

Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

Lieder und Spiele für Turner

Mendelssohn, Salomon

Oldenburg, 1845

VI. Fuchsprellen (Schwimmenlassen).

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

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-