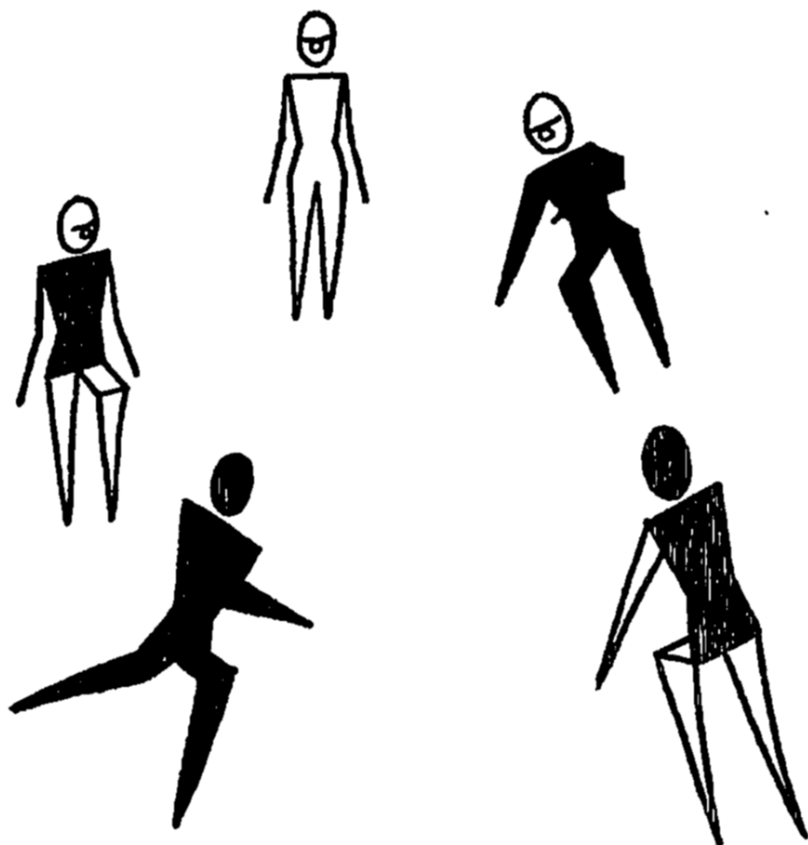


MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DES AFFAIRES CULTURELLES

ROBERT
DECKER



DURCH SPIEL ZUM SPORT



SERVICE NATIONAL DE LA JEUNESSE

DURCH SPIEL ZUM SPORT

Handbuch einer Spielerziehung der 6- bis 14-jährigen
für Lehrer und Übungsleiter

zusammengestellt von

ROBERT DECKER

Professor

am Pädagogischen Institut in Luxemburg

Zeichnungen von Jean N. Heintz

Herausgegeben

vom Service National de la Jeunesse

Ministère de l'Éducation Nationale et des Affaires Culturelles

Luxemburg

Mario-Paulo & Gilbert
Maurer-Hetz
Helmdango

Zum Geleit

Raum und Zeit, die den Weg vom Spiel zum Sport charakterisieren, mögen in der Regel kurz bemessen sein, sofern sie in ihren äußeren Ausdehnungen betrachtet werden. Doch die innere Umstellung, welche sie im jungen Menschen zur Folge haben, kann gewaltige Weiten- und Tiefendimensionen gewinnen. Ist das Spiel für den Kleinen mehr als eine fröhliche Verlustgabe jeden ausgelebten Augenblicks, da es die totale, wenn auch unbewußte Hinnahme jenes Mysteriums bedeutet, das die Großen Leben oder Dasein nennen, so der Sport die wissende und kraftmessende Begegnung mit dem Nächsten schon, der sich gleicherweise für den Kampf und für die Competition gerüstet hat. Im Fühlen und Denken werden die größeren Laufstrecken zurückgelegt: das spielerische Sichausgehen des tänzelnden Jungmenschens fängt sich und ordnet sich in der gewollten Disziplin, welche die körperlichen Bewegungen einem genau bestimmten Ziele dienstbar macht und gleichzeitig aus den fortgesetzten Anstrengungen physischen und moralischen Gewinn ziehen läßt.

Lehren, wie man, im besten Einsatz der Kräfte, jedes Teilchen Existenz gewinnen kann, ohne auf den Genuß der Freude zu verzichten, scheint mir die Essenz einer wirklichen Spiel- und Sportmoral zu sein. Ich wünsche nur, daß allen Lehrern gelingen möge, sie in der gefälligsten Form zur Geltung zu bringen, damit in unsern Jüngsten bereits die guten Ansätze zur humanen Lebensweise regsam werden und fortwirken, wie sie Rudyard Kipling einst geschildert hat:

«Denn seht, es gibt nicht Ost und nicht West,
Nicht Grenz-, noch Rasse-, noch Geburtsvorrecht,
Wenn zwei starke Menschen im Kampfe sich messen,
Obschon sie herkommen von den beiden Enden der Welt.»

