

Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

Lieder und Spiele für Turner

Mendelssohn, Salomon

Oldenburg, 1845

IX. Das Balltreiben.

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

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 entgegenschieken. — 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