

**Landesbibliothek Oldenburg**

**Digitalisierung von Drucken**

**Lieder und Spiele für Turner**

**Mendelssohn, Salomon**

**Oldenburg, 1845**

Turnspiele.

[urn:nbn:de:gbv:45:1-88230](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:45:1-88230)

## Turnspiele.

---

Es wäre nicht wohlgethan, wollte man auf dem Turnplatze nur riegenweises Schulturnen und Bewegungen in Reih und Glied dulden, wodurch man freilich am besten die nöthige Sicherheit und Zierlichkeit in den körperlichen Ausführungen erlangt. — Der strengen Übungsschule müssen die Spiele und das, nach den Umständen zu beschränkende Freiturnen sich anschließen. Die Turnspiele gewähren Erholung und Freude, ermuntern zum Wettkampf, befördern Ausdauer und erheischen meistens einen ziemlich hohen Grad der Aufmerksamkeit. Aber sie verleihen auch Kraft und Gewandtheit und sind, verbunden mit dem Gesange \*), unentbehrliche Glieder in der Kette der schönen Turnerei.

---

\*) Doctor Martin Luther sagt: „Darum ist es auch sehr wohl bedacht und geordnet, daß sich junge Leute üben und etwas Ehrliches und Nütliches vorhaben, damit sie nicht auf bösen Pfad gerathen. Derhalben gefallen diese zween Uebungen und Kurzweile am allerbesten, nämlich die Musica und Ritterspiel oder Leibesübung mit Fechten, Ringen, Laufen, Springen u. s. w. Unter welchen das erste die Sorgen des Herzens und die traurigen Gedanken vertreibet; das andere macht feine, geschickte, starke Gliedmaß am Leibe, und erhält ihn sonderlich bei Gesundheit.“



Jahn sagt: „Ein gutes Turnspiel muß 1) keine zu große und weitläufige Vorrichtungen erfordern; 2) leicht erlernbar sein, und doch regelfest in sich begründet; 3) nicht vom bloßen Zufall oder meist von ihm abhängen; 4) eine nicht zu kleine Anzahl von Spielern turngemäß beschäftigen; 5) nicht einen zu großen Raum bedürfen, der mit der kleinen Spielerzahl in keinem Verhältniß steht; 6) unter den Mitspielern keine müßige Zuschauer brauchen; 7) bewirken, daß jeder sich gehörig rührt, und keiner müßig feiert; 8) eine zweckmäßige Vertheilung von Last und Rast haben; 9) nicht einseitig und ohne Abwechslung im ewigen Einerlei bleiben; 10) um gut gespielt zu werden, eine große Gewandtheit und Geschicklichkeit der Mitspielenden verlangen.“

Folgende Spiele sind fast auf allen gut eingerichteten Turnplätzen Deutschlands heimisch. In ihnen ist des Lebens und Webens die Fülle, weshalb sie denn auch dem jugendlichen Turner natürlich sehr gefallen. \*)

## I.

### Die Glucke und der Geier.

Zehn bis fünfzehn Turner stehen in einer Reihe hintereinander, wie die wilden Gänse im Fluge. Einer

\*) Der Trieb, froh zu sein und die körperlichen Anlagen zu bethätigen, fehlt auch auf unserm Uebungsplatze nicht; möge er in allen Turnern stets recht lebendig bleiben! Eine froh und nützlich verlebte Jugendzeit ist Gewinn für das ganze Leben. M.



hält den andern an der Jacke fest. In der Spitze dieser Reihe steht ein starker, flinker Turner als Henne, die ihre Jungen gegen die Anfälle des Gegners zu vertheidigen sucht. Dieser nähert sich mit Springen und Laufen und sucht durch schnelle Wendungen den jungen Hühnern in die Flanke zu fallen; die Glucke aber, mit ihrer ganzen Jugend in steter Bewegung, springt ihm immer in den Weg und weist seine Angriffe zurück. Die Jungen folgen den Bewegungen der Henne, indem sie schnell links oder rechts schwenken, um dem Feinde aus dem Wege zu kommen, wobei sie ihn jedoch stets im Auge behalten. Gelingt es dem Geier, ein Junges fest zu halten, so gehört es ihm mit allen den andern, die hinter demselben sich befinden. Die Gefangenen müssen sofort austreten. Der Geier wiederholt dann seine Angriffe und das Spiel dauert fort, bis die Henne aller Jungen beraubt ist. Muß mit Vorsicht gespielt werden.