Pierre Grégoire,
Minister der Nationalen Erziehung.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Zum Geleit	3
Einführung	9
Einleitender Teil :	11
Wert der Spiele und ihre Stellung in der Leibeserziehung	11
Die biologischen Werte	11
Die Organkräftigung	11
Die Körperformung	12
Die Bewegungsbildung	12
Die pädagogischen Werte	13
Entfaltung geistiger Fähigkeiten	13
Förderung von Gemeinschafts-, Willens- und Arbeits-Tugenden	14
Spiele sollen Spaß machen	14
Auswahl der Spiele	14
Die Berücksichtigung der Entwicklungsstufen und der Interessen der Kinder	15
Besondere Absichten des Lehrers	17
Materielle Organisation	18
die Vorbereitung von Platz und Gerät	18
die Einteilung der Spielgruppen	19
die äußere Ordnung	21
die Spieleröffnung	22
Methodische Hinweise	22
die Neueinführung von Spielen	23
die Weiterführung von Spielen	24
das intensive Spiel	24
das faire Spiel	25
Tabellarische Übersicht des systematisch-methodischen Aufbaus der Spiel- erziehung in der Schule	29
Spiele für das 1. und 2. Schuljahr	30
Schwarzer Mann	30

	Seite
Katz und Maus	31
Komm mit! oder Lauf weg!	31
Glücke und Geier	32
Die bösen Hennen	33
Wechselt das Bäumelein	33
Kämmerchen vermieten	34
Haschen (Zecken)	34
Zauberzeck	34
Kletterzeck	35
Hindernishaschen	35
Tag und Nacht	35
Nummernwettlauf	37
Wanderball	38
Neckball	40
Ball in den Korb	40
Zielball	41
Kegelball	42
Tunnelball	43
Schaukelstafel	45
Freies Pferd	47
Reiterball	48
Uhrball	48
Spiele für das 3. und 4. Schuljahr	50
Pendelstafeln	51
Rücklaufstafeln	52
Kreisstafeln	52
Stafeln mit Bällen	54
Räuberzeck	54
Schneidezack	55
Bärenschlag (Urbär)	55
Irrgarten	56
Tigerball	57
Ietzball	58
Sautreiben	58
Drittenabschlagen	59
Der Zweite (Dritte) schlägt	59
Burgball	60
Balljagd	60
Einfacher Jägerball	61
Völkerball	62
Grenzball	64
Rollball	64
Ball über die Schnur	64
Ballstafeln	66
Spiele für das 5. und 6. Schuljahr	67
Foppen und Fangen	68

	Seite
Diebschlagen	68
Jägerball (mit Parteeibildung)	69
„Passe à dix“ oder „dix passes“	72
„Passe à cinq par zones oder „les 5 passes“	73
Torball mit Zonen	74
Manndeckung bzw. Freistellung	78
Turnball	84
Kreiskorbball	85
Wettfausten	86
Prellball	87
Fußtiggerball	88
Fußburgball	89
Fußstreibeball	89
Kopfball über die Schnur	89
Fußballtennis	90
Spiele für das 7. und 8. Schuljahr	91
Schlagball	92
Barlauf	95
Raufball	97
Spiele für das 15. bis 18. Lebensjahr (und weiter)	98
Anhang: Stundenbilder	100
Üben und Spielen mit dem Ball im 1. Schuljahr	100
Spielerziehung im 3. Schuljahr — Grundschulung	102
Schlußwort	104
Literaturhinweis	106

Einführung

„Unsere Kinder können nicht mehr spielen!“ Wie oft schon mußten wir diese Klage hören. Tatsächlich stellen die Leibeserzieher der weiterbildenden Schule immer wieder am Anfang des Schuljahres mit Erschrecken fest, daß ein leider überwiegender Teil der Kinder nie oder nur äußerst selten während ihrer sechs- oder siebenjährigen Primärschulzeit im Rahmen der doch obligatorischen Leibeserziehung geturnt und gespielt haben. Nicht einmal die in diesem Alter geläufigsten Ball- und Laufspiele wie „Völkerball“ oder Staffelläufe sind überall bekannt.

Hat einerseits die allgemeinbildende Schule auf dem Gebiete der Spiel-erziehung hierzulande bis jetzt größtenteils „wegen wichtigeren Aufgaben“ ihren entscheidenden Beitrag im Sinne einer planvollen ganzheitlichen Menschen-erziehung nicht oder nur in sehr geringen Maße erfüllt, so muß andererseits festgestellt werden, daß außerschulische Spielgelegenheiten ebenfalls in einem geradezu beängstigenden Maße fehlen. Die Straße, früher Ausführungsort vieler bekannter Kinderspiele mit und ohne Ball, gehört schon lange dem Auto. Andere, echte Kinderspielplätze oder freie Plätze, auf denen sich das kindliche Spiel gefahrenlos abwickeln könnte, fehlen entweder ganz oder bestehen nur in völlig ungenügender Zahl. Die Sportplätze sind ganz oder größtenteils dem Leistungs- und Schausport vorbehalten. Sogar die Schulhöfe sind noch mancher-orts den Kindern an den schulfreien Nachmittagen untersagt.

Kein Wunder, daß unter diesen Umständen die Kinder das freudvolle und bewegungsreiche Spiel im Freien immer mehr verlernt haben, keinen Zugang mehr zu dem oft jahrhundertealten Kulturgut der Spiele haben. Die erschreckenden Folgen dieser Politik werden von Tag zu Tag deutlicher sichtbar. Bewegungsmäßig völlig unterentwickelte Kinder und Jugendliche, bei denen eine kümmerliche Gesundheit, schlechte Haltung und eine oft katastrophale Unge-schicklichkeit die Hauptursache mancherlei Hemmungen und anderer psychoso-matischer Störungen sind, werden zusehends zahlreicher.

Die Schule, in erster Linie die allgemeinbildende Grundschule, hat hier eine grundlegende Aufgabe zu erfüllen. — Möge dieses Buch, in dem versucht wird, eine Auswahl des sowohl bei uns, wie auch in den unliegenden Ländern bekanntesten und beliebtesten Lauf- und Ballspiele für die verschiedenen Alters- und Interessenstufen zusammenzufassen, die Erziehungsaufgabe des Lehrers auf dem Gebiete der Spiel- und Bewegungserziehung in etwa erleichtern. Außer der schulischen Leibeserziehung kann auch die freie Jugendarbeit in Schüler-sportvereinen, Kinder- und Jugendgruppen viele Anregungen und Übungsbei-spiele hier finden.

In der vorliegenden Zusammenstellung, die keine bloße Stoffsammlung, sondern gleichzeitig eine kleine Einführung ins spielerische Denken und Handeln sein soll, wurden die einzelnen Spiele den Entwicklungsstufen der Kinder und Jugendlichen entsprechend aufgeteilt. Nach KROH wurden hierbei die Entwicklungsstufen folgendermaßen begrifflich formuliert :

- I. Stufe der illusionären Spiellust,
- II. Stufe des objektverbundenen Spielinteresses.
- III. Stufe des relationssuchenden Spielwillens.
- IV. Stufe des egozentrischen Spielbewußtseins.
- V. Stufe der sozialen Spielhaltung und Spielkunst.

Als Einleitung der verschiedenen Spielstufen wurden einige Betrachtungen übernommen, mit dem Zweck, die Entwicklung des jungen Menschen aus der Sicht des Spielens, auch psychologisch, kennenzulernen. Das Kind spielt nämlich anders als der Jugendliche und anders als der Erwachsene. Die verschiedenen Spiele stellen, erzieherisch gesehen, unterschiedliche Anforderungen. Nicht jedes Spiel ist für jedes Alter geeignet, was wiederum nicht bedeutet, daß Spiele, die hier für Achtjährige angegeben sind, nicht auch noch den Zehnjährigen oder Vierzehnjährigen Freude bereiten können.

Im einführenden Teil wurden ebenfalls die biologischen und pädagogischen Werte der Spiele in Erinnerung gebracht, desgleichen wurden Beschreibungen der Absichten des Lehrers, zum geregelten Spielablauf notwendige vorbereitende Maßnahmen sowie allgemeingültige methodische Hinweise aus anerkannten Fachbüchern übernommen.

Von einer Behandlung der großen Kampfspiele an dieser Stelle wurde abgesehen. Auf diesem Gebiete gibt es manche für die Schularbeit wertvolle pädagogisch aufgebaute Lehrbücher über die einzelnen Sportspiele. Die uns bekanntesten dieser Bücher sind im Literaturhinweis angegeben.

Was die Auswahl der hier aufgezeichneten Spiele anbelangt, darf gesagt werden, daß die bekanntesten und bewährtesten Spiele, die den Gedanken einer absichtsvollen Spielerziehung in Schule und Verein illustrieren, zurückgehalten wurden. Die vielen übrigen, nicht erwähnten, bzw. nicht beschriebenen Spiele, besonders die zahlreichen Lauf-, Fang-, Ring-, Rauf-, Lauseh-, Orientierungs- und Ballspiele sollen ob ihres Wertes nicht angetastet werden. Vielmehr sollen die hier aufgezeichneten Spiele dem Lehrer und Spielleiter nur Beispiele unter anderen einer zeitgemäßen Spiel-, Bewegungs- und damit Leibeserziehung sein.

Vom Lehrer und seinen besonderen Absichten, von den vorhandenen Übungsmöglichkeiten, aber auch vom Entwicklungsgrade seiner Schüler, ihren Interessen und auch ihrer Spielfreude und Spielphantasie wird es abhängen, ob noch weitere, im weltweiten Spielarsenal überaus reichlich vorhandene Spiele den hier angeführten beigelegt werden.

Einleitender Teil

Wert der Spiele und ihre Stellung in der Leibeserziehung.

«Proscrire le jeu et le sport de l'Education serait enlever à la jeunesse le rire et la joie. Le jeu est plus qu'un amusement : il répond à une exigence fondamentale de la vie».

Mit diesen Worten wird das Kapitel der Turn- und Wettkampfspiele im „programme réduit“ der „Leibes- und Sporterziehung in der Volksschule“ des französischen Erziehungsministeriums eingeführt.

Turnvater Jahn seinerseits schrieb schon 1816 in seiner „Deutschen Turnkunst“: „In jedem echten Turnspiel regt sich eine Welt. So machen Turnspiele den Übergang zum größeren Volksleben...“ In anderen Worten, die kleine Welt wandelt sich zur größeren, die hier erworbenen Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden sich dort bewähren. (Kurt Wiemann)

Spiele enthalten viele Werte, die es gilt, dem Kinde und Jugendlichen zu vermitteln, um sie zu bereichern und ihnen zu helfen, das spätere Leben zu bestehen.

Die in den Spielen liegenden Werte sind so zahlreich und mannigfaltig, daß es schwer fällt, sie alle in gehöriger Ordnung aufzuzählen. So erhebt die nachfolgende Aufzählung keinen Anspruch auf Vollzähligkeit. Sie soll ein bloßer Hinweis sein auf die hauptsächlichsten Werte der Spiele im biologischen sowie im pädagogischen Bereich.

Die biologischen Werte

In den deutschsprachigen Fachkreisen werden unter 'biologischen Werten' besonders die Aspekte der Organkräftigung, der Körperformung (Kraftbildung und Haltungsarbeit) sowie der Bewegungsschulung in Betracht gezogen.

Die Organkräftigung

In der Organkräftigung, vor allem der Stärkung der inneren Organe, leisten die Spiele hervorragendes. Für Kreislauf und Atmung weisen sie kurze, aber intensive Reize auf, wie sie gerade beim Schulkind so recht am Platze sind. Zudem ergeben sich im Spielverlauf fast immer kleine Pausen zu kurzer Erholung, wodurch Überlastungen vermieden werden. So läßt sich eine recht hohe Arbeitsintensität erzielen, die zu einer kräftigen Anregung des Stoffwechsels führt. Bei im Freien ausgeführten Spielen — wo Spiele am besten gespielt

werden — kommen hierzu noch die biologisch hochwertigen Reize des Sonnenlichts und der frischen Luft, die vor allem der Haut, daneben aber auch den übrigen Organen zugute kommen und in vorzüglicher Weise der Abhärtung und der Erhöhung der Widerstandskraft dienen. Die organkräftigende Wirkung der Spiele steht somit außer Frage. Schädigungen sind kaum zu befürchten, wenn man bei sehr anstrengenden Spielformen durch kurze Unterbrechung nach jeweils einem Spielgang Erholungsmöglichkeiten gibt und übergroße Spielfelder und zu lange Spieldauer in den kritischen Zeiten der Vorreifung und der Pubertät vermeidet.

Die Körperformung

Neben den inneren Organen werden auch die einzelnen Teile des Bewegungsapparates im günstigen Sinne beeinflußt, wobei es neben einer allgemeinen Kräftigung des Skeletts und der Gelenke vor allem zur Kräftigung der Muskulatur kommt. Naturgemäß entfällt der Hauptanteil auf die unteren Extremitäten, da man sich bei dem größten Teil der Spiele ausgiebig am Ort oder vom Ort bewegt. Damit ist aber auch ein häufiges Bücken und Aufrichten, Drehen und Wenden verbunden, so daß auch die Kraft des Rumpfes eine lebendige, kindgemäße und von allem medizinischem Beigeschmack befreite Verwirklichung erfährt. Schultergürtel und Arme schließlich werden vor allem bei den Spielen mit Bällen aller Größen und Gewichte vielseitig beansprucht, was die Entwicklung der Schnellkraft, aber auch einen Gewinn an zügiger Kraft zur Folge hat. Die Kräftigung der Muskulatur wiederum führt zu einer günstigen Entwicklung des passiven Bewegungsapparates und zeigt sich in einer allgemeinen Festigung des Skeletts, guter Ausformung der Wirbelsäule und des Brustkorbes sowie der Stärkung von Sehnen und Bändern. Demnach sind die Spiele auch für die Entwicklung einer guten Körperhaltung wertvoll.

Die allgemeine Kräftigung von Muskulatur und Skelett begünstigen ein ausgeglichenes Verhältnis der einzelnen Körperteile. Die Spiele leisten in dieser Beziehung gerade bei Kindern oft mehr als viele der mitunter langweiligen, weil zweckersonnenen, gymnastischen Übungen alter Prägung und machen spezielle Lockerungs- und Dehn- oder Schmeidigungsübungen weitgehend entbehrlich. Das kräftige Durcharbeiten des Rumpfes und die Notwendigkeit, ihn im Lauf und Sprung, Fang und Wurf aufrecht über dem Becken zu tragen, ihn aber auch zu drehen und zu wenden, zu beugen und zu strecken, zu senken und zu heben, bewirken eine günstige Beeinflussung der Wirbelsäule und ihrer Haltemuskulatur.

Der sehr stark angesprochene Fuß wird durch das ausgiebige Laufen, Hüpfen und Springen auf zumeist federnden, naturgewachsenen Böden ganz besonders gekräftigt. Zur Erhöhung dieser Reizwirkung kann, wenn die Umstände es erlauben, Barfuß gespielt werden.

Die Bewegungsschulung

Einen sehr günstigen Einfluß zeigen die Spiele schließlich auf dem Gebiete der Bewegungsbildung- und Gestaltung. Durch die Fülle der Bewegungen innerhalb der ständig wechselnden Spielsituationen ergeben sich Koordinations-

aufgaben mannigfaltigster Art. Das bedingt einen starken Anreiz auf die Entwicklung der Nervenzentren, vor allem in der motorischen Sphäre der Großhirnrinde, aber auch in anderen Gebieten des Zentralnervensystems. Wesentlich ist vor allem, daß es sich in der überwiegenden Zahl der Fälle nicht um Koordinationen handelt, die man vorher gewissermaßen „zurechtlegen“ kann (zyklische Bewegungen verschiedener Art, festgelegte Bewegungsabläufe wie beim Geräteturnen, Wasserspringen, usw.), sondern um Aufgaben, die von den Spielern ganz plötzlich, in Sekundenschnelle, gelöst werden müssen. In dieser Hinsicht weisen die Spiele neben den Kampfsportarten den höchsten Wert auf; sie fördern die Reaktionsschnelligkeit in ausgezeichneter Weise.

Die allgemeine Bewegungsschulung, die körperliche Gewandtheit und vielseitige Geschicklichkeit zum Ziele hat, bedeutet ganz allgemein eine Steigerung der Lebenstüchtigkeit.

Die spezielle Bewegungsschulung hingegen kann der Vorbereitung oder Festigung ganz bestimmter Bewegungsabläufe dienen. Sie wird oft methodisch genutzt, indem einmal die kleineren Spiele die großen Mannschaftsspiele vorbereiten, zum anderen dadurch, daß Bewegungsabläufe anderer Übungsgebiete, vor allem der Leichtathletik, Vorbereitung und zusätzliche Übung in freudbetonter kindgemäßer Art finden. So erfahren zum Beispiel die leichtathletischen Wurfdisziplinen allerstärkste Förderung durch die verschiedenartigen Formen der Ballabgabe bei den Ballspielen.

Die pädagogischen Werte

Neben den biologischen weisen die Spiele anerkanntermaße auch hohe pädagogische Werte auf. Neben der Entfaltung der geistigen Fähigkeiten können sie vor allem einen wertvollen Beitrag zur Förderung von Gemeinschafts-, Willens- und Arbeitstugenden verschiedener Art liefern. Somit besitzen die Spiele auch einen starken persönlichkeitsbildenden Wert.

Entfaltung geistiger Fähigkeiten

Ohne auf die Stufe der frühen Kindheit einzugehen, in der die Umwelt fast ausschließlich in Spiel „begriffen“ und nach und nach tastend „erobert“ wird, kann gesagt werden, daß das Kind vor und auch nach dem Schuleintritt die Dimensionen des Raumes und der Zeit, aber auch viele Formen, Verhaltensweisen und Tätigkeiten vornehmlich durch das Spiel erfaßt. Eine Fülle von Erscheinungen des täglichen Lebens wird im Vorschulalter und in den ersten Schuljahren in spielhafter Form an die Kinder herangebracht, die damit wertvolle Erfahrungen sammeln.

Die vielseitigen Spiele bieten auch späterhin viele Möglichkeiten zur Anregung des Geistes. Allerdings muß hierbei dem Vorausdenkenden, dem schöpferischen Wirken, der Entwicklung der Phantasie auch tatsächlich Raum gegeben werden. Darum darf der Spielleiter nicht jedes Spiel „Fertig servieren“, sondern muß den Kindern die Möglichkeit zur Mitarbeit geben. Sie sollen mitdenken, wie man das Spiel verfeinern kann; sie sollen vieles selbst finden, damit sie wirklich begeistert am Spiel teilhaben.

Diese geistige Anregung erfährt bei den Mannschaftsspielen keine Beeinträchtigung, sondern eher eine Steigerung. Die Ausnutzung der durch das Regelwerk gegebenen Möglichkeiten, das der jeweiligen Situation angepaßte taktische Handeln — wer wollte dem eine positive Einwirkung auf die geistige Entwicklung absprechen ?

Förderung von Gemeinschafts-, Willens- und Arbeits-Tugenden

Wie in keinem anderen Gebiete der Leibesübungen wird es im Spiel jedem klar und deutlich, daß sich der einzelne erst in der Gemeinschaft voll entfalten kann. Das erfordert allerdings Einordnung sowie Einstellung und Rücksichtnahme auf die anderen, sonst kann die Gemeinschaft nicht gedeihen. Sie schenkt aber auch das beglückende Gefühl der Zusammengehörigkeit, der engen Verbundenheit im Streben nach einem gemeinsamen Ziel.

Im Spiel wird das Ein- und Unterordnen leichter als in vielen anderen Situationen ; die Notwendigkeit von Ordnung und Disziplin wird eher anerkannt, weil sonst das Spiel nicht ordnungsgemäß ablaufen kann.

Das Spielgeschehen erfordert immer wieder, daß man den Partner unterstützt. Das fördert die Hilfsbereitschaft und Kameradschaft, auch dem Schwächeren gegenüber. Oft setzen sich diejenigen Schüler bei den Spielen vorbildlich ein, die aus irgendeinem Grunde in anderen Übungsgebieten der Leibesübungen Schwächen aufweisen. Für den Lehrer bieten sich hier viele Möglichkeiten, gerade den Schwächeren zu fördern.

Auch auf dem Gebiete der Willenserziehung weisen die Spiele verschiedene, allerdings stark differenzierte Werte auf. Möglichkeiten der Mutschulung finden wir nur bei einem geringen Teil der Spiele ; hingegen kann die Erziehung zu Ausdauer, Beharrlichkeit und Zähigkeit, aber auch zu Selbstbeherrschung und Rücksichtnahme durch viele Spielformen gefördert werden. Einsatzfreudigkeit und Entschlußkraft werden bei fast allen Spielen verlangt und entwickelt.

Spiele sollen Spaß machen

Der Gesichtspunkt — im Spiel Freude schenken — ist so wichtig, daß er hier eine besondere Erwähnung verdient. Kaum ein Gebiet der Leibesübungen ist besser geeignet, um Freude zu schenken, um Spaß zu machen, als gerade das Spiel. Deshalb dürfen wir nicht stur und mit verbissenem Ernst spielen, uns nicht unbedingt an jeden Buchstaben der Spielbeschreibung binden und so vielleicht den Geist des Spieles töten ! Freude muß herrschen vom Anfang bis zum Schluß ! Nur dann lassen sich die im Spiel liegenden Werte ausschöpfen, nur dann wird der Lehrer zum vollen pädagogischen Erfolg kommen. Dann wird er Freude und Befriedigung in seiner Arbeit finden, weil er selbst immer wieder deutlich spürt, wie die Kinder mitgehen. Darüber hinaus wird er spüren, wie er die Kinder mittels der Spiele an sich fesselt. (Guts Muths)

Auswahl der Spiele

Innerhalb der in diesem Buch aufgeführten Spiele gibt es selbstverständlich solche mit hohen Werten neben anderen, weniger anspruchsvollen. Wieder

andere sind mehr oder weniger bewegungsreich oder auch pädagogisch fruchtbar. Viele Spiele gelingen erst auf einer bestimmten Altersstufe, während andere wiederum rasch an Reiz verlieren, wenn sie nicht durch geschickte Abwandlungen mit neuen Zügen versehen werden.

Für eine gute Auswahl sind also verschiedene Gesichtspunkte entscheidend, Gesichtspunkte, die einmal die besondere Situation des Kindes berücksichtigen, zum anderen dem pädagogischen Bemühen Rechnung tragen.

