

Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

Lieder und Spiele für Turner

Mendelssohn, Salomon

Oldenburg, 1845

II. Das Schlaglaufen.

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

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