## II.

### Das Schlaglaufen.

Man steckt einen etwa 3 Fuß hohen Stab in die Erde und hängt eine Mütze darauf; mißt dann auf der einen Seite — A — 25 bis 30 Schritte, auf der andern — B — 35 oder 40 Schritte ab. Auf die mit A und B bezeichneten Male stellen sich nun die mit-



spielenden Turner auf, und erhalten die von dem Male B einen nicht zu harten Plumpsack. Auf ein Zeichen laufen zwei Turner, von jedem Male 1, zugleich ab. Der aus dem Male A muß die Mütze von dem Stab nehmen und sein Mal wieder zu erreichen suchen, ohne von seinem Verfolger aus B eingeholt und mit dem Plumpsacke geschlagen zu werden. Wurde der Läufer aus A geschlagen, so muß er die Mütze wieder aufhängen und sich ins Mal B verfügen. Läßt der Läufer aus B sich in der Hitze des Verfolgens verleiten, ins Mal A zu laufen, so wird er zum Gefangenen gemacht. Das Spiel, welches nicht über 30 Theilnehmer haben muß, wiederholt sich auf die angegebene Weise. Es darf nur auf den Rücken geschlagen werden.

### III.

#### Der schwarze Mann.

Einer steht einzeln als schwarzer Mann, bezeichnet dadurch, daß er seine Mütze auf hat oder einen Zweig in der Hand hält. Ihm gegenüber in einer Entfernung von etwa 100 Schritten stehen die übrigen Mitspieler, so viel ihrer sind. Das Spiel beginnt damit, daß der schwarze Mann ausruft: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann?“ „Nein!“ antwortend, läuft die ganze Schaar an dem schwarzen Mann vorbei zum entgegengesetzten Male. Wer von ihm erhascht und drei Mal hintereinander mit der flachen Hand geschlagen



wird, ist gefangen und sein Gehülfe, der sich ebenfalls durch ein Zeichen kenntlich macht. Die Gefangenen dürfen nicht früher mitfangen, bis sie das Mal wieder erreicht haben, von dem sie ausgelaufen sind und wohin auch der schwarze Mann läuft. Wer über die Grenzen des Spielplatzes hinausläuft, um auszuweichen, gehört dem schwarzen Manne. Die schwarzen Männer müssen gleichzeitig von ihrem Male auslaufen. Das Spiel dauert so lange fort, bis Alle gefangen sind, oder es dem zuletzt übrig bleibenden Läufer gelungen ist, dreimal ungeschlagen durchzukommen.

Bei Wiederholung dieses Spiels wird, je nach der Uebereinkunft, der Läufer schwarzer Mann, welcher bei dem vorhergegangenen zuerst oder zuletzt gefangen wurde.

#### IV.

#### Fuchs ins Loch.

Der zum Fuchs bestimmte Turner ist mit einem Plumpsack bewaffnet, hat seinen bestimmten Platz — Höhle — und darf die um ihn versammelten Mitspieler nur hinkend, nachdem er 3 Schritte von seinem Male aus gegangen, verfolgen. Wer von ihm getroffen wird, tritt an seine Stelle und wird in seine Höhle getrieben. Setzt der Fuchs während des Verfolgens auch den andern Fuß auf die Erde, so wird er unter dem Rufe: „Fuchs in's Loch!“ in seine Höhle geplumpsackt. Wer den Fuchs schlägt, während er noch hinkt oder in sein



Mal läuft, wird Fuchs. Schläge auf den Kopf sind durchaus nicht erlaubt.

### V. Die Jagd.

Ein geräumiger Platz wird als Waldung betrachtet, wo wilde Thiere verwüstend und zerstörend hausen. Diese zu fangen, wird ein Jäger gewählt, der nun wieder einige Genossen zu seinen Hunden bestimmt. Jäger und Hunde machen sich wie beim Spiel III. kenntlich. Die Uebrigen zerstreuen sich im Gebüsch. Nach einer bestimmten Frist sendet der Jäger seine Hunde aus mit dem Ruf: „Der Jäger kommt!“ Sobald die Hunde einen Fang machen, rufen sie den Jäger, der schnell hinzueilt, den Gefangenen drei Schläge giebt und mit Hülfe seiner Hunde die Beute nach einem bestimmten Platze — Wohnung des Jägers — führt. Die Gefangenen treten in die Reihe der Hunde ein. Das Spiel dauert fort bis Alle gefangen sind. Bei jedem Jagdzug muß der angegebene Ruf wiederholt werden. Wer am längsten frei bleibt, wird beim nächsten Spiel Jäger. Die Hunde dürfen durchaus nicht schlagen.

### VI.

#### Fuchsprellen (Schwimmenlassen).

Zwei Reihen bildende Turner, die sich so aufgestellt haben, daß sie sich das Gesicht zuwenden,



bilden durch ihre festgefaßten Arme eine Brücke. Auf diese Brücke legt sich einer der Mitspieler mit gestreckten Armen und Beinen und zwar so, daß wenigstens vier Paare ihn tragen. Nun wird der Liegende im langsamen Zeitmaße auf und nach vorne geschneilt, bis er die ganze Brücke passirt.

Der Schwimmer muß nicht über 4 Fuß hoch und nicht weiter als 3 Fuß auf einmal geschneilt werden. Die haltenden Turner müssen den Oberkörper zurückbiegen, damit der Niederfallende sie nicht mit seiner Fußbekleidung verlese.

---

### VII.

#### Das Stürmen.

Eine Abtheilung Turner hält eine wo möglich sandige Höhe besetzt, die von einer gleich starken Schaar bestürmt wird. Diese sucht jene von der Höhe herabzuziehen, wobei auf beiden Seiten Gefangene gemacht werden. Wer herab- oder hinauf gezogen wird, nimmt am Spiele nicht ferner Theil.

---

### VIII.

#### Das Barlaufen \*).

Nachdem die Grenzen des Spielplatzes bestimmt worden, stellen sich etwa 32 im Laufen ziemlich gleich-

---

\*) „Barlaufen“: Freilaufen, ist altschweizerischen Ursprungs, und rührt diese Benennung wohl daher, daß der Späterausge-



geübte Turner an jedem Ende des Spielplatzes in Reihen gegeneinander auf. Die eine Reihe will ich mit A, die andere mit B bezeichnen. Das Spiel beginnt nun damit, daß von der einen Partei A ein Turner zum Locken vorgeschickt wird. Dieser wählt sich einen beliebigen Gegner aus B, stellt sich vor diesen Fuß an Fuß und giebt ihm auf eine der vorgestreckten Hände drei Schläge. Unmittelbar nach dem letzten Schläge läuft der Herausforderer zurück, um sich dem Schläge des ihn verfolgenden Geforderten zu entziehen. Gelingt diesem, jenen zu schlagen, so hat er ihn zum Gefangenen gemacht. Aber während des Verfolgens schickt die Partei des Lockers diesem einen andern Mitspieler zu Hülfe, vor dem der Verfolgende, dem gleichfalls von seiner Partei ein Mitspieler nachgeschickt wird, weichen muß. So geht das Spiel fort, wobei die Regel genau zu beobachten ist, daß immer der, welcher früher auslief, vor dem fliehen muß, der später als er ausgelaufen ist. Wer von einem Späterausgelaufenen einen Schlag erhält oder über die Grenze läuft, wird dadurch zum Gefangenen gemacht. Sechs Schritte seitwärts von jeder Spielreihe oder so weit sie von da aus vorspringen können, werden die Gefangenen aufgestellt.

---

laufene den Früherausgelaufenen frei und ungehindert verfolgen darf. Aber hüten muß sich jener vor dem, der dem Verfolgten zu Hülfe geschickt wird.





Diese müssen so lange grätschend und Hand an Hand nebeneinander stehen, bis sie durch einen Schlag von einem Spieler aus ihrer Partei erlöst werden. Das suchen aber die Gefangenwächter dadurch zu vereiteln, daß sie dem zur Befreiung Auslaufenden sofort einen aus ihrer Schaar entgegenschicken. — Ist einer zum Gefangenen gemacht worden, so hört das Spiel so lange auf, bis Alle wieder ihr Mal erreicht haben.

Ein auf diese Weise unterbrochenes Spiel muß von dem wieder eröffnet werden, welcher gelockt oder erlöst hat. In der Regel ist ein Spiel beendigt, wenn eine Partei drei Gefangene besitzt. Ein neues Spiel beginnt derjenige, der das alte ausgemacht hat.

Etwaige Streitigkeiten entscheiden die erwählten unpartheiischen Spielrichter.

---

## IX.

### Das Balltreiben.

Zwei Abtheilungen Turner stellen sich wie zum Barlaufen auf; zwischen den Parteien bleibt eine Entfernung von etwa 20 Fuß und hinter sich hat eine jede noch einen 40—50 Fuß langen Raum, dessen Grenze das Ziel für den Balltreiber ist. Das Spiel beginnt damit, daß die eine Partei einen 6—8 Pfund schweren Ball auswirft, den die Mitspieler der andern aufzufangen sich bemühen. Wer den Ball auffängt oder im Rollen aufhält, hat allein das Recht, ihn der Gegenpartei, von der Stelle



aus, wo er seiner habhaft geworden, wieder zurückzuwerfen, jedoch darf er dabei auf derselben Linie rechts oder links seitwärts, nie aber vorwärts treten. Dem fliegenden oder rollenden Balle dürfen die Gegner entgegen gehen, denselben aber nicht zurückprellen. Der Ball wird so lange herüber und hinüber geworfen, bis es einer Partei gelingt, ihn über die Grenze ihrer Gegenpartei zu werfen, wodurch das Spiel beendigt wird. Die Verlierer müssen wieder auswerfen.

---

X.

**Das Gerwerfen als Spiel.**

Dies geschieht von drei, um je zwei Schritte weiter entfernten Malen aus. Die Werfenden stellen sich in dem ersten Male auf und werfen der Reihe nach; wer auf diese Weise aus dem ersten Male den Kopf dreimal umgeworfen hat, geht in das zweite und nach abermaligem dreimaligen Umwerfen in das dritte Mal über. Wer aus dem dritten Male den Kopf umwirft, hat das Spiel gewonnen. Das Spiel muß aber abwechselnd rechts und links gespielt werden. Die Zahl der Spieler darf nicht über 10 sein.

---

XI.

**Das Raben- oder Kettenspiel.**

Ein Turner ist Rabe und scheucht, in dem Freiplatz stehend, mit dem Ruf: „Rab! Rab!“ die andern vor



sich her. Diese dürfen nicht früher nach dem Freiplatz zurückkehren, als bis der Rabe sich einen Gefährten durch seinen Plumpsack eingefangen hat. Der Gefangene wird sofort von allen Mitspielern in den Freiplatz, — wohin auch diese sich begeben — geplumpsackt. Der Rabe selbst aber darf keine Hiebe bekommen. — Die beiden Raben und so viele noch hinzugefangen werden, bilden nun Ketten und zwar, wenn ihrer 2 oder 3 sind, 1 Kette, 4 bis 8 bilden 2, 9 bis 12, 3 Ketten; 13 Raben und darüber 4 Ketten u. s. f. Die Ketten laufen nun aus und suchen die noch freien Mitspieler mit ihren Plumpsäcken zu erwischen; wer getroffen ist, wird von Allen nach dem Freiplatz geprügelt; läßt aber eine Kette los, oder wird sie durch die Nichttraben gesprengt, so werden die zu dieser Kette gehörenden Raben gleichfalls nach dem Freiplatz zurück geprügelt. Nur in dem Freiplatz darf sich eine gesprengte Kette wieder neu bilden. Zuweilen müssen sich sämtliche Ketten in dem Freiplatz versammeln, um über das Einfangen zu berathen. Wissen sich einige Turner längere Zeit dem Einfangen zu entziehen, so werden diese für frei erklärt und das Spiel ist beendet.





# U n h a n g.

---

## Belustigende Uebungen. \*)

---

1. Setzen und Aufstehen ohne Gebrauch der Hände.
  - a) die Beine gekreuzt oder geschlossen,
  - b) auf einem Beine ruhend,
  - c) lang sich auf den Rücken hinlegen, mit verschränkten Armen, und ebenso aufstehen.
2. Auf glattem Fußboden die grätschenden Beine langsam, gestreckt und gleichzeitig zusammenziehen.
3. Mit der rechten Hand ein Ohr fassen und dann den linken Arm durchstecken, und umgekehrt.
4. Einen ganz kleinen Gegenstand in der Entfernung von weniger als der eignen Leibeslänge, mit dem Munde von der Erde aufnehmen.
5. Die Querne.
6. Grätschend auf der Erde sitzend ein zwischen die Beine gestecktes Messer mit dem Munde herausziehen.

---

\*) Vergl. Eisele's „Turntafeln“: Vermischte Uebungen.