Die Berücksichtigung der Entwicklungsstufen und der Interessen der Kinder

Die Entwicklungsstufe der Kinder spielt bei der Auswahl der Spiele eine bedeutsame Rolle. Bei den Kindern der ersten Schuljahre steht die ausgiebige, tummelhafte Bewegung im Vordergrund. Es herrschen die Laufspiele vor, schon allein deswegen, weil für die größeren Ballspiele die Fertigkeiten im Werfen und Fangen noch nicht ausreichen.

Platzsuchspiele wechseln ab mit Fangspielen im freien Raum, in gebundener Ordnung und im Feld. Zur allmählichen Stärkung der Ballsicherheit werden aus den einfachsten Formen des Rollens, Werfens und Fangens nach und nach kleine Ballspiele entwickelt. (siehe Anhang). Vom einfachen Spiel mit dem Ball im Vorschulalter kommen wir zum Zuspield in der Gruppe oder von einer Gruppe zur anderen, zu einfachen Treffspielen und schließlich zu Formen, bei denen es darauf ankommt, den Ball vom Gegner abzufangen oder ihn über eine Grenze — bezwungene Torlinie — zu spielen.

Im Rahmen der Laufspiele weisen die Platzsuch- und Fangspiele zunächst eine recht lose und wechselhafte Gruppierung der Spieler auf. So jagt z. B. bei den Fangspielen ein Kind der Schar der übrigen nach, um eines davon abzuschlagen, oder tut sich mit beliebigen anderen Mitspielern zusammen, um Freiheit vor dem Abschlag zu gewinnen. Eine enge Bindung an bestimmte Spielergruppierungen, an Parteien oder gar Mannschaften mit fester Aufstellung gibt es bei diesen einfachen Spielen nicht.

Der Gedanke von gleichstarken, vor Spielbeginn festgelegten und für die Dauer des Spieles unveränderlichen Parteien gewinnt erst in der Phase des verstärkten Breitenwachstums — im allgemeinen im Laufe des 4. Schuljahres — zumindest bei den Buben an Boden, setzt sich erst gegen Ende dieses Schuljahres oder etwas später voll durch. Der Grund hierfür ist vor allem in dem starken Fortschreiten der psychischen Entwicklung zu finden. Das Kind beobachtet schärfer, nimmt präziser auf und erwirbt so Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die eine starke Erweiterung des Spielgutes ermöglichen und fordern. Das Bedürfnis, die eigene Leistung mit der anderer zu vergleichen, wird immer stärker und kann vom Lehrer in pädagogisch fruchtbarer Weise nutzbar gemacht werden.

Die Laufspiele zeigen dann im allgemeinen eine zurückgehende Tendenz. Einige Laufspiele mit ausgesprochenem Parteispielcharakter halten sich noch eine Weile, werden aber mehr und mehr von den Parteispielen mit dem Ball verdrängt, diesem runden Freudenspender, dessen starkem „Aufforderungs-

Charakter“ der meist recht einfache Spielgedanke der Laufspiele nicht mehr gewachsen ist. Die Ballsicherheit ist durch einfache Spielformen in den ersten drei Schuljahren inzwischen so gewachsen, daß recht ansprechende Parteespiele ausgeführt werden können, die wir nicht nur wegen ihres Eigenwertes schätzen, sondern auch deshalb, weil sie eine wertvolle Vorübung für die großen Mannschaftsspiele sind. Der Kraftüberschuß der Kinder auf dieser Entwicklungsstufe verlangt weiterhin die Einbeziehung von Kraft- und Gewandtheitsspielen, die allerdings nur von kurzer Dauer sein dürfen und in den einleitenden Teil oder in den Schlußteil der Unterrichtsstunde von Fall zu Fall eingebaut werden.

Das Zusammenfügen der Spieler zu Parteien oder zu Mannschaften, in denen jeder einzelne eine bestimmte Aufgabe zugewiesen erhält, gibt dem Lehrer vielfältige Möglichkeiten, den Gemeinschaftssinn der Kinder zu stärken.

In der Zeit der Reifung und Nachreifung — im allgemeinen vom 7. Schuljahr an — liegt die Betonung voll auf den Mannschaftsspielen, die auch dem Interesse der Schüler am besten entsprechen. Auf kleinem Raum sind es Basketball, Handball (zu 7) und etwas später Volleyball, auf dem großen Felde Fußball und Feldhandball, die in den Vordergrund treten. Diese Spiele kommen dem Streben der Jugendlichen, vor allem der Jungen, aber auch der pädagogischen Absicht des Lehrers stärkstens entgegen und stellen so einen Bildungs- und Erziehungsfaktor ersten Ranges dar. Allerdings muß man bei diesen Spielen in einem großen, eigentlich für erwachsene Spieler berechneten Felde genügend Vorsicht walten lassen, um physische Überforderungen zu vermeiden.

Die Betonung dieser großen Spiele bedeutet jedoch nicht, daß alle in diesem Band zusammengestellten „kleinen“ Spiele völlig verschwinden müssen. Viele sind allerdings nicht mehr zu verwenden; ihr Spielgedanke ist zu einfach für den Entwicklungsstand der Schüler, er hat sich überlebt. Andere hingegen erfahren Veränderungen, die das Interesse immer wieder neu beleben. Viele Ballspiele können so abgewandelt werden, daß sie der Vorbereitung der großen Spiele dienen können. Außerdem benötigen wir immer noch einen Vorrat an kurzdauernden Spielen für den einleitenden und den Schlußteil der Stunde.

Außer der im vorstehenden geschilderten Berücksichtigung der Entwicklungsstufen bei der Auswahl der Spiele muß die sich allmählich ergebende Trennung der Interessen von Jungen und Mädchen ebenfalls berücksichtigt werden. Während die Jungen Kraft, Gewandtheit, Initiative und Wagemut hoch einschätzen und ihre Bemühungen in dieser Richtung ansetzen, neigen die Mädchen mehr zur Betonung der Anmut, Geschicklichkeit und zu gefühlmäßig und ästhetisch betonter Ausgestaltung. Hieraus erklären sich die Tatsachen, daß die Mädchen die Singspiele, die von den Jungen bald brüsk abgelehnt werden, noch sehr lange mit wirklichem Interesse hetreiben, daß einfache Lauf- und Ballspiele, leicht variiert, sogar noch im 8. bis 10. Schuljahr Anklang finden, wenn sie die Jungen längst Spielen mit Partei- oder Mannschaftscharakter verschrieben haben. Dieser Tendenz, die sich durch alle Phasen der Entwicklung hindurchzieht, ist selbstverständlich bei der Auswahl der Spiele Rechnung zu tragen. Was allerdings nicht heißen soll, daß wir die Mädchen von jedem Spiel fernhalten, das etwas Wagemut und Einsatzbereitschaft erfordert.

Besondere Absichten des Lehrers

Allgemein gesehen wird der Lehrer sich bemühen, den Kindern möglichst viel von den anfangs genannten Werten zu vermitteln.

So wird er versuchen, die biologischen Werte weitgehend auszu-schöpfen und die Reize so zu dosieren, wie sie den Kindern in ihrer allge-meinen (Entwicklungsstufe) und besonderen Situation zuträglich sind. So wird er zur gegebenen Zeit den Schwerpunkt auf Spiele mit starker organkräfti-gender Wirkung legen, ein anderes Mal Spiele mit kraftbildendem oder bewege-ungsschulendem (Landschule !) Charakter vorziehen.

Wesentlich ist bei der Dosierung auch die besondere Aufgabe, die das Spiel im Rahmen der Turnstunde erfüllen soll. Im einleitenden Teil der Stunde dient es in den meisten Fällen der psychischen und physischen Auflockerung, der Erwärmung des Organismus. Es kann aber auch das Kernstück vorbereiten. Bildet ein Spiel den Hauptteil der Stunde, so muß eine entsprechend kräftige Dosierung in physischer Hinsicht und eine starke geistige Anregung erfolgen. Im Stundenklang schließlich wird das Spiel oft der Beruhigung und der Sammlung für die folgende Schularbeit dienen. Dieser verschiedenartigen Aufgabe muß eine sorgfältige Auswahl ebenfalls weitgehend Rechnung tragen, wobei auch die Schülerzahl, der zur Verfügung stehende Raum und das vorhandene Gerät zu berücksichtigen sind. Wenn die Verhältnisse in dieser Hinsicht ungünstig liegen, muß sich der Lehrer Cedanken machen, wie diese Mängel durch organisatorische Maßnahmen beseitigt bzw. gemildert werden können.

Grundsätzlich ist das Spiel im Freien selbstverständlich vorzuziehen, um die biologisch wertvollen Reize des Sonnenlichtes und der frischen Luft voll zu nutzen. Das ist auch fast zu allen Jahreszeiten möglich, wenn man die Auswahl so trifft, daß kühle Witterung durch ausgiebige Bewegung ausgeglichen wird und daß bei ungünstiger Bodenbeschaffenheit nur solche Spiele durchgeführt werden, die eine gesundheitliche Schädigung unmöglich machen.

Weiterhin wird der Lehrer bestrebt sein, die pädagogischen Aufgaben, die sich für ihn aus der Entwicklungsstufe und aus der besonderen Situation der Klasse ergeben, zu lösen. So wird er auf einer bestimmten Entwicklungs-stufe Spiele bevorzugen, die der Gemeinschaftsbildung zuträglich sind, oder aber — dem Verhalten seiner Klasse entsprechend — Ehrlichkeit, Hilfsberei-tschaft oder auch selbständiