball verglichen, den Nachteil, daß von der Schlagpartei zur Zeit immer nur zwei Spieler in Bewegung sind, dann aber zu ganz besonders scharfer Laufthätigkeit angespannt werden. Mehr als bei dem deutschen Spiele kommt hier hervorragende Tüchtigkeit der einzelnen Spieler gegenüber dem guten Zusammenspiel zur Geltung. Deshalb vielleicht ist es in England, wo sportsmäßige Ausbildung der Einzelnen eine ganz andere Rolle spielt, so allgemein beliebt.

An Spielgeräten sind zwei Thore, zwei Schläger und ein Ball erforderlich.

Der Ball wird in England meistens aus stark gepreßtem Kork gefertigt und mit Leder überzogen. Er ist dann elastisch, aber schwer und sehr hart, und wird dort so fest geworfen und geschlagen, daß Schläger und Thorwart zum Schutze gegen ihn Arm- und Beinschienen, sowie Fang-Handschuhe tragen. Diese Uebertreibungen gehören jedoch nicht zum Wesen des Spieles. Ein fest gestopfter, nicht zu leichter Ball von etwa $7\frac{1}{2}$ —8 cm Durchmesser ist am besten zum Thorballspiel geeignet. Ich ziehe die weniger harten deutschen Bälle den englischen vor.

Die Schlaghölzer sind am besten aus Weidenholz (sehr leicht) gearbeitet, 1 m lang, an ihrem Schlagende 10 cm breit, flach und auf der Rückseite schwach gewölbt, am Griff-

ende rund, bequem zu umfassen und mit Bindfaden umwickelt. Sie werden beim Schlagen mit beiden Händen gefaßt.

Solche Schlaghölzer zum Thorballspiel bezieht man am besten aus einer guten Spielwarenhandlung zum Preise von 3—6 Mark das Stück.

Die Thore bestehen aus drei Stäben von etwa 75 cm Länge, die nebeneinander in den Boden gesteckt werden, und zwei quer hinüber gelegten etwa 10 cm langen Hölzchen (den Barren), die in einer halbrunden Kerbe lose aufliegen.

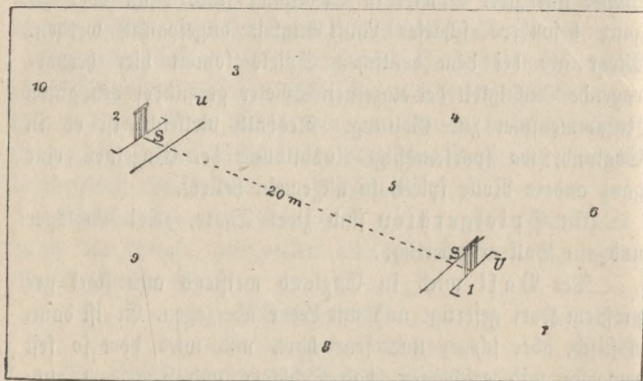


Fig. 8.

Die Stäbe stehen so weit (7 cm) auseinander, daß der Ball gerade nicht mehr hindurchgeht.

Der Spielfeld muß etwa 80 m lang und fast ebenso breit sein, ziemlich eben und vor den Thoren einige Meter weit völlig eben, glatt und hart.

Die Thore werden in etwa 20 m Entfernung voneinander aufgestellt (vergl. Fig. 8).

Durch das Thor läuft das „Schockmal“, eine 2 m

lange Linie mit senkrecht rückwärts verlaufenden Seitenlinien. Vor den Thoren, ihnen und dem Schockmale parallel, mindestens ebensolang wie dieses und 1,25 m von ihm entfernt, ist das „Schlagmal“ in den Boden geritzt oder mit Kalkmilch bezeichnet.

Die Zahl der Spieler kann 16—30 betragen, die günstigste Zahl ist elf Spieler auf jeder Partei.

Die Fangpartei verteilt sich im Spielfelde etwa der Figur 8 entsprechend. Der Einschenker besetzt den Platz 1, der Thorwart den Platz 2 hinter je einem Thore im Schockmale, hinter jedem von ihnen ein Hintermann die Plätze 7 und 10, die übrigen verteilen sich so, daß mehr Fänger auf der linken Seite des Schlägers stehen, wenn dieser (wie die meisten Spieler) rechtshändig schlägt, d. h. das Schlagholz an seiner rechten Seite hält.

Die Aufgabe des Einschenkers ist es, von seinem Platze aus, der neben einem Thore liegt, das andere Thor umzuschocken. Ueber dieses Schocken folgen die näheren Bestimmungen alsbald. Der Thorwart muß den etwa am Thore und Schlagholze vorbeigehenden Ball sofort aufzufangen suchen, um so jedes Laufen zu verhindern, ja um wo möglich gleich das Thor umzustößen, wenn der Schläger nicht sofort wieder Fuß oder Schlagholz zum Schutze des Thores im Schlagmale hat.

Der Hintermann hält den Ball an, wenn ihn der Thorwart durchließ, und wirft ihn diesem schleunigst zu. Alle Fänger suchen den fortgeschlagenen Ball zu fangen oder so schnell wie möglich anzuhalten, und entweder selbst ein Thor umzuwerfen, oder den Ball dem Thorwart oder Einschenker zuzuwerfen, damit diese ein Thor erobern, wenn die Schläger

noch laufen, oder weiteres Laufen verhindern. Auf ihr gutes Zusammenspiel kommt viel an.

Nach den Läusern wird niemals geworfen.

Wenn der Ball in des Thorwarts oder Einschenkers Hand zur Ruhe gekommen ist, ist er „außer Spiel“ so lange, bis der Einschenker zu neuem Schoßwurfe wieder ausholt.

Die Schlagpartei schickt zunächst nur zwei Spieler, ihre besten Schläger, vor die Thore, die übrigen lagern sich so weit seitwärts, daß das Spiel der Fänger durch sie nicht behindert werden kann.

Bei Wettspielen sind zwei Schiedsrichter erforderlich, von denen je einer an jedem Thore sich aufstellt (Fig. 8 u). Bei Übungsspielen übernehmen zwei Spieler der Schlagpartei deren Aufgaben. Sie haben auf richtiges Spielen zu achten, rufen: „Kein Ball“ oder „Weit“, wenn falsch oder zu weit geschossen wurde, oder „Zu kurz“, wenn der Läufer nicht weit genug lief, und haben, jeder an seinem Thore, die unbedingte Entscheidung bei etwaigen Zweifeln.

Zu Beginn des Spieles „schoßt“ nun der Einschenker (Fig. 8 Nr. 1) den Ball kräftig auf das gegenüberstehende Thor zu, von dem ihn der Schläger S abzuwehren und zugleich möglichst weit fortzuschlagen sucht.

Das Schoßen ist ein Werfen mit völlig gestrecktem Arme. Die einfachste Art ist dem Regelfurfe ähnlich, indem man rückwärts bis etwa zur Schulterhöhe ausholt und dann den Ball wie eine Regelfugel, doch nicht rollend, sondern durch die Luft, auf das Thor zuwirft. Auch soll dabei nicht die Handfläche nach vorn gekehrt sein wie beim Regeln, sondern der Handrücken.

Sehr viel kräftiger wird der Wurf, wenn er nicht durch ein Ausholen, sondern durch Armkreisen eingeleitet wird.

Noch mehr wird seine Kraft gesteigert, wenn das Armfreisen in umgekehrter Richtung erfolgt, also vorn hinunter und hinten hinauf. Der Ball fliegt dann nicht nur schneller auf das Thor zu, sondern ist auch wegen seiner Flugrichtung schwerer abzuwehren. Wenn der Einschenker dicht vor dem Schlagmale den Boden trifft, springt der Ball gut gegen das Thor, und dem Schläger ist seine Aufgabe sehr erschwert.

Der Einschenker pflegt, um den Wurf zu verstärken, noch einen kurzen Anlauf zu nehmen, doch muß er darauf achten, von der richtigen Stelle aus zu schoßen. Er muß nämlich beim Schoßen einen Fuß hinter dem Schoßmale und innerhalb der Seitenlinie haben. Wirft der Einschenker den Ball, statt ihn zu schoßen, oder steht er falsch, so ruft der Schiedsrichter: „Rein Ball!“

Wenn der Ball so weit über oder neben dem Schläger vorbeifliegt, daß er ihn nach Meinung des Unparteiischen am gegenüberliegenden Thore nicht schlagen kann, so ruft dieser: „Weit!“ Wenn der Schläger aber doch nach ihm schlägt, gilt der Ball nicht für „weit“.

Der Einschenker kann bestimmen, auf welcher Seite des Thores der ihm zunächstehende Schläger stehen soll, damit er ihm beim Schoßen nicht im Wege ist.

Der Schläger hat in erster Linie immer darauf zu sehen, daß er sein Thor schüßt. Erst in zweiter Linie ist es seine Aufgabe, den Ball weit fortzuschlagen, um recht viele Läufe zu gewinnen.

Zum Schutze des Thores gegen den Schoßwurf dient nur das Schlagholz. Wehrt ein Schläger den geschooßenen Ball, der nach der Meinung des Schiedsrichters am Thore des Einschenkers sein Thor hätte treffen können, mit seinem Körper, etwa mit seinem Beine ab, so ist er „ab“. Um

nicht „vorzustehen“, macht sich der Schläger zweckmäßig ein Zeichen in den Boden, über das er nicht hinaustreten darf. Nur in dem Falle, daß ein vom Schläger am anderen Thore direkt zurückgeschlagener Ball sein Thor zu treffen droht, darf ein Schläger auch mit seinem Körper — außer mit den Händen — den Ball abwehren. Mit den Händen darf kein Schläger den Ball berühren, solange er im „Gange“ ist.

Nach einem bereits geschlagenen Balle darf ein Schläger nicht nochmals schlagen; anderenfalls ist er „ab.“ Dagegen muß er sein Thor auch gegen den geschlagenen Ball schützen.

Nach dem Schlage muß der Schläger sofort Fuß oder Schlagholz im Male haben, damit der Thorwart nicht mit dem gefangenen Balle das Thor umstößt.

Wenn der Schläger den Ball getroffen hat, beginnt er sofort seinen Lauf zum anderen Thore, und der andere Schläger, der womöglich schon ein oder zwei Schritt weit vorgelaufen ist, eilt zum ersten Thore. Ist noch genügend Zeit, so machen beide kehrt und wechseln nochmals die Thore, und setzen dies so lange fort, bis der Ball in gefährliche Nähe zurückgeschafft ist. Dann stellt sich jeder zum Schutze eines Thores auf, d. h. er stellt Fuß oder Schlagholz in das Schlagmal.

Jeder Wechsel der Thore ist ein Lauf und zählt einen Punkt.

Nach 2, 4, 6 u. s. w. Läufen ist also der erste Schläger wieder am ersten Thore, nach 1, 3, 5 . . . Läufen ist der andere Schläger am ersten Thore und übernimmt dessen Schutz gegen den Schockwurf.

Die Schläger brauchen beim Laufen nur das gegenüberliegende Schlagmal mit dem Schlagholz zu berühren, ehe sie umkehren. Kehrt einer zu früh um, so ruft der

Schiedsrichter dieses Thores: „Zu kurz“, und dieser Lauf wird nicht gezählt.

Der Lauf, während dessen ein Thor erobert wird, zählt natürlich nicht mit.

Die Zahl der ausgeführten Läufe wird der Schlagpartei, doch hinter dem Namen des Schlägers gut geschrieben.

Wenn der geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird, wird kein Lauf angeschrieben.

Wenn der Ball falsch geschickt wurde („Kein Ball“) oder „weit“ war, also nicht als gültiger Ball zählt, so dürfen die Läufer dennoch so viele Läufe machen, als sie können. Diese Zahl wird aber nicht hinter dem Namen des Schlägers, sondern unter der Rubrik „Fehlbälle“ der Partei gut geschrieben. Laufen sie nicht, so wird der Partei dennoch ein Punkt gut geschrieben.

Wenn ein Ball falsch geschickt war („Kein Ball“), so ist der Schläger nicht ab, falls das Thor umgeschickt oder der von ihm geschlagene Ball gefangen wird.

Ist der Ball „verloren“, über eine Mauer geflogen, in einen Graben oder sonst wohin, woher er nicht sogleich wiedergeholt werden kann, so kann jeder Fänger rufen: „Ball verloren!“ Es werden dann den Läufern sechs Läufe gut geschrieben, falls sie nicht inzwischen vielleicht schon mehr als sechs Läufe gemacht haben. In diesem Falle gilt die höhere Zahl.

Wenn ein Thor mit dem im Gange befindlichen Balle getroffen oder mit der Hand, die den Ball hält, (oder mit dem Arm) berührt wird, ehe der Schläger zum Schutze des Thores Fuß oder Schlagholz im Schlagmale hat, also hinter oder auf der Schlagmal-Linie, so ist der Schläger dieses Thores „ab“. Beim Laufen gilt als Schläger des Thores

der nächste Schläger, das ist, ehe die beiden aneinander vorbeigelaufen sind, der vom eroberten Thore fortlaufende, nach dem Vorbeilaufen der zum Thore hinlaufende Schläger.

Vielfach gilt das Thor nur dann als erobert, wenn ein Querholz (Barren) abgeworfen oder abgestoßen wird, oder, falls man ohne Querhölzer spielt, wenn ein Thorstab umgeworfen wird.

Wenn der Ball „außer Spiel“ ist, braucht der Schläger Fuß oder Holz nicht im Schlagmale zu haben. Sobald aber der Einschenker zu neuem Schockwürfe ausholt, muß jeder Schläger sein Thor schützen.

Wenn ein Schläger selbst sein Thor umwirft oder umstößt, so ist er ebenfalls „ab“.

Der Thorwart darf dem Schläger in keiner Weise hinderlich sein, vor allem darf er mit keinem Teile seines Körpers vor das Thor kommen. Anderenfalls ist der Schläger nicht ab, wenn sein Thor umgeschockt wird.

Kein Schläger darf einen Fänger absichtlich hindern. Thut er dies, so ist er „ab“.

Wenn ein Schläger abgebracht ist, so tritt der nächste Schläger an seine Stelle, und dieses Wechseln wird so lange fortgesetzt, bis einer der zwei letzten Schläger abgebracht wird. Dann ist der letzte Schläger „nicht ab“, aber die Partei ist vom Schlage „ab“ und wird nun zur Fangpartei.

Für einen Schläger darf ein Ersatzmann, ehe er ab ist, nur aus besonderen Gründen und nur mit Genehmigung der Gegenpartei eintreten. Wird der Ersatzmann abgebracht, so ist damit der Schläger „ab“.

Häufig wird auch bestimmt, daß ein Schläger nicht mehr als 20 Läufe machen darf. Nach dieser Zahl von Läufen tritt er ab.

Wenn ein Einschenker fünf gültige Bälle von einem Thore aus eingeschenkt hat — „weite“ oder falschgeworfene Bälle, „kein Ball“, zählen nicht mit —, so ist ein „Umgang“ beendet, und es müssen dann fünf Bälle vom anderen Thore aus eingeschenkt werden.

Gewöhnlich übernimmt dann der bisherige Thorwart das Amt des Einschenkers, und der frühere Einschenker wird Thorwart. Es kann freilich auch der Einschenker an das andere Thor gehen und von dort noch fünf Bälle schocken, jedoch darf er diesen Wechsel nicht zweimal hintereinander vornehmen, denn mehr als zwei Umgänge hintereinander darf ein Einschenker nicht im Amt bleiben.

Wettspiele werden gewöhnlich so ausgeführt, daß jede Partei mit elf Spielern zwei Gänge spielt, d. h. zweimal am Schlagen ist. Bei jedem Parteiwechsel macht man eine Pause (10 Minuten). Wenn in dem ersten Gange eine Partei viel weniger Punkte erlangt (60 Punkte weniger) als ihre Gegner, so pflegt sie gleich ihren zweiten Gang zu spielen. Dann braucht die im ersten Gange siegende Partei nur so viel Läufe zu machen, bis sie die Zahl der schwächeren Partei überholt, und kann dann zur Bezeichnung der Güte ihres Sieges angeben, wie viele nicht abgebrachte „Thore“ ihr noch geblieben sind.

Würde z. B. im ersten Gange die Partei A 125 Punkte erhalten, dann B 58, im dritten Gange B 96, so müßte A im vierten Gange noch 30 Punkte machen, um den Sieg zu haben. Gelingt ihr das, nachdem 2 Läufer abgebracht sind, so hat sie den Sieg mit 8 Thoren gewonnen, da im Ganzen 10 Läufer (Thore) abgebracht werden konnten, 8 aber noch nicht „ab“ waren.

Zum Schluß dürfte noch eine Zusammenstellung der

Möglichkeiten erwünscht sein, durch die ein Schläger „ab“ gebracht werden kann. Er wird:

- „abgefangen“, wenn der geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird,
- „abgeschodt“, wenn sein Thor gültig umgeschodt wird,
- „abgelaufen“, wenn sein Thor während des Laufens umgeworfen oder umgestoßen wird,
- „abgebarrt“, wenn das Thor umgestoßen oder umgeworfen wird, während er es nicht schützt.

- Er ist durch eigene Schuld „ab“, und zwar
- „selbst ab“, wenn er das Thor selbst umstößt,
 - „vorgestanden“, wenn er den geschodten Ball mit dem Körper abwehrt,
 - „angefaßt“, wenn er den „im Gange“ befindlichen Ball ohne Aufforderung eines Schlägers anfaßt,
 - „nachgeschlagen“, wenn er einen bereits geschlagenen Ball nochmals schlägt,
 - „gestört“, wenn er einen Gegner im Fangen oder Anhalten des Balles absichtlich hindert.

39. Netball.

(Wanderball.)

Die Spieler, vielleicht 10—20, bilden mit etwa Arm-länge Abstand einen Kreis und reichen einen großen Ball, Stoßball, bald rechts, bald links herum von Nachbar zu Nachbar weiter. Ein Spieler, der außerhalb des Kreises herumläuft, sucht den Ball zu schlagen und dadurch einen anderen an seine Stelle zu bringen.

Es muß ihn nämlich derjenige ablösen, in dessen Hand der Ball von dem Genetzten geschlagen wird.

Die Spieler im Kreise suchen diesen über den Verbleib des Balles zu täuschen, indem sie die Bewegung des Weiterreichens nachahmen, während sie ihn schnell dem vorigen Spieler wieder zurückreichen oder umgekehrt; und es macht viel Spaß, wenn der Schläger so getäuscht weiterläuft, während der Ball anders herum, vielleicht schon bis zur entgegengesetzten Seite des Kreises zurückgewandert ist.

Bei dem Wandern des Balles darf kein Spieler überschlagen werden. Wer den Ball über seinen Nachbar hinweg weiter wirft, statt ihn diesem zu reichen, löst den Schläger ebenso ab wie derjenige, der den Ball hinfallen läßt.

Im Eifer des Spieles drängen sich die Spieler oft zusammen, so daß der Genedkte nicht mehr leicht zwischen den Spielern hindurch den Ball schlagen und sein Wandern beobachten kann. Dann muß der Kreis sofort wieder vergrößert werden.

Ähnlich ist das Spiel:

40. Wanderball mit Zuwerfen.

Auch bei diesem Spiele stehen die Spieler, es können 6—12 sein, im Kreise, so weit von einander entfernt, daß die Gegenüberstehenden sich den Ball, einen großen Stoßball, noch gerade fangerecht zuwerfen können.

Ein Spieler ist im Kreise und sucht den beliebig im Kreise herum- oder hinübergeworfenen Ball zu schlagen. Wenn er den Ball berührt, so löst ihn der Spieler ab, der den Ball zuletzt vor ihm berührt hat.

Auch hierbei kann der Schläger weidlich genedkt werden, wenn man nach rechts wirft, während man nach links werfen zu wollen schien, oder gar nicht wirft, oder gerade über den

anspringenden Schläger hin nach seinem Gegenüber im Kreise; und der Schläger muß sich wohl rühren und tummeln, wenn er den Ball fassen und abgelöst sein will.

Ein Fallenlassen des Balles wird nicht bestraft, aber der ungeschickte Jänger gerät in große Gefahr, da der Schläger, wenn der Ball wieder aufgenommen werden muß, sich natürlich sofort mit auf den Ball wirft.

Selbstverständlich ist es nicht statthaft, daß die Spieler im Kreise den Schläger hindern oder gar festhalten, wenn er nach dem geschlagenen Balle läuft, auch sollen sie ihren Platz im Kreise möglichst wenig verlassen.

41. Schleuderball und Grenzball.

(Stoßball, Balltreiben.)

Das Schleuderballspiel und Grenzballspiel sind einander sehr ähnlich und unterscheiden sich fast nur durch den Ball, mit dem man spielt.

Bei dem Schleuderballspiele ist es ein großer gestopfter Ball mit Schleuderriemen oder Henkel, bei dem Grenzballspiele ein Stoßball ohne Schleuderriemen. (Ueber diese Bälle vergl. Seite 19 und 20.)

Ist die Spielerzahl klein (6—8) und genügend Platz zur Verfügung (100—150 m Länge bei 20—30 m Breite), so ist Schleuderball mehr zu empfehlen; sind mehr als zehn Spieler da, oder das Spielfeld nicht ausreichend lang (vielleicht nur 60—80 m), so ist das Grenzballspiel besser geeignet. Der Ball fliegt bei letzterem Spiele schneller hin und zurück, und es kommen mehr Spieler dabei in lebhaftere Bewegung.

Der Spielplatz muß deutlich begrenzt sein, bei Übungsspielen durch vier Eckfahnen und zwei oder vier Seitenfahnen,

je eine in der Mitte jeder Längsseite oder an den Enden der zwei Abwurfslinien, bei Wettspielen durch deutlich aufgetragene Kalklinien.

Als Breite des Spielfeldes reicht 20 m für wenige, 30 m für viele Spieler völlig aus. Die Länge muß für Schleuderball 100—150 m, für Grenzball 60—80 m betragen.

An den beiden Enden des Spielplatzes, und zwar in der Mitte der Schmalseiten, sind die Thore errichtet, jedes bestehend aus zwei senkrechten in etwa 5 m Abstand nebeneinander genau auf der Mallinie stehenden Stangen.

Ferner bezeichnet man entweder eine Mittellinie oder jederseits von ihr um eine halbe mittlere Wurfweite entfernt je eine Abwurfslinie parallel zu den Mallinien.

Bei beiden Spielen besteht die Aufgabe der Parteien darin, den Ball durch das Thor der Gegner in ihr Mal zu schleudern (werfen), das eigene Thor aber gegen die feindlichen Angriffe zu schützen.

Zu Anfang eines Spieles tritt nun ein Spieler auf die Abwurfslinie seiner Partei und schleudert (wirft) den Ball kräftig auf das feindliche Mal zu. Die Gegner suchen den Ball womöglich zu fangen oder vorzupressen oder, wenn das nicht glückt, doch möglichst schnell anzuhalten.

Wird der Ball gefangen, so hat der Fänger das Recht, mit dem Balle drei Sprungschritte weit (ohne Anlauf) vorzurücken und von dieser Stelle aus den Ball zurückzuschleudern (werfen). Wird der heranfliegende Ball vorgeprellt, d. h. aus der Luft durch einen kräftigen Gegenstoß vorgegetrieben, so wird er aufgehoben, wenn er zur Ruhe kommt (die Gegner dürfen aber das weitere Vorrollen hindern), und von diesem Punkte aus von dem Spieler geschleudert (ge-

worfen), der ihn vorprellte. Wird der Ball weder gefangen noch geprellt, sondern a n g e h a l t e n , so wird er von da aus, wo er aufgenommen wird, und zwar von dem Spieler, der ihn aufnimmt, vorgeschleudert (vorgeworfen). Den Ball an einen besseren Werfer abzugeben, ist in keinem Falle gestattet.

Den Ball, nachdem er den Boden berührt hat, vorzutreiben, ist der fangenden Partei nicht gestattet. Jedes Vorrollen des Balles (außer beim Pressen) ist daher ungültig.

Jedem Werfer ist es gestattet, ehe er wirft, mit dem Ball seitwärts zu gehen, aber nicht vorwärts. Wenn ein Spieler mit Anlauf schleudert oder wirft, was beim Schleudern das Gewöhnliche ist, aber auch beim Werfen Vorteil bringt, so muß er vor dem Wurf so weit zurückgehen, als er Anlauf zu nehmen beabsichtigt. Ueberschreitet er dennoch die Abwurfstelle, so hat die Gegenpartei beim nächsten Wurf das Recht, um ebensoviel vorzugehen. Bei häufiger Wiederholung dieses Fehlers erhält die Gegenpartei das Recht, drei Schritt weit vorzuspringen.

Gelangt der Ball über die Seitengrenze, so wird er an den Punkt zurückgebracht, wo er sie überschritt, und von hier aus geschleudert. Wenn er neben dem Thor die Mallinie überschreitet, wird er von der Mallinie aus zurückgeworfen, falls er nicht durch Vorprellen oder Fangen und Vorspringen weiter vorgebracht werden kann.

Fliegt der Ball aber durch das Thor und berührt dann hinter der Mallinie die Erde, so ist ein Spiel verloren. Fängt die bedrohte Partei den zwischen den (verlängert gedachten) Thorstangen hindurchgeflogenen Ball jedoch noch auf, so kommt es darauf an, ob der Fänger mit seinen drei Sprungschritten die Mallinie erreicht oder nicht.

Im ersteren Fall ist das Spiel noch gerettet, im letzteren verloren.

Die verlierende Partei eröffnet das neue Spiel.

Das Schleudern (Werfen) der Parteien erfolgt in ganz regelmäßigem Wechsel beider Parteien.

42. Fußball.

Das Fußballspiel wird auf zweierlei Art gespielt, beide Spielformen sind — besonders in England — zu großer Feinheit ausgebildet und ihre Regeln bis ins kleinste festgelegt.

Bei der einen Art wird der Ball nur getreten und darf mit Armen oder Händen überhaupt nicht berührt werden; bei der anderen Art darf er außerdem auch aufgenommen und vorwärts getragen werden.

Beide Arten des Spieles beschäftigen eine größere Schar von Knaben oder Jünglingen auf das lebhafteste und werden dauernd mit dem größten Interesse gespielt.

Das Spiel verlangt andauerndes, oft scharfes Laufen, so daß es mehr für den Herbst und Winter als für den heißen Sommer geeignet ist, und daß schwächlichen Knaben kaum zuzuraten ist, sich am Fußballspiele zu beteiligen.

Für kräftige Knaben aber ist es das anziehendste und gesundeste Spiel, das es giebt.

Anfängern ist das Spiel ohne Tragen mehr zu empfehlen, das sich in Deutschland jetzt viel mehr Bahn bricht, als das etwas wildere Spiel mit Tragen.

Es würde zu weit führen, hier die vielen Regeln mit all ihren Details zu geben. Es giebt eine sehr umfassende Spiellitteratur, aus der für solche, die sich eingehender über das Spiel unterrichten wollen, das interessante Werk von

Ph. Heineken: „Das Fußballspiel“, Sportspiele im Freien, II. Stuttgart 1898, am meisten zu empfehlen ist.

In den „Spielregeln“ des technischen Ausschusses (Voigtländer, Leipzig) sind die Regeln, wie sie auf deutschen Spielplätzen in Gebrauch sind, genau festgelegt.

A. Fußball ohne Aufnehmen.

(Association-Football. Einfacher Fußball.)

Ein großer, hohler, kugelförmiger Ball von 20–25 cm Durchmesser, ein aufgeblasener Gummiball in einer schützenden Lederhülle, wird von zwei Parteien, die gegeneinander spielen, durch Stöße mit dem Fuße vorwärts getrieben, und jede von ihnen versucht, ihn durch das feindliche Thor hindurch zu treiben, und schützt ihr eigenes.

So einfach dieser Grundgedanke ist, so vielgestaltig verläuft das Spiel und der Kampf um den leichten, schnell und weit hierhin und dorthin fliegenden Ball.

Man bedarf zu diesem Spiele eines freien Platzes von etwa 120–150 m Länge und 60–80 m Breite, der ziemlich eben sein muß. An den schmalen Seiten AB und CD (vergl. die Figur 9) sind die Male der Parteien und in der Mitte jeder Mallinie ein Thor T und T', das aus zwei senkrechten Pfosten mit $7\frac{1}{4}$ m Abstand und einer wagerechten Latte (oder Leine) in 2,40 m Höhe besteht. Für gewöhnliche Spiele genügt es, die Mallinien durch je zwei Eckstangen (Fahnen) und die zwei Thorpfosten zu bezeichnen. Für Wettspiele dagegen pflegt man die ganze Linie — ebenso wie die Seitengrenzen und die Elfmeterlinien — durch Kalkbrei deutlich sichtbar zu machen.

Auf den Seitengrenzen stellt man in der Mitte und je 1 m vor dem Male Stangen oder Fahnen auf. Diese

müssen natürlich ganz scharf ausgerichtet sein. Es sind also im ganzen 10 Fahnen und 2 Thore nötig.

Die beste Zahl von Spielern ist elf auf jeder Seite; mit einigen Spielern weniger oder wenigen mehr läßt sich auch noch gut spielen — man kann dann den Platz etwas kleiner oder größer abmessen —, doch soll möglichst die Zahl 11 festgehalten werden.

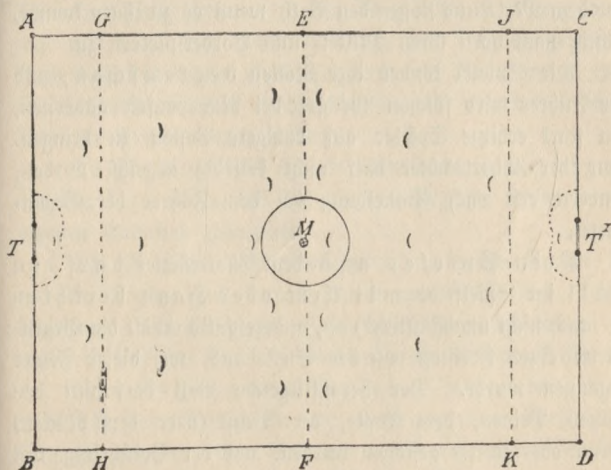


Fig. 9.

Von den Spielern wird einer auf jeder Partei zum Thorwächter ernannt, der das Thor zu verteidigen hat, und dem besondere Vorrechte dabei eingeräumt sind. Die übrigen stellen sich in drei Reihen auf, die vordere Reihe bilden die Stürmer oder Vorderspieler, hinter diesen bilden drei Mittelspieler die erste Verteidigungslinie, hinter ihnen zwei Hinterspieler die Nachhut. Vor dem Thore steht als letzter Verteidiger der Thorwächter.

Die Spieler halten diese Aufstellung möglichst inne. Die Stürmer bringen gemeinsam vor in die feindliche Spielhälfte und gehen in guter Linie gemeinsam wieder zurück, wenn der Ball weiter zurückgetrieben wird. Die Mittelspieler halten sich in gleicher Höhe 15—20 m hinter der Linie der Stürmer und stoßen diesen den Ball wieder nach vorn hin zu. Die Hinterspieler halten sich etwa 20 m vor dem Male und stoßen den Ball, wenn er zu ihnen kommt, kräftig nach vorn ihren Mittel- und Borderspielern zu.

Die Spieler können ihre Rollen vertauschen, und der Führer wird solchen Wechsel bei Ruhepausen anordnen, um stark erhitzte Spieler auf ruhigere Posten zu bringen. Nur der Thorwächter darf nicht beliebig abgelöst werden, sondern erst nach Anmeldung bei dem Führer der Gegenpartei.

Kein Spieler außer dem Thorwächter darf den Ball im Spielfelde mit Arm oder Hand berühren — auch nicht unabsichtlich*) —, anderenfalls erhält die Gegenpartei einen Freistoß von der Stelle aus, wo dieser Fehler begangen wurde. Der heransliegende Ball darf mit den Füßen, Beinen, dem Kopfe, der Brust (oder dem Rücken) zurück oder weiter gestoßen werden, vor der Berührung mit den Armen muß sich aber jeder Spieler strengstens hüten. Das Stoßen mit dem Kopfe ist nicht ganz leicht, aber sehr wirksam, wenn der Ball in Kopfhöhe daherkommt.

Dem Thorwächter allein ist es gestattet, auch die Arme und Hände zu benutzen. Er darf den Ball zurückschlagen, darf ihn auch aufnehmen und vorwerfen. Jedoch darf er nicht mit dem Balle in der Hand (mehr als zwei Schritte) laufen.

*) Nach neueren englischen Regeln gilt unabsichtliche Berührung nicht mehr als Fehler.

Diese Vorrechte stehen dem Thorwächter aber nur bei der Verteidigung zu, d. h. in der eigenen Hälfte des Spielplatzes. Er darf also nicht etwa bis in die Gegend des feindlichen Thores vorlaufen und dort mit Armen und Händen den Ball ins feindliche Thor treiben.

Einen G e g n e r mit den Händen oder Armen zu stoßen, ihn festzuhalten oder von hinten anzurennen, außer wenn er sich mit Absicht hindernd in den Weg stellt, ist streng untersagt und wird mit einem Freistoße der Gegner geahndet. Auch das Abdrängen eines Gegners vom Balle, wenn zwei Spieler nebeneinander danach laufen, ist fehlerhaft, sobald dabei die Arme benutzt werden.

Die Hauptsache beim Spiele bleibt immer: r e c h t s c h n e l l am Ball zu sein und ihn an den Gegnern vorbei seinen eigenen Genossen zuzuspielen.

Das ist nicht leicht, weil jeder im vollen Laufen ist, und die Gegner auch immer schnell zur Stelle sind. Vorbedingung für ein gutes Zusammenspiel einer Partei ist natürlich, daß jeder Spieler immer auf seinem richtigen Posten ist.

Beim B e g i n n d e s S p i e l e s müssen beide Parteien auf ihrer Spielhälfte die oben angegebene Aufstellung (Fig. 9) nehmen. Die Stürmer der Partei, welche den Anstoß hat (Ros), gehen bis an die Mittellinie vor, und der Ball wird im Mittelpunkte des Spielfeldes auf die Erde gelegt. Die Gegner dürfen an den Ball nicht näher als bis auf 9 m herankommen und an den Flügeln nicht über die Mittellinie hinausgehen. Sobald der erste Stoß erfolgt ist, stürmen die Angreifer vor, und von da an geraten die Spieler beider Parteien ganz durcheinander.

Der e r s t e S t o ß muß den Ball vorwärts bringen, braucht aber kein weiter, kräftiger Stoß zu sein. Im Gegen-

teil stößt ihn der anstoßende Spieler, der ihn erst wieder berühren darf, nachdem ihn irgend ein anderer Spieler gestoßen hat, am besten mit mäßiger Kraft seinem Nebenmanne zu, der ihn nun zwischen den feindlichen Stürmern hindurch einem inzwischen vorgestürmten Genossen zustößt. Auf solche Weise behält die anstoßende Partei den Ball gleich in ihrer Gewalt.

Früher bestand die beim Fußballspiel mit Aufnehmen noch jetzt gültige Regel, daß nur diejenigen Spieler den Ball von einem Parteigenossen übernehmen und weiterspielen durften, die hinter dem Stoßenden waren, während alle vor dem Balle befindlichen Spieler „abseits“ waren und in das Spiel nicht eingreifen durften. Jetzt ist ein Spieler A nur noch „abseits“, wenn er sich vor einem Spieler B seiner Partei befindet, d. h. der feindlichen Mallinie näher als jener, während jener B den Ball stößt, und wenn außerdem in diesem Augenblicke des Stoßens weniger als drei Gegner vor ihm, d. h. vor A, also der feindlichen Mallinie näher sind als er selbst.

Bei einem Angriffe aufs Thor müssen also die vorbringenden Stürmer sehr darauf acht geben, daß der jeweilige Spieler, der den Ball hat, vor seinen Nebenspielern ist, falls nicht drei oder mehr Feinde vor ihnen sind.

Auch beim Einwurfe des Balles von der Seitengrenze her ist ein Spieler abseits, wenn er vor dem Ball ist und weniger als drei Gegner vor sich hat.

Solange ein Spieler abseits ist, darf er weder den Ball berühren noch einem Gegner in irgend einer Weise hinderlich sein.

Ein Spieler hört auf „abseits“ zu sein, sobald ein Gegner den Ball berührt, oder wenn einer seiner Partei-

genossen, der nicht abseits ist, entweder vor ihm oder nachdem wieder drei oder mehr Spieler vor ihm sind, den Ball stößt.

Fehler gegen die Abseitsregel werden mit einem Freistoße der Gegner bestraft.

Wenn der Ball über eine Seitengrenze *hinausgeht*, wird er bis an den Punkt zurückgebracht, wo er die Grenze überschritten hat, und dort von einem Gegner (gewöhnlich dem äußeren Mittelspieler) desjenigen Spielers, der ihn im Spielfelde zuletzt berührt hat, ins Feld hineingeworfen. Der Spieler darf den Ball werfen, wohin er will, doch muß er mit beiden Füßen auf der Grenzlinie stehen, das Gesicht nach dem Spielfelde wenden und den Ball mit beiden Händen über seinen Kopf werfen. Der Werfer darf den Ball erst wieder spielen, nachdem ihn irgend ein anderer Spieler berührt hat.

Wenn der Ball über oder neben dem Thore die Malinie überschreitet, wird er durch einen Malstoß oder Eckstoß wieder ins Spiel gebracht. Wenn ihn ein Feind des bedrohten Males zuletzt im Spielfelde berührt hatte, wird der Ball von einem Verteidiger (dem Thorwächter) durch einen „*Malstoß*“, d. h. durch einen Platzstoß von einem Punkte aus ins Spielfeld getreten, der nicht weiter als $5\frac{1}{2}$ m von dem nächstliegenden Thorpfosten entfernt sein darf. Wenn der Ball dagegen von einem Verteidiger zuletzt berührt war, bringt ihn ein Angreifer durch einen „*Eckstoß*“ ins Spiel, d. h. durch einen Platzstoß von einem Punkte aus, der nicht weiter als 1 m von der nächsten Eckfahne entfernt ist.

Bei beiden Stößen können sich die Spieler beliebig aufstellen, doch darf kein Gegner des Stoßenden näher als bis auf $5\frac{1}{2}$ m an den Ball herankommen, bis der Stoß erfolgt ist.

Bei diesen beiden Stößen ist kein Spieler „abseits“. Eine passende Aufstellung der Spieler beider Parteien beim Stoß veranschaulicht die Figur 10.

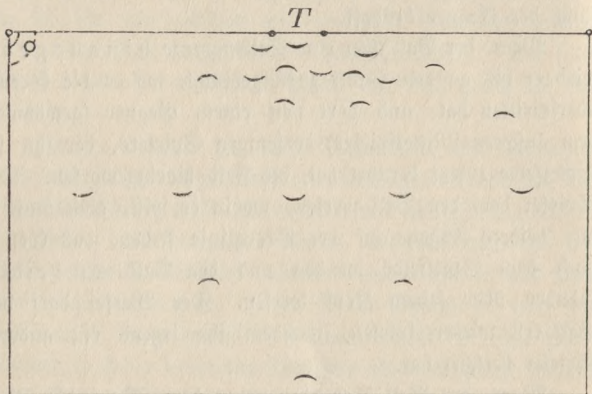


Fig. 10.

Bei etwaigen Freistößen als Sühne für Fehler der Gegner dürfen die Spieler ebenfalls in beliebiger Stellung sein, doch auch hier die Gegner des Stoßenden nicht näher als $5\frac{1}{2}$ m am Ball. Dieser muß ruhig auf der Erde liegen, und der Stoßende darf ihn nach dem Stoße erst wieder berühren, wenn ihn inzwischen ein anderer Spieler berührt hat. Hierbei können Parteigenossen des Stoßenden „abseits“ sein.

Ein Freistoß wird nur auf Antrag (Zuruf) der Gegner vom Schiedsrichter gewährt, außer beim falschen Spiel gegen andere Spieler (Stoßen, Halten, Anrennen), bei dem der Schiedsrichter selbständig eingreift.

Ein Schiedsrichter ist bei diesem Spiele unentbehrlich. Er bringt, sobald es ihm nötig scheint, durch einen Pfiff das Spiel zum Stehen, entscheidet endgültig in allen

Zweifelsfällen, bestimmt, ob ein Freistoß stattfinden soll, und giebt das Zeichen zum Beginn des Spiels, zu einem Freistoß, Malsstoß und Eckstoß, sowie zum Wechseln der Male nach Ablauf der halben Spielzeit und zum Schluß des Spieles. Der Schiedsrichter verwarnet Spieler, die roh und unschicklich spielen, und schließt sie in Wiederholungsfällen vom Spiele aus.

Wenn der Schiedsrichter auf erfolgten Antrag einer Partei (z. B. Ruf „Hand“) nicht abpfeift, so gilt der beantragte Freistoß als abgelehnt, und das Spiel geht ruhig weiter. Ebenso wenn der Ball an der Grenze ist, und der Schiedsrichter auf den Ruf „Raus“ nicht abpfeift.

Kommt das Spiel durch Irrtum oder Zufall zum Stehen, so bringt der Schiedsrichter es in Gang, indem er den Ball hochwirft. Dieser ist erst dann „im Spiel“, wenn er die Erde berührt hat, und darf vorher von keinem Spieler berührt werden.

Wenn ein Spieler zwischen seiner Mallinie und der Elfmeterlinie absichtlich den Ball mit der Hand oder dem Arme berührt oder gegen einen anderen Spieler falsch spielt, so kann der Gegenpartei auf ihren Antrag ein „Elfmeterstoß“ bewilligt werden. Bei diesem wird der Ball auf einen Punkt der Elfmeterlinie gelegt, und von dort aus ein Stoß gegen das Thor versucht. Alle Spieler beider Parteien treten $5\frac{1}{2}$ m hinter den Ball zurück, nur der Thormächter ganz allein bleibt zur Verteidigung des Males zurück und darf bis $5\frac{1}{2}$ m vor das Thor vorgehen.

Der Elfmeterstoß ist also ein Einzelkampf zwischen dem stoßenden Angreifer und dem Thormächter. Durch diesen Stoß kann das Thor gewonnen werden.

Wenn der Ball durch regelrechtes Spiel von vorn

her durch das Thor gebracht wird; also zwischen den Pfosten und unter der Stange (Leine) hindurch geht, so ist das Thor gewonnen und ein Spiel beendigt.

Durch den ersten Abstoß im Spiel, einen Malstoß, Eckstoß, gewöhnlichen Freistoß oder Einwurf von der Seiten- grenze her kann jedoch kein Thor gewonnen werden. Nur der Elfmeterstoß macht hierbei eine Ausnahme.

Wenn ein Thor gewonnen ist, hat die besiegte Partei den Anstoß im nächsten Spiele.

Nach Ablauf der Hälfte der festgesetzten Spielzeit (man spielt 2×30 oder 2×40 Minuten) findet ein Wechsel der Male statt.

Nach dem Malwechsel beginnt das Spiel wieder mit einem Anstoß aus der Mitte. Diesen hat die Partei auszuführen, die ihn zu Anfang der ersten Spielzeit nicht gehabt hat.

Bei dem scharfen Laufen, das dieses Spiel erfordert, ist es rätlich, daß die Spieler ein Wollhemd tragen. Nach dem Spiele sollen sie sich recht schnell nach Hause begeben und das Hemd wechseln.

Spitze oder zu leichte Schuhe (Turnschuhe) sind wenig geeignet für das Fußballspiel, solche mit Eisennägeln oder gar Hufeisen durchaus zu verbieten. Am besten sind kräftige Lederschuhe (Zugstiefel) mit breiter Spitze. Zur Unterscheidung der beiden Parteien sind Abzeichen nötig und als solche bunte Schärpen am meisten zu empfehlen.

B. Fußball mit Aufnehmen.

(Rugby-Football. Gemischter Fußball.)

Der Grundgedanke des Spieles ist derselbe wie bei dem Fußballspiele ohne Aufnehmen. Zwei Parteien kämpfen

gegeneinander, jede sucht das Thor der Gegner mit dem Ball zu erobern und das eigene gegen die feindlichen Angriffe zu schützen.

Der Ball, den man zu dieser Art des Fußballspieles benutzt, ist meistens nicht kugelförmig, obwohl sich natürlich auch mit einem solchen spielen läßt, sondern eiförmig, etwa 28 cm lang und von 21—24 cm Querdurchmesser.

Bei dieser Form des Fußballspieles darf der Ball vorwärts, d. h. so, daß er sich der feindlichen Mallinie dabei nähert, sowohl mit den Füßen und Schenkeln (auch Brust und Kopf) gestoßen, als auch aufgenommen und getragen werden. Dagegen darf er vorwärts weder geworfen noch mit Armen oder Händen gestoßen oder geschlagen werden. Rückwärts darf man den Ball auch werfen und schlagen.

Wer mit dem Ball läuft, darf von den Gegnern angehalten werden, die ihm den Ball auch entreißen dürfen; wer aber den Ball nicht trägt, darf nicht angerannt, angefaßt oder festgehalten noch sonst wie gestört werden.

Der Spielplatz kann etwas kürzer sein als beim Spiele ohne Aufnehmen, 90—100 m lang, bei 60—70 m Breite. Die Thore sind 5 m breit, die Querstange 3 m hoch, und der Ball soll nicht durch das Thor, sondern über die Querstange hinweg gebracht werden.

Mallinie und Seitengrenzen werden wie bei dem Spiele ohne Aufnehmen bezeichnet, die Seitenfahnen aber je 25 m vor dem Male (nicht 11 m) aufgestellt und außerdem noch je 2 Endfahnen hinter den Eckfahnen, welche die 20 m hinter der Mallinie und mit ihr gleichlaufende Endlinie bezeichnen. Durch diese Endlinie und die verlängerten Seitenlinien ist das Mal auch seitwärts und rückwärts begrenzt (vergl. die Fig. 11).

Die Zahl der Spieler soll etwa 15 auf jeder Seite betragen, kann aber auch ohne Nachteil noch darüber hinausgehen.

Von diesen bilden etwa 8 Spieler die Stürmer oder Vorderspieler, 2 die Mittelspieler, 4 die Hinterspieler und einer ist Thorwächter, hat aber keine Vorrechte vor den übrigen. Die Aufstellung der Spieler beim Beginn des Spieles zeigt die Fig. 11.

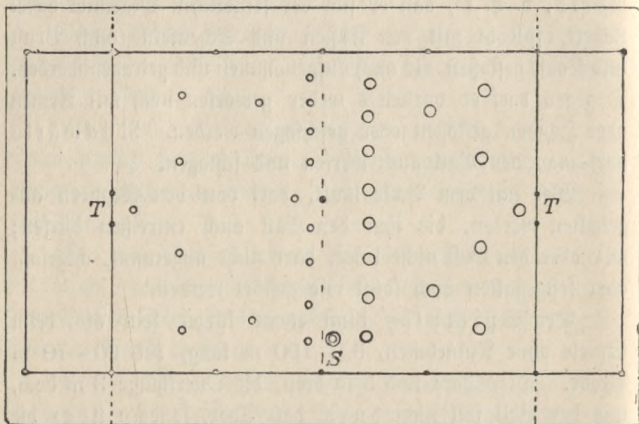


Fig. 11.

Ein gutes Zusammenspielen aller Spieler einer Partei ist auch bei dieser Spielform die Hauptsache.

Das Abgeben des Balles geschieht theils wie bei dem vorigen Spiele, indem ein Spieler, der den Ball treibt, ihn seinem Nebenmanne zustoßt, was jedoch der Abseits-Regel wegen nicht vorwärts, sondern nur seitwärts geschehen darf, viel häufiger aber, indem der Träger des Balles ihn, sobald er sich von Feinden bedroht sieht, seinem Mitspieler

oder Hinterspieler seitwärts oder rückwärts zuwirft. In erster Linie ist natürlich immer darauf zu achten, daß der Ball in der Gewalt der eigenen Partei bleibt.

Der Beginn dieses Spiels ist ebenso wie bei dem Spiele ohne Aufnehmen. Der Ball liegt in der Mitte des Spielfeldes, alle Stürmer der anstoßenden Partei sind hinter dem Balle, also hinter der Mittellinie, die Gegner mindestens 9 m von ihm entfernt. Die Gegner dürfen vorstürmen, sobald der Stoßende seinen kurzen Anlauf zum Stoß beginnt, die anstoßende Partei stürmt vor, sobald der Stoß erfolgt ist. Der Stoß muß den Ball mindestens 9 m vorwärts und darf ihn nicht über die Seitengrenzen hinausbringen. Geschieht letzteres, so wird der Stoß wiederholt. Der Ball wird gewöhnlich recht steil in die Höhe getreten, damit die Stürmer der eigenen Partei möglichst nahe an dem Platze sein können, wo der Ball niedersfällt, um den Ball entweder selbst gleich in ihre Gewalt zu bekommen, oder doch den Feind, der ihn aufnimmt, gleich zu fassen und festzuhalten.

Wenn jemand den Ball trägt oder stößt, so sind alle Spieler seiner Partei, die vor ihm sind, d. h. der feindlichen Mallinie näher sind als er, „abseits“ und dürfen in keiner Weise ins Spiel eingreifen, bis sie wieder „im Spiel“ sind. Im eigenen Male ist niemand „abseits“, außer etwa bei einem Freistoße nach dem Fangen. „Im Spiel“ sind sie wieder, 1) wenn der Träger mit dem Balle vor ihnen ist, oder wenn derjenige Spieler ihrer Partei, der den Ball zuletzt gestoßen hatte, an ihnen vorbeigelaufen und nun vor ihnen ist; oder aber 2) wenn irgend ein Gegner den Ball gestoßen oder ihn aufgenommen und mindestens $5\frac{1}{2}$ m weit getragen hat, oder 3) wenn der Ball tot oder außer Spiel ist und von neuem wieder ins Spiel gebracht wird.

Solange ein Spieler „abseits“ ist, darf er weder mit dem Ball oder einem Gegner in Berührung kommen, noch einem Gegner, der den Ball spielen will, bis auf $5\frac{1}{2}$ m nahe kommen. Ein unabsichtlicher Fehler gegen diese Regel pfllegt mit einem „Mengen“, ein absichtlicher mit einem Freistoße der Gegner am Orte des Fehlers bestraft zu werden.

Diese Abseits-Regel ist der Grund, weshalb der Ball von den Mittel- und Hinterspielern lieber vorgetragen als gestoßen wird. Sobald ihn nämlich einer der hinteren Spieler stößt, sind alle vorderen Spieler seiner Partei „abseits“, der Ball gerät also mit Sicherheit zunächst in die Gewalt der Gegner, falls er nicht etwa über die Seitengrenzen geht, also gleich außer Spiel gesetzt wird.

Wenn der Thorwächter, der von seinem Platze nicht weit fortlaufen darf, den Ball erhält, pfllegt er ihn mit möglichst weitem, kräftigem Stoße schräg vorwärts so zu treten, daß er über die Seitengrenze geht. Dann gewinnt er für seine Partei viel Raum, und seine Genossen, die alle „abseits“ waren, sind beim Einwurfe nicht mehr „abseits“.

Wenn ein Spieler, der den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird, sucht er zunächst den Ball einem der neben ihm oder hinter ihm laufenden Genossen zuzuwerfen; wenn aber der Ball mit erfaßt ist, was sehr häufig der Fall ist, da das Ziel beim Anhalten nicht der Mann, sondern der Ball ist, so drückt er den Ball mit dem Rufe: „Nieder“ an die Erde. Dann ist der Ball „tot“, und das Spiel ruht für einen Augenblick. Der Ball kommt am einfachsten dadurch wieder ins Spiel, daß ihm der bisherige Träger einen leichten Stoß mit dem Fuße giebt, wobei es ihm häufig glückt, den Ball selbst wieder aufzunehmen und weiter zu tragen. War aber eine längere

Unterbrechung entstanden, so läßt der Schiedsrichter ein Mengen eintreten, worüber sogleich das Nähere folgt.

Wenn der Ball bei dem Versuche, ihn dem Träger zu entreißen, den Boden berührt, oder wenn ein Spieler dabei fällt, ist der Ball tot und muß niedergelegt werden. Es tritt dann meistens das Mengen ein. Einen „toten“ Ball aufzunehmen und zu tragen, ehe er wieder getreten ist, ist nicht erlaubt.

Das Anhalten eines Gegners, der mit dem Balle läuft, ist nicht ganz leicht. Am sichersten gelingt es, wenn man ihn in Hüfthöhe umfaßt. Im Anhalten eines schnell laufenden Gegners müssen die Hinterspieler und besonders der Thorwächter sehr sicher sein, da hierin für ihre Partei meistens allein die Rettung liegt.

Vor den Gegner sich hinzuworfen, ihn an einem Beine zu fassen oder sonstwie absichtlich zu Fall zu bringen, ist strengstens verboten.

Bei dem „Mengen“ bilden die Stürmer (möglichst viele) beider Parteien einen dichten Kreis, von jeder Seite in 2—3 Reihen hintereinander, und ein Mittelspieler der Partei, die den Ball zuletzt hatte, legt ihn in den Kreis. Die Aufstellung der Spieler bei einem normalen vollen Mengen zeigt die Fig. 12. Dann versuchen beide Parteien die Gegner zurückzudrängen und den Ball dabei mitzunehmen, so also an Boden zu gewinnen. Wer bei dem Mengen auf die falsche Seite (vor den Ball) gerät, ist „abseits“. Alles Treten und Stoßen nach dem Balle im Mengen ist streng untersagt. Wenn aber der Ball aus dem Knäuel der sich Mengenden herausgelangt, erfaßt ihn sofort einer der Mittelspieler, wirft ihn blitzschnell seinem Nebenspieler zu, dieser einem der Hinterspieler, und dieser (oder auch schon einer

der Mittelspieler) läuft aus Leibeskräften mit dem Ball vor. Natürlich wird der Ball immer nach der offenen Seite, d. h. dorthin geworfen, wo das Feld von Gegnern möglichst frei

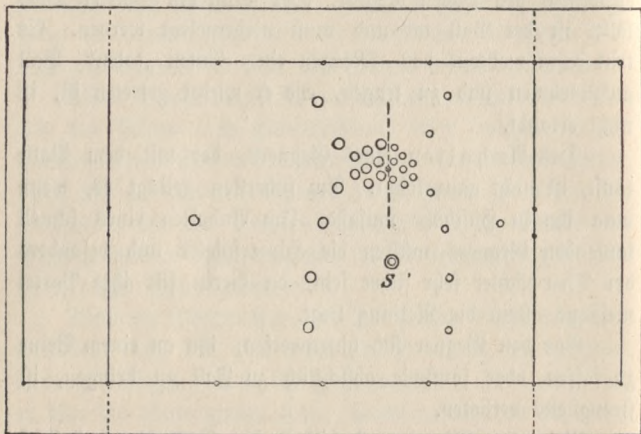


Fig. 12.

ist. Bis sich der Knäuel der Stürmer aufgelöst hat, kann der Ball schon um ein beträchtliches Stück vorgebracht sein, und durch solchen schneidigen Lauf wird am leichtesten das feindliche Mal mit dem Ball erreicht. Die Stürmer suchen den Ball deshalb gern aus dem Mengen heraus, ihren eigenen Mittelspielern rückwärts zuzuspielen.

Nach dem Mengen müssen natürlich alle Spieler so schnell wie möglich ihre Plätze wieder zu erreichen suchen.

Wenn ein Spieler beim Mengen hinfällt, wird es sofort unterbrochen und von neuem begonnen.

Das Mengen tritt auch häufig nach Fehlern ein, so z. B. nach dem Vorwerfen oder Vorschlagen des Balles und zwar an der Stelle, wo der Fehler gemacht wurde.

Abichtlich wird dieser Fehler zwar selten gemacht, aber jeder mißglückte Versuch, den Ball zu fangen oder aufzunehmen, bei dem er — und das ist dann fast immer der Fall — vorwärts fliegt oder rollt, gilt als Vorwerfen. Die Gegner rufen dann sofort: „Vor“, und der Schiedsrichter pfeift ab zum Mengen.

Das Vorwerfen kommt aber auch beim Abgeben leicht vor, wenn die Nebenspieler sich nicht immer genügend hinter dem jeweiligen Träger des Balles halten.

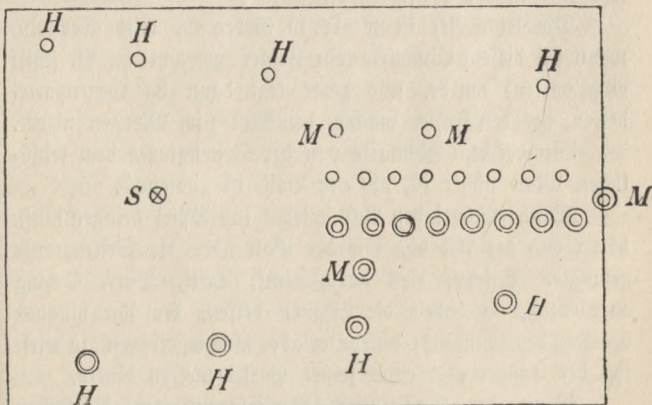


Fig. 13.

Wenn der Ball über die Seitengrenze gelangt, ist er „außer Spiel“ und muß von dem Punkte aus, an dem er die Grenze überschritt, auf eine der folgenden Arten wieder „ins Spiel“ gebracht werden. Die Stürmer beider Parteien bilden zunächst schnell eine „Gasse“ senkrecht zur Seitengrenze, d. h. sie stellen sich in 2 Reihen einander gegenüber auf, wie die Fig. 13 dies veranschaulicht, die

Mittelspieler etwas dahinter. Der auf dieser Seite spielende Mittelspieler derjenigen Partei, welcher der Ball zukommt, kann nun von dem fraglichen Punkte der Grenze aus 1) entweder den Ball senkrecht zur Seitengrenze einem Spieler seiner Partei zuwerfen, der ihn zu fangen und sofort an einen Mittelspieler oder Hinterspieler zurückzuwerfen sucht, oder 2) den Ball selbst ins Spielfeld tragen, nachdem er ihn im Spielfelde schnell auf den Boden geworfen und beim Aufspringen wieder gefangen hat, oder 3) den Ball zum Mengen irgendwo in der Gasse niederlegen.

Die letzte Art ist wenig in Gebrauch, tritt aber ein, wenn bei diesem Einwurfe ein Fehler gemacht (z. B. schief eingeworfen) wurde, und zwar legt dann die Gegenpartei dessen, der den Fehler machte, den Ball zum Mengen nieder.

Wer bei dem Einwurfe von der Seitengrenze dem feindlichen Male näher ist, als der Ball, ist „abseits“.

Welche Partei den Ball wieder ins Spiel bringen muß, hängt von der Art ab, wie der Ball über die Seitengrenze gelangte. Gesah dies durch einen Tritt, Wurf, Schlag oder Stoß, so haben die Gegner dessen, der ihn hinausbrachte, den Einwurf; wurde er aber hinausgetragen, so wirft ihn der Träger oder einer seiner Parteigenossen hinein.

Wenn der Ball durch Vorschlagen oder Vorstoßen hinauskam, wird dieser Fehler gerechnet und durch ein Mengen oder Freistoß geahndet.

Wenn der Ball über die Mallelinie gelangt, ohne daß ein Thor gewonnen wird, so kommt es darauf an, wer den Ball im Male anhält, d. h. ihn mit dem Rufe: „An“ innerhalb des Males auf die Erde legt. Gelingt dies der vordringenden Partei, so gewinnt sie einen „Versuch“ auf das Thor, gelingt es der bedrohten Partei, so hat sie einen

„freien Abstoß vom Male“, d. h. einen Fallstoß von der Abstoßlinie 25 m vor ihrem Male, falls ihn nicht ein Spieler ihrer eigenen Partei ins Mal gespielt hatte. Ueber Versuch und freien Abstoß vom Male wird sogleich das Nähere angegeben.

Wenn der Ball in der Hand eines Spielers im Male von einem oder von mehreren anderen Spielern zugleich gefaßt wird, so dürfen sich an dem Kampfe um den Ball, dem „Zerren“ im Male, nur diese Spieler beteiligen, und zwar jeder nur so lange, als er noch die Hand am Balle hat. Ebenso wenn bei einem Zerren die Mallinie überschritten wird. Wenn dann doch noch ein anderer Spieler sich an diesem Zerren beteiligt, gehört der Ball sofort der Gegenpartei. Wenn der Ball beim Zerren gemeinsam niedergelegt wird, gehört er dem ersten Träger, wenn dieser noch eine Hand am Balle hatte.

Wenn der Ball nach dem Uberschreiten der Mallinie rückwärts über die Endlinie oder seitwärts über die verlängerten Seitengrenzen hinaus (in die „Malmarken“) gerät, ist er „tot“, und die bedrohte Partei bringt ihn durch einen „freien Abstoß vom Male“ wieder ins Spiel. Der Ball ist auch tot, wenn der Träger des Balles über eine seitliche oder die hintere Grenzlinie des Males tritt.

Wenn die bedrohte Partei selbst den Ball ins eigene Mal zurückgetragen oder gestoßen hat (hierzu genügt eine einfache Berührung), und sie wird gezwungen, den Ball dort anzuhalten (niederzulegen), oder der Ball wird dort tot, so gilt dies als Fehler, und die Gegenpartei kann ein Mengen an der Stelle verlangen, von der aus der Ball ins eigene Mal zurückgebracht wurde. Deshalb vermeidet man, nahe vor dem Male den Ball einem Genossen rückwärts zuzu-

werfen, weil der Ball dabei leicht einmal über die Mal-
linie gerät.

Wenn die vordringende Partei im feindlichen Male den Ball „angehalten“ (niedergelegt) hat, so hat sie das Recht zu einem Versuche auf das Mal. Zu diesem Versuche trägt der Spieler den Ball von der Stelle aus, wo er ihn „anhielt“, senkrecht zur Mallinie vor und und etwa 15—25 m weiter und legt ihn dort zu einem Platzstoße nieder. Die Art dieses Platzstoßes ist unten beschrieben. Seine Mitspieler treten hinter den Ball, die Gegner auf ihre Mallinie. Sobald der Spieler den Anlauf zum Stoßen nimmt oder der Ball niedergelegt wird, dürfen die Gegner vorstürmen, um den Versuch zu verhindern, den Ball zu berühren. Gelingt der Ball durch den Stoß, ohne daß er vorher einen Spieler berührt, über die Querstange des Thores und zwischen den (verlängert gedachten) Pfosten hindurch, so ist das Thor gewonnen, und dies zählt 5 Punkte. Mißglückt der Versuch, so zählt er noch 3 Punkte, und es beginnt dann die bedrohte Partei einen neuen Gang des Spieles mit einem freien Abstoße vom Male.

Ein „freier Abstoß vom Male“ wird von der Abstoßlinie, 25 m vor dem eigenen Male, ausgeführt und muß ein Fallstoß sein. Der Ball muß durch den Stoß vorwärts, darf aber nicht über die Seitengrenze hinaus gebracht werden.

Ein Fallstoß wird ausgeführt, indem ein Spieler den Ball fallen läßt und ihn tritt, wenn er vom Boden aufspringt, also nachdem er die Erde berührt hat.

Seine Parteigenossen müssen hinter dem Balle sein, wenn der Abstoß erfolgt. Die Gegner müssen mindestens 9 m entfernt sein, dürfen aber vorstürmen, sobald jener seinen kurzen Anlauf zum Stoß beginnt oder die Abstoßlinie überschreitet.

Ein Handstoß wird ausgeführt, indem der Spieler den Ball fallen läßt und ihn stößt, ehe er die Erde berührt, also direkt aus der Hand. Dieser Stoß ist viel leichter als der Fallstoß.

Ein Platzstoß wird durch Treten des ruhig an der Erde liegenden Balles nach einem kurzen Anlaufe ausgeführt, oder aber es hält ein Mitspieler den Ball dicht über dem Erdboden und legt ihn nieder unmittelbar ehe der Stoß erfolgt. Er darf aber im Augenblicke des Stoßes die Hand nicht mehr am Ball haben. Wer das Recht zu einem Platzstoße (Versuch, Fangen u. s. w.) gewinnt, muß entweder selbst den Stoß nach dem ruhig liegenden Ball ausführen, oder muß den Ball halten und einem Mitspieler den Stoß überlassen.

Die Spieler von der Partei des Stoßenden müssen immer hinter dem Ball sein, bis der Stoß ausgeführt ist, mit Ausnahme dessen, der den Ball hält. Die Gegner müssen 9 m Abstand haben und dürfen bei ruhig liegendem Ball vorstürmen, wenn der Stoßende seinen Anlauf beginnt, andernfalls, wenn der Ball für den Stoß niedergelegt wird.

Wenn ein Spieler den von einem Gegner getretenen, geworfenen oder geschlagenen (auch vorgeworfenen oder vorgeschlagenen, also fehlerhaft gespielten) Ball im Spielfelde oder im eigenen Male fängt und an der Stelle, wo er ihn fängt mit dem Absätze ein Zeichen, eine „Marke“, machen kann, ehe ein Gegner ihn oder den Ball berührt, so hat er einen Freistoß. Dazu gehen die Gegner bis an diese „Marke“ vor, er so weit zurück, als ihm nötig scheint, und er kann dann einen Platzstoß, Fallstoß oder auch Handstoß ausführen. Seine Mitspieler müssen bei dem Stoße hinter dem Ball sein (auch im eigenen Male), wenn sie nicht „abseits“ sein

wollen, die Gegner stürmen vor, sobald er seinen Anlauf zum Stoßen nimmt. Mit einem Platz- und Fallstoße kann auch ein Thor gewonnen werden, was 4 Punkte zählt, durch einen Handstoß nicht.

Der Freistoß muß den Ball der feindlichen Mallinie näher bringen, und wenn er aus dem eigenen Male heraus erfolgt, über die Mallinie hinüber ins Spielfeld hinein.

Ein Freistoß als Strafstoß kann der Gegenpartei auf ihren Antrag vom Schiedsrichter bewilligt werden, wenn ein Spieler absichtlich den Ball vorschlägt oder vorstößt, oder den Ball, wenn er gehalten wird, nicht niederlegt, oder beim Mengen absichtlich hinfällt, oder im Spiele nicht gleich wieder aufsteht, oder einen Gegner am Aufstehen hindert, Gegner, die den Ball nicht tragen, absichtlich im Spiele stört oder absichtliche Verstöße gegen die Abseitsregeln macht.

Solche Straf-Freistöße werden wie die Freistöße nach dem Fangen ausgeführt und können auch ein Thor gewinnen, das dann nur 3 Punkte zählt. Dann muß der Stoß allerdings ein Platz- oder Fallstoß sein, denn ein Handstoß kann nie ein Thor gewinnen.

Wird beim Freistoße ein Fehler von der stoßenden Partei gemacht, so tritt ein Mengen am Orte des Fehlers ein; machen die Gegner einen Fehler (zu frühes Vorstürmen), so kann der Stoß wiederholt und den Gegnern das Vorlaufen untersagt werden.

Ein Thor wird gewonnen, wenn der Ball in beliebiger Höhe über die Querstange (Schnur) und zwischen den (verlängerten) Thorpfosten hindurch gebracht wird und zwar

1. durch einen Stoß aus dem Spiele heraus, der aber kein „Handstoß“ sein darf,
2. durch einen Versuch,

3. durch einen Freistoß nach dem Fangen,

4. durch einen Straffreistoß.

Das Thor zählt durch einen Versuch gewonnen 5 Punkte, durch einen Straßstoß gewonnen 3 Punkte, sonst 4 Punkte. Ein mißglückter Versuch zählt 3 Punkte.

Durch den ersten Stoß von der Mitte aus und durch einen „Abstoß vom Male“ kann das Thor nicht gewonnen werden.

Der Ball muß durch den Stoß ohne vorherige Berührung irgend eines Spielers ganz zwischen den Pfosten hindurchgehen. Geht er über einen Pfosten hinweg, so ist das Thor nicht gewonnen.

Die verlierende Partei eröffnet das Spiel von neuem durch einen Stoß auf den in der Mitte des Spielfeldes ruhenden Ball.

Welche Partei das ganze Spiel (Wettspiel) gewonnen hat, wird durch die Zahl der Punkte entschieden; oder falls diese gleich sein sollte, durch die Zahl der gewonnenen Thore.

Ein Schiedsrichter ist unentbehrlich. Er bringt durch seine Pfeife das Spiel zum Stehen, wenn der Ball tot oder außer Spiel ist, oder sobald er es für nötig hält, er ordnet Straßstöße an oder ein Mengen u. s. w. Er verwarnt Spieler, wenn sie roh spielen, und scheidt sie fort, wenn sie dies wiederholen. Wenn er nicht pfeift, geht das Spiel ruhig weiter.

Wenn ein „Versuch“ durch falsches Spielen gewonnen wird, soll er ihn nicht zulassen; wenn er ohne fehlerhaftes Spiel der Gegner seiner Meinung nach gewonnen sein würde, kann er ihn bewilligen.

Seine Entscheidungen sind endgültig, und seinen Anordnungen ist unbedingte Folge zu geben.

Zu seiner Unterstützung sind bei Wettspielen zwei Linienrichter da, die von 2 gegenüberliegenden Ecken aus darauf zu achten haben, ob und wo der Ball die Seitengrenze oder die Mallinie überschreitet. Sie erheben zum Zeichen, daß der Ball hinausging, eine kleine Fahne und stellen sich sofort an der Stelle auf, wo er über die Grenze ging.

Wenn der Ball den Schiedsrichter oder einen der Linienrichter berührt, ist er tot und muß an der Stelle, wo dies geschah, niedergelegt werden.

Ueber die Kleidung, den Halbzeits-Malwechsel und den Beginn des Spieles nach diesem Wechsel gilt das vom Fußballspiele ohne Aufnehmen (Seite 130) Gesagte.

43. Faustball.

Dieses Spiel, im Jahre 1893 durch eine Beschreibung des Herrn Kgl. Rat G. H. Weber in München weiteren Kreisen bekannt gegeben, hat sich schnell auf allen größeren Spielplätzen in Deutschland eingebürgert und ist sehr beliebt geworden.

Es erfordert nicht allzuviel Bewegung und wird deshalb gern auch von älteren Leuten, wie auch von Damen gespielt.

Der Ball, den man dazu benutzt, ist ein mittelgroßer, kugelformer Fußball, der recht gut aufgeblasen sein muß. Er wird von 2 Parteien mit der Faust oder dem Unterarme über eine Schnur hin- und zurückgeschlagen.

Der Platz muß eben und ziemlich hart sein, so daß der Ball gut und regelmäßig wieder aufspringen kann. Er muß etwa 25—30 m breit und 40—50 m lang sein.

Ueber die ganze Breite wird in der Mitte eine gut sichtbare Leine oder Schnur in 2 m Höhe gespannt —

am besten über 2 Endpfosten und einen Mittelpfosten hin, — welche den Spielplatz in zwei Felder teilt. Diese Felder werden auch seitwärts deutlich begrenzt.

Die Parteien sollen nicht zu stark sein, 5 Spieler jederseits ist die beste Zahl, bei 4 oder 6 Spielern geht's auch noch, wenn man das Mal etwas schmaler oder breiter nimmt, 7 Spieler auf einer Seite aber stören sich schon gegenseitig.

Die Spieler verteilen sich auf dem Platze am besten so, daß 2 in einer vorderen Linie links und rechts, einer, der Führer, in der Mitte weiter zurück und zwei an beiden Seiten noch weiter hinten sich aufstellen.

Zu Anfang nimmt nun ein Spieler den Ball, wirft ihn etwas in die Höhe und schlägt ihn dann von unten herauf mit der Faust oder dem Unterarme über die Schnur in das feindliche Spielfeld. Dieses nennt man das „Angaben“ des Balles. Mißlingt es, so muß es sofort von derselben Partei wiederholt werden.

Die Gegner schlagen dann den Ball entweder direkt aus der Luft, was schwieriger ist, oder nach einmaligem Aufsprunge wieder über die Schnur in das Mal ihrer Gegner zurück, dann schlägt ihn wieder die angegebende Partei zurück, dann wieder die Gegner, und so geht das Spiel hin und her, bis einer Partei der Schlag mißlingt, womit der Ball „tot“ ist und neu angegeben werden muß.

Jeder Schlag (außer dem Angeben), der den Ball über die Schnur in das feindliche Spielfeld zurückbringt, zählt für die Partei, der er glückte, einen Punkt.

Das Spiel hat also eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Law-Tennis, doch werden nicht die Fehlschläge der Gegner, sondern die eigenen guten Schläge gezählt.

Jeder Schlag muß mit fest geschlossener Faust und angelegtem Daumen von unten herauf mit einem Arme (einerlei ob rechts oder links) ausgeführt werden, und der Ball muß mit der Faust oder dem Unterarme getroffen werden.

Wenn anders geschlagen wird, z. B. mit beiden Armen, mit geöffneter Hand, oder von oben herab, oder wenn gestoßen wird und nicht geschlagen, so ist der Ball „tot“.

Wenn der Ball durch einen Schlag nicht über die Schnur zurückgebracht ist, sondern im eigenen Spielfelde wieder aufspringt, kann er von demselben Spieler oder einem seiner Genossen nochmals, ja mehrfach geschlagen werden. Man kann auch absichtlich, z. B. wenn die Schnur zu fern ist, der Wind hindert, oder aus anderen Gründen den Ball erst einige Male im eigenen Male schlagen, — man nennt dies den Ball „päppeln“, — um den entscheidenden Schlag um so sicherer ausführen zu können.

Zwischen je 2 Schlägen darf der Ball einmal, aber nicht mehrfach auf den Boden springen. Sobald der Ball zweimal nacheinander, also ohne zwischendurch geschlagen zu sein, aufspringt, ist er „tot“.

Ebenso ist der Ball „tot“, wenn er über die Seitengrenze geht und außerhalb des Spielfeldes die Erde berührt, oder wenn er unter der Schnur hindurch ins feindliche Spielfeld geht, oder die Schnur berührt, oder nach einem Aufsprunge ohne nochmals geschlagen zu sein über die Schnur springt.

Wenn der Ball über die Seitengrenze fliegt und durch einen Schlag aus der Luft noch wieder ins Spielfeld zurückgeholt werden kann, bleibt er „im Gange“.

Wenn ein über die Schnur zurückgeschlagener Ball über die Seitengrenzen hinausfliegt, so ist der Rückschlag nicht geglückt, zählt also keinen Punkt. Der Ball muß dann aber außerhalb der Grenzlinie auch wirklich die Erde berühren. Wird ein Ball, der offenbar hinausfliegen würde, von den Gegnern geschlagen, so wird er damit von ihnen als gültiger Ball anerkannt und zählt einen Punkt.

Sobald der Ball „tot“ ist, muß er von neuem „angegeben“ werden, und zwar von derjenigen Partei, welche die Schuld trifft.

Ein fehlerhaft weiter gespielter Ball, der also schon „tot“ ist, wird nicht zurückgeschlagen, sondern angehalten und schleunigst der Partei zugerollt oder zugeworfen, die ihn angeben muß.

Die angegebende Partei ist dadurch immer etwas im Nachteil, daß die Gegner zuerst in die Lage kommen, einen Punkt machen zu können.

Diejenige Partei, welche zuerst 20 Punkte gemacht hat, hat das Spiel gewonnen und giebt im nächsten Spiele zuerst den Ball an.

Man macht häufig aus, daß der letzte (zwanzigste) Ball direkt aus der Luft, also ohne Aufspringen oder gar Pöppeln, gemacht werden muß, d. h. daß nur ein solcher noch zählt nach gewonnenen 19 Punkten.

Ein Wechseln der Male findet entweder nach jedem gewonnenen Spiele oder besser nach Ablauf der Hälfte der für das Spiel angesetzten Zeit statt.

Wichtig bei dem Spiele ist, daß jeder Spieler seinen Platz sicher einhält und nicht in das Gebiet seiner Mitspieler hineinflücht, da das Schlagen leicht mißglückt, wenn 2 Spieler zugleich nach dem Balle laufen.

44. Tamburinball.

Das Tamburinballspiel kann fast ganz nach den Regeln des Faustballspieles gespielt werden, jedoch schlägt man nicht einen großen Fußball, sondern kleine, leichte, hohle Gummibälle nach Art der Tennisbälle, und man schlägt sie nicht mit der Hand, sondern mit einem Tamburin.

Ein Tamburin besteht aus einem doppelten, starken Holzringe von etwa 26 cm äußerem Durchmesser und 15 cm Höhe, der mit dünnem Kalbsfell straff überspannt ist.

Man faßt das Tamburin mit der rechten oder linken Hand so, daß Daumen und Ballen außen am Ringe (der Daumen nicht auf dem Fell), die 4 anderen Finger innen am Ringe anliegen, und schlägt mit möglichst geradem Arm nach weitem Ausholen von unten herauf mit der äußeren oberen Seite des Felles (nicht mit der inneren vom Rande umgebenen hohlen Seite). Schläge mit Ausholen über den Kopf, die nur bei weiten, über den Spieler hinschwebenden Bällen vorkommen, sind recht schwer zu schlagen; man schlägt deshalb möglichst immer von unten herauf.

Gute, dauerhafte Tamburine erhält man zum Preise von etwa 2,50—3,00 Mark das Stück in den meisten Spielmittelhandlungen. Man hat für jeden Spieler ein Tamburin und für ein Spiel 2—3 Bälle nötig.

Die Bälle bestehen aus weichem, gutem Gummi und sind ziemlich starkwandig. Die größten haben etwa 6 cm Durchmesser und 36 g Gewicht.

Die Bälle fliegen bei kräftigem Schlagen recht hoch und weit. Es ist daher ein Platz von 50—60 m Länge und 20—30 m Breite erforderlich, dessen Boden ein ziemlich regelmäßiges Aufspringen der Bälle zulassen muß.

Eine in der Mitte in etwa 4 m Höhe (oder auch

niedriger) quer hinüber gespannte Schnur teilt den ganzen Platz in zwei gleiche Spielfelder, deren jedes von einer Partei verteidigt wird. Die Seitengrenzen rißt man in den Boden oder bezeichnet sie durch Fahnenstangen von solcher Höhe, daß es nicht möglich ist, mit dem Tamburin beim Ausholen darauf zu schlagen.

Das Spiel kann von mehreren Personen, 4—6 und noch mehr auf jeder Seite, aber auch schon von ganz wenigen gespielt werden. Es kann schon 1 Spieler mit einem Gegner das Spiel üben. Die beste Zahl ist 3—4 Spieler auf jeder Partei.

Da das Spiel auch von älteren Personen und von Damen gut gespielt werden kann, ist es, wenn der nötige Platz zur Verfügung steht, ein ausgezeichnetes und beliebtes Familienspiel.

Zu Anfang des Spieles wird der Ball — ähnlich wie beim Faustballspiele — „angegeben“. Dazu wirft ihn der Spieler, der mindestens 10 m von der Schnur entfernt stehen muß, mit der Hand oder auch mit dem Tamburin gut scheitelhoch und schlägt ihn kräftig über die Schnur in das Feld der Gegner. Dieses „Angeben“ zählt für ihn noch keinen Punkt.

Die Gegner suchen den Ball frei aus der Luft in das Feld ihrer Gegenpartei zurückzuschlagen, dann schlagen ihn diese wieder, dann jene und so fort, bis ein Schlag mißlingt und der Ball „tot“ wird.

Jeder regelrecht in das Feld der Gegner über die Schnur geschlagene Ball — mit Ausnahme des „Angabens“ — zählt für die Partei einen Punkt.

Geht der Ball über die Grenzen hinaus, oder streift er die Schnur, so ist er nicht gültig, sondern „tot“.

Gelangt der Ball nicht in das feindliche Feld, sondern bleibt im eigenen Male, so kann der Schläger oder einer seiner Genossen den Ball nochmals und mehrmals schlagen, jedoch darf er den Boden noch nicht berührt haben.

So kann der Ball auch absichtlich (wie beim Pöppeln des Faustballspieles) vom vorlaufenden Spieler mehrfach mit dem Tamburin hochgeschlagen werden, ehe der allein zählende Hauptschlag über die Schnur erfolgt; durch jede Berührung mit dem Erdboden wird der Ball aber „tot“.

Wenn der Ball „tot“ ist, muß er von derjenigen Partei, durch deren Schuld er „tot“ wurde (die ihn aufspringen ließ, unter der Schnur hin oder über die Grenzen hinausflug), neu „angegeben“ werden.

Die Partei, welche zuerst 20 Punkte erreicht hat, ist Siegerin des Spieles und eröffnet das nächste.

Nach Ablauf der halben Spielzeit wechseln die Parteien die Spielfelder.

Ehe die Spieler im Schlagen gut geübt sind, gestattet man wohl, daß der Ball einmal aufspringen darf, damit er nicht zu oft „tot“ ist. Läßt ihn eine Partei aber zweimal aufspringen, ohne ihn zwischendurch geschlagen zu haben, so ist er natürlich „tot“.

Als Vorübung für das Spiel empfiehlt sich das sogenannte „Serien schlagen“. Dieses kann von 2 Spielern, aber auch von mehreren geübt werden. Hierbei sucht man den Ball möglichst lange in lebendiger Bewegung zu halten und zählt fortlaufend die Zahl der Schläge, durch welche der Ball herüber und hinüber geschafft wird. Dabei sucht man seinem Partner den Ball immer möglichst schlaggerrecht zuzuspielen, während man beim Parteispiel natürlich dorthin zu schlagen sucht, wo das feindliche Feld schwach besetzt ist.

Bei dem Serienschlagen wird man anfangs auch einmaliges (ja wohl mehrmaliges) Aufspringen zulassen, später aber verlangt man, daß der Ball „aus der Luft“ zurückgeschlagen wird. Das Angeben hierbei übernimmt derjenige, der den Ball gerade hat.

Wie beim Tennis-Spiele hat man auch hier mehrere Bälle, mit denen man wechseln kann, damit nicht mit dem jedesmaligen Wiederholen unnötig Zeit verloren wird.

Wichtig bei diesem Spiele ist es, die Bälle recht hoch zu schlagen. Das Spiel wird dadurch viel interessanter, und man erschwert dem Gegner seine Aufgabe durch einen sehr hohen Schlag ebenso sehr, wie durch flache Bälle knapp über die Schnur hin.

Das Tamburin soll trocken aufbewahrt werden. Wenn das Fell durch feuchtes Aufbewahren Falten bekommen haben sollte, legt man es ganz ins Wasser und trocknet es dann an einem schattigen Orte. Ein kräftiger Schlag giebt einen dem Gewehrfeuer ähnlichen Knall.

45. Lawn-Tennis.

(Parkwiesenspiel, Rasenballspiel.)

Zum Lawn-Tennis-Spiele ist ein möglichst ebener Platz von etwa 30 m Länge und 15 m Breite erforderlich, der mit kurzem Rasen bewachsen oder mit feinem Kies bedeckt sein muß. Auch Lehmschlag oder Asphalt ist geeignet.

Dieser Platz wird durch ein Netz G H in zwei Hälften geteilt und diese wieder durch eine Längs- und eine Querslinie in je 4 Felder oder Höfe.

Die Grenzlinien müssen scharf und deutlich sichtbar sein, werden auf Rasen daher zweckmäßig durch Gießen eines dünnen Kalkbreies hergestellt.

Das Spiel kann von 2, 3 oder 4 Personen gespielt werden, deren jede mit einem Schläger bewaffnet ist, mit dem der Ball über das Netz hin und zurück geschlagen werden muß. Diese Schläger, Rackets, sind etwas kostspielig. Gute englische kosten 16—25 Mark, man kann aber auch zu

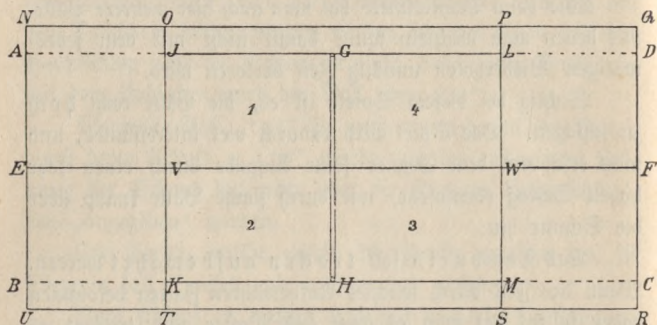


Fig. 14.

geringerem Preise doch schon recht brauchbare Schläger bekommen. Billigere Ware von 4—5 Mark das Stück ist weniger zu empfehlen, aber deutsche Schläger von 8—10 Mark sind ganz gut. Man beziehe sie jedoch aus einer anerkannt guten Spielmittelhandlung.

Der Griff faßt sich besser, wenn er etwas rauh ist, nicht poliert. Das Wichtigste ist, daß das Schlagnetz aus guten Darmsaiten angefertigt ist. Die Schläger sind trocken aufzubewahren und werden zweckmäßig gegen etwaiges Verziehen in eine besondere Presse einzeln oder zu mehreren eingespannt.

Angenommen es spielten nur 2 Personen A und C, so beginnt eine von ihnen, z. B. A, von der Linie E B aus den Ball einzuschicken, d. h. ihn über das Netz ihrem Gegner so zuschlagen, daß er im Felde 4 auf den Boden springt. Gelingt

dies nicht, so darf das Einschenken wiederholt werden; gelingt es zum zweitenmal auch nicht, so zählt dies als Fehler zu Gunsten des Gegners. Gelingt der Schlag, so muß C den Ball nach einmaligem Aufspringen so über das Netz zurückschlagen, daß er in einem der 4 Höfe der Gegenseite, also in dem Raume AGHB auffällt. Dann muß A den Ball nach einmaligem Aufspringen oder auch direkt aus der Luft ebenso zurückschlagen, d. h. so, daß er innerhalb des Raumes GDCH den Boden trifft, dann wieder C u. s. w., bis einer von ihnen einen Fehler macht.

Ein Fehler ist es, wenn ein Spieler den Ball nicht in das feindliche Feld zurückschlägt, also ihn entweder verfehlt, oder ins eigene Feld, oder ins Netz, oder über die Grenzen hinausschlägt.

In diesen Fällen ruft der Gegner „hinaus“ oder „'raus“. Ferner gilt als Fehler, wenn der Spieler den Ball zweimal aufspringen läßt oder ihn zweimal schlägt, oder wenn er mit irgend einem Teile seines Körpers oder der Kleidung den Ball oder das Netz berührt. Die Berührung des Netzes wird jedoch nicht überall als Fehler gezählt.

Jeder Fehler macht den Ball „tot“ und zählt zu Gunsten des Gegners.

Nach dem ersten Fehler schenkt wiederum A den Ball ein und zwar beim zweitenmal von AE aus in das Feld 3, zum drittenmal wieder von BE aus nach 4 u. s. w. abwechselnd von rechts und links (rechts beginnend), bis ein Gang beendet ist. Im zweiten Gange übernimmt C das Einschenken zuerst von DF, dann von CF aus in die Felder 2 oder 1 und so im Wechsel weiter, im dritten Gange wieder A und so fort, bis zur Beendigung des ersten Spieles. Dann wechseln beide die Seiten, und der Verlierende beginnt mit dem Einschenken im nächsten Spiele.

Vier Fehler einer Partei beendigen einen Gang, sechs von einer Partei gewonnene Gänge machen ein Spiel.

Wenn 4 Spieler zusammenspielen, A und B gegen C und D, so beginnt einer von ihnen, z. B. B, mit dem Einschenken von BE aus in das Feld 4, und D schlägt den ersten Ball zurück, der dann von A oder B jedem der beiden Gegner zugespielt werden kann. Während des ersten Ganges schenkt B den Ball ein, abwechselnd von rechts und links her, während A den Nebenhof besetzt. Im zweiten Gange schenkt ein Gegner ein, z. B. C, und zwar von DF und CF aus, im dritten A, im vierten D, dann wieder B u. s. w.

Wenn 2 Spieler A und B gegen einen dritten C spielen, so würde das Einschenken z. B. in der Folge B, C, A, C, B . . . stattfinden, also im regelmäßigen Wechsel der Parteien und der Spieler einer Partei.

Wenn auf einer Seite 2 Spieler das Feld verteidigen, so werden die 2 hinteren Höfe um etwa $1\frac{1}{2}$ m verbreitert; es würde dann also z. B. ein im Raume A N O J niederfallender Ball noch „im Gange“ bleiben und nicht als hinausgeschlagen gelten.

Da der Ball oft über das Spielfeld hinausgeschlagen wird, — besonders Anfänger schlagen sehr leicht zu fest — oder verfehlt wird, denn jeder sucht seinem Gegner die Aufgabe schwer zu machen, so würde mit dem Wiederholen viel Zeit vergeudet werden, wenn man nur einen einzigen Ball benutzen wollte. Es werden deshalb gewöhnlich mehrere (6—8) Bälle genommen, von denen zur Zeit natürlich immer nur einer „im Gange“ ist, und die Spieler lassen sich dann gern die fortfliegenden Bälle durch andere Personen wieder holen. Oft bringt man auch große Fangnetze für die fehlgehenden Bälle an.

Die Zählweise der Fehler ist eine eigentümliche. Man pflegt nicht einfach 1, 2, 3, 4 Fehler zu zählen, sondern rechnet die zwei ersten Fehler zu je 15 Punkten, die folgenden zu 10. Man zählt also — und zwar, wie gesagt, bei jedem Fehler für die Gegenpartei — zuerst 15, dann 30, dann 40 und dann einen Gang (50). Wenn jedoch beide Parteien 40 Punkte (3 Fehler) erlangt haben („Einstand“), so beendet der folgende Fehler den Gang noch nicht, sondern bedingt nur einen ersten „Vorteil“ der Gegner. Machen auch diese nun wieder einen Fehler, so ist wieder „Einstand“, beide Parteien zählen noch 40 Punkte, und erst wenn eine Partei jetzt 2 Fehler hintereinander macht, nachdem „Einstand“ war, ist der Gang von den Gegnern gewonnen.

Zur Ergänzung der aus der vorstehenden Beschreibung sich ergebenden Regeln sei noch folgendes bemerkt:

Das 12 m lange Netz soll straff gespannt sein, so daß es in der Mitte mindestens 90 cm hoch ist (an den Enden 125 cm hoch), und die durch den oberen Rand gezogene Leine muß gut sichtbar sein.

Der Einschenker muß beim Einschenken einen Fuß hinter der Endlinie haben, den anderen auf der Linie oder im Spielfelde.

Wenn das Einschenken nicht glückt, darf es immer noch einmal wiederholt werden, beim zweitenmal muß es aber gelingen, sonst gilt es als Fehler.

Wenn der Einschenker von einem falschen Platze aus einschenkt, ist dies ein Fehler, welcher der Gegenpartei 15 (10) Punkte einbringt.

Beim Einschenken darf der Ball das Netz nicht berühren. Wenn der Ball später das Netz streift und doch noch in das feindliche Spielfeld gelangt, bleibt er im Gange, falls

nicht hierfür, wie es manchmal geschieht, anderes ausgemacht wird, z. B. daß es unentschieden bleibt und das Einschenken von demselben Hofe aus wiederholt wird.

Nur beim Einschenken muß der Ball in einen bestimmten (dem Einschinker schräg gegenüberliegenden inneren) Hof fallen und einmal aufspringen; im späteren Verlauf kann der Ball in jeden der 4 feindlichen Höfe gespielt werden und kann direkt aus der Luft oder nach einmaligem Aufspringen zurückgeschlagen werden.

Der Ball darf nicht zurückgeschlagen werden, ehe er das Netz übersflogen hat.

Ein auf die Grenzlinie der Höfe fallender Ball gilt als in den Hof gefallen.

Nach einem Fehler des Gegners braucht ein Spieler den Ball nicht mehr zurückzuschlagen, der Fehler muß als solcher aber klar festgestellt sein. Daher darf ein Spieler, wenn der Ball außerhalb des Feldes aufspringt, ihn zwar nach dem Rufe „hinaus“ zurückschlagen, lediglich um sein Fortfliegen zu hindern; dagegen darf er dies nicht thun, ehe der Ball aufgesprungen ist, wenn er nach seiner Meinung über die Grenzen hinausfliegt. Wenn also der Ball aus der Luft zurückgeschlagen wird, gilt er immer noch als im Gange, selbst wenn er entschieden außerhalb der Grenzen niedergefallen sein würde, wenn ihn der Spieler nicht geschlagen hätte.

Ein Fehler wird nicht mehr angerechnet, wenn das nächste Einschenken bereits erfolgt ist.

Die Partei, welche zuerst 6 Gänge gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Das folgende Spiel eröffnet die verlierende Partei.



Alphabetisches Inhaltsverzeichnis.

	Seite		Seite
A		E	
Adler	69	Eckball	84
All-England	69	Einteilung der Spiele	23—26
Andreaskreuz	69	Eisenhinken	31
Association-Football	122	Eisenzeck	31
Aushungern	86		
Auswahl der Spiele	20—26	F	
B		Fangen	30
Bälle	18	Fang schon	45
Ballauf	86	Faustball	144
Ballher	86	Feldball	99
Balljagd	80	Fischer, Guten Morgen, Herr Fischer	38
Ball mit Freistätten	104	Fischzug	32
Balltreiben	118	Foppen und Fangen	51
Bärenschlag	32	Freistätten, Ball mit F.	104
Barlaufen	52	Freiwolf	32
Barlaufen, das einfache	51	Fuchs, der lahme	33
Barre, die Barre ablaufen	51	Fuchs ins Loch	33
Baumelkegelschub	58	Fußball (Gerät)	19
Blindefuß	40	Fußball (Spiel)	121
Boccia	60	Fußballspiel, einfaches	122
Böckchen, schiele nicht	45	Fußballspiel, gemischtes	130
C		Fußball mit Aufnehmen	130
Cricket	106	Fußball ohne Aufnehmen	122
Croquet	62		
D		G	
Der schwarze Mann	48	Gänsedieb	28
Dritten abschlagen	43	Geschichte der Spiele	7—11
Du hast den letzten	30		

	Seite		Seite
Glucke und Geier	44	M	
Grenzboll (Gerät)	19	Mail	92
Grenzbollspiel	118	Malstangen	17
GutenMorgen, Herr Fiſcher	38	Mengen (Fußball)	135
		Müller von hinten	45
S		N	
Haſchen	30	Neckball	116
Henne und Habicht	44	Nutzen der Spiele	12—15
Hilfshaſchen	31	P	
Hinkepinke	33	Pail-Maille	62
Holland-Seeland	33	Päppeln (Fauſtball)	146
Huckezack	31	Parkwieſenſpiel	151
T		Pendelfegelfchub	58
Jagd	36	Plumpſack, der P. geht um	40
Jagdball (Falljagd)	80	Preßball	79
Jakob, wo biſt du	41	R	
Jeu de Boules	60	Raſenballſpiel	151
K		Räuber und Gendarmen	47
Kaiſerball	86	Räuber und Nonne	37
Kämmerchen vermieten	29	Reiterball	82
Katze und Maus	42	Ringſchlagen	38
Kauermännchen	31	Rugby-Football	130
Kippen und Wippen	65	S	
Komm mit	38	Schattenhaſchen	31
Königsball	76	Schlagballſpiel, deutſches	86
Kreiſball	83	Schlagball mit Einſchenker	93
Kreiſlaufen	38	Schlagball ohne Einſchenker	95
Kreuzhaſchen	31	Schlagholz	17
Kriegen	30	Schlaglaufen	50
Krocket	62	Schleuderball (Gerät)	19
Krüppelfangen	31	Schleuderball (Spiel)	118
Kugelfpiel, großes	60	Schneidezack	31
L		Schocken, Schockwurf	110
Lawn-Tennis	151	Schwarzer Mann	48
Lecco	60	Schutzbürgerſchaft	46
Leztes Paar herbei	45	Spielgeräte	17
Löſer	89	Spielplatz	16
Luftfegelfpiel	58	Spielzeit	15

	Seite		Seite
Steht alle	77	B	
Stehball	77	Verbrennen, ein Freimal	
Stoßball (Gerät)	19	verbrennen	102
Stoßball (Spiel)	118	Versuch (Fußball)	140
Stürmer (Fußball)	123	Vögelverkaufen	34
Stund	77	Vorprellen	119
T		B	
Tamburin	148	Wanderball	116
Tamburinball	148	Wanderball mit Zuwerfen	117
Tiroler, die Tiroler sind		Wie gefällt dir dein Nach-	
lustig	27	bar	29
Thorball	106	Wippen (Croquet)	65
Thore	20	Wittmann	45
U		Wolf, beiß mich nicht	33
Urbär	32	B	
		Beß	30



Ehrendiplom und goldene Medaille:

★ Hamm i. W. 1897.
Münster i. W. 1896.

† Rheidt 1896.
Köln 1889. ★

Westfäl. Turn- und Feuerwehr- Geräte-Fabrik Heinr. Meyer, Hagen i. W.

empfiehlt sich zur Lieferung
sämtlicher

Geräte für Turn- und Jugendspiele



jeder Art, als: Fußball, Schleuder,
Schlagball, Cricket, Croquet, Lawn-
Tennis, Reifball u. s. w. in solidester
und zweckmäßigster Ausführung.

Ferner: Turnplatz-, Spielplatz- und Sport-Geräte
in jeder gewünschten Ausführung.

S ä m t l i c h e

Turn-Geräte für den Schul-, Vereins-, Privatgebrauch,
mit vielen gesetzlich geschützten, überall anerkannten Verbesserungen
aus Eisen und Holz, allen Anforderungen der Neuzeit entsprechend.

Besonders leistungsfähig in vollständigen

Turnhallen-Einrichtungen,

worüber viele vorzügliche Zeugnisse von Turnfachleuten,
hohen staatlichen und städtischen Behörden.

Größte Leistungsfähigkeit. Bedeutendes Lager. Billigste Preise.
Entgegenkommende Bedingungen.

— Preisliste, Zeichnungen, Zeugnisse frei. —

Urteile der Presse über „Sammlung Götschen“.

Deutsche Lehrerzeitg., Berlin: Nach den vorliegenden Bändchen stehen wir nicht an, die ganze Sammlung auf angelegentlichste nicht allein zum Gebrauch in höheren Schulen, sondern auch zur Selbstbelehrung zu empfehlen.

Lehrer-Zeitung: Wenn eine kurzgedrängte physikalische Geographie aus der Feder eines so tüchtigen Fachmannes, wie es Prof. Günther in München ist, erscheint, so ist von vornherein zu erwarten, daß das nur etwas Gutes sein kann. Jeder, der das Buch liest, wird sehen, daß er sich in dieser Erwartung nicht getäuscht hat.

Ausland: Kaum je ist mir ein Buch zu Gesicht gekommen, das wie Nebmann's „der menschliche Körper und Gesundheitslehre“ auf so kleinem Raum ein so klares Bild von dem Bau und den Thätigkeiten des menschlichen Körpers geboten hätte. Ich stehe nicht an, das Werkchen als ein für den Unterricht höchst brauchbares zu bezeichnen.

Berl. philolog. Wochenschrift: Stending, griechische und römische Mythologie. Die überaus schwierige Aufgabe, den wesentlichsten Inhalt auf nur 140 Kleinstavseiten übersichtlich und gemeinverständlich darzustellen, ist von dem Verfasser des vorstehenden, in der bekannten Art der „Sammlung Götschen“ ausgestatteten Büchleins in höchst aner kennenswerter Weise gelöst worden.

Zeitschr. f. dtsh. Unterricht: Die „Althochdeutsche Litteratur“ Schaufflers ist eine hoch erfreuliche Gabe; sie beruht überall auf den neuesten Forschungen und giebt das Wichtigste in knappster Form.

Natur: Es ist geradezu erstaunlich, wie es der rühmlichst bekannte Verlag ermöglicht, für so enorm billige Preise so vorzüglich ausgestattete Werkchen zu liefern. Das vorliegende Bändchen bringt in knapper und verständlicher Form das Wissenswerteste der Mineralogie zum Ausdruck. Saubere Abbildungen erleichtern das Verständnis.

Globus: Es ist erstaunlich, wie viel diese kleine Kartenkunde bringt, ohne an Klarheit zu verlieren, wobei noch zu berücksichtigen ist, daß viele Abbildungen den Raum stark beengen. Vortrefflich wird die Kartenprojektionslehre und die Topographie geschildert.

Nationalzeitg.: Es ist bis jetzt in der deutschen Litteratur wohl noch nicht dagewesen, daß ein Leinwandband von fast 300 Seiten in vorzüglicher Druck- und Papierausstattung zu einem Preis zu haben war, wie ihn die „Sammlung Götschen“ in ihrem neuesten Bande, Max Koch's Geschichte der deutschen Litteratur für den Betrag von sage achtzig Pfennige der deutschen Leservelt bietet.

Leipziger Zeitung: Wer sich rasch einen guten Ueberblick über das Gebiet der deutschen Heldensage verschaffen will, ohne eigene intensivere Studien machen zu können, der greife getrost zu dem Büchlein von Jiriczek.

Prakt. Schulmann: Ein Meisterstück kurzen und bündigen, und doch klaren und vielfagenden Ausdrucks wie die „Deutsche

Litteraturgeschichte von Prof. W. Koch ist auch die vorliegende „**Deutsche Geschichte im Mittelalter**“.

Natur: In der Chemie von Dr. Klein empfängt der Schüler fast mehr, wie er als Anfänger bedarf, mindestens aber so viel, daß er das Wissenswürdige als unentbehrliche Grundlage zum Verständnisse der Chemie empfängt.

Kunst f. Alle (München): R. Rimmich behandelt in seinem Bändchen „**Zeichenschule**“ benannt, in knapper, ferniger, sachzielbewußter Form das weite Gebiet des bildmäßigen Zeichnens und Malens. . . . Gleich nutzbringend und in reichstem Maße bildend für Lehrer, Schüler und Liebhaberkünstler, möchte ich das wirklich vorzügliche Werk mit warmen anerkennenden Worten der Einführung in Schule, Haus und Werkstatt zugänglich machen. Die Ausstattung ist dabei eine so vornehme, daß mir der Preis von 80 Pfennigen für das gebundene Werk von 138 Seiten kl. 8° wirklich lächerlich billig erscheint. Nicht weniger als 17 Tafeln in Ton-, Farben- und Golddruck, sowie 135 Voll- und Textbilder illustrieren den äußerst gesunden Lehrgang dieser Zeichenschule in feinführender Weise.

Schwäb. Merkur: Prof. G. Mahler in Ulm legt uns eine Darstellung der ebenen Geometrie vor, die bis zur Ausmessung des Kreises einschließlich geht. Besondere Sorgfalt ist der Auswahl und Anordnung der Figuren zu teil geworden, deren saubere Ausführung in 2 Farben angenehm berührt.

Globus: Hoernes, **Urgeschichte**. Der bewährte Forscher auf vorgeschichtlichem Gebiete giebt hier in knappster Form die lehrreiche Zusammenstellung des Wissenswertesten der Urgeschichte. Vortrefflich geeignet zur Einführung und zum Ueberblick.

Jahresberichte der Geschichtswissenschaft: Hommel, auf dem Gebiet der altorientalischen Geschichte eine anerkannte Autorität, behandelt in diesem Bändchen die morgenländische Geschichte mit großer Genauigkeit und wissenschaftlicher Gründlichkeit in knappster Form. Das kleine Büchlein muß warm empfohlen werden.

Epzgr. Ztg. (Wissensch. Beil.): „**Die Pflanze**“ von Dr. C. Dennert können wir bestens empfehlen. In kürzester, knappster, sehr klarer und verständlicher Form weiß sein Verfasser alles Wissenswerteste über den inneren und äußeren Bau und über die Lebensverrichtungen der Pflanze zur Anschauung zu bringen, wozu seine ganz vortrefflichen, selbstgezeichneten Textabbildungen außerordentlich viel beitragen helfen.

Schwäb. Merkur: Die **Römische Altertumskunde** von Dr. Leo Bloch behandelt kurz und klar die Verfassungs- und Staatsgeschichte, die Staatsgewalten, Heerwesen, Rechtspflege, Finanzwesen, Kultus, das Haus, die Kleidung, die Bestattung und andere öffentliche und häusliche Einrichtungen der Römer. . . .

Weimarsche Zeitg.: Waltharilied. Mit dieser Uebersetzung wird uns eine hochwillkommene und von Litteraturfreunden längst ersehnte Gabe geboten. . . . Von einer guten Uebersetzung ist zu verlangen, daß sie, sinn- und zugleich möglichst wortgetreu, ohne dem Urtext, wie der deutschen Sprache Gewalt anzuthun, den Geist des Originals

klar und ungetrübt wiedererspiegeln. Dieser Forderung gerecht zu werden, hat Althof in meisterhafter Weise verstanden.

Blätter f. d. bahr. Gymn.-Schulw.: Swoboda, Griech. Geschichte. Schon der Name und der Ruf des Verfassers bürgt dafür, daß wir nicht etwa bloß eine trockene Kompilation vor uns haben, überall zeigen sich die Spuren selbständiger Arbeit.

Prakt. Schulmann: Senfert, Schulpraxis. Es wird in gedrängter Darstellung ein reicher, wohlbedachter, den neuesten pädagogischen Bestrebungen gerecht werdender Inhalt geboten und für den, der tiefer eindringen will, ist gesorgt durch reichhaltige Litteraturnachweise.

Zeitschr. f. d. Realschulw.: Es war ein glücklicher Gedanke der rührigen Verlags-handlung, die Abfassung des der Einführung in die Arithmetik und Algebra dienenden Bändchens ihrer „Sammlung“ dem hochgeachteten Fach- und Schulmanne Prof. Dr. Schubert zu übertragen. . . . Der Verfasser wußte die Schwierigkeiten mit großem Geschick zu bewältigen, indem er durch einen streng systematischen Aufbau des arithmetischen Lehrgebäudes der Fassungskraft des Anfängers möglichst Rechnung trug und dabei nur das Hauptsächliche ins Auge faßte. — Formelsammlung und Repetitorium der Mathematik von Prof. Th. Bürklen. . . . Die durch reinen Druck und geschmackvolle Ausstattung sich auszeichnende „Formelsammlung“ wird infolge ihres reichen vielseitigen Inhaltes, ihrer zweckentsprechenden Anordnung und orientierenden Gliederung als Nachschlagebuch vorzügliche Dienste leisten.

Grenzboten: Das Fremdwort im Deutschen von Dr. Rud. Kleinpaul. Ein lehrreiches Büchlein, das in seinen engen Wänden. . . eine Fülle von Sprachbelehrung bietet, die jeden fesseln muß, der nur einigermaßen das Bedürfnis fühlt, sich über Sprachdinge Aufklärung zu verschaffen. Der Verfasser hat sich schon durch zahlreiche volkstümliche Bücher über die Sprache und ihr Leben bekannt gemacht, er hat eine ausgebreitete, sichere Kenntnis der Sprach- und Wortgeschichte, hat mit Ausdauer auf diesem Gebiete gesammelt und weiß seinen Stoff immer geschickt zu gruppieren und vorzutragen. . . .

Staatsanzeiger: Die Römische Litteraturgeschichte ist eine geistvolle glänzende Arbeit. Einsender hat dieselbe von Anfang bis Ende mit größtem Genuß durchgelesen und dabei Art und Entwicklung des römischen Schrifttums und damit des römischen Geisteslebens überhaupt besser und gründlicher verstehen gelernt, als durch manches vielstündige Universitätskolleg oder dickleibige Handbücher.

Meteorologische Zeitschrift: Trabert hat in der Meteorologie seine schwierige Aufgabe vortrefflich gelöst. In allen Fragen vertritt er den neuesten und letzten Standpunkt.

Schweizerische Lehrerzeitung: Wer die Perspektive von Freyberger und das Geometrische Zeichnen von Becker durchgeht, wird seine Freude daran haben. So viel für so wenig Geld wird wohl kaum anderswo geboten. Die Illustrationen sind sauber und exakt. Der Text ist knapp und klar und auch da, wo er mehr andeutet als ausführt, anregend.

G. J. Göschen'sche Verlags-handlung, Leipzig.



T 19287



Biblioteka AKF w Krakowie



1800090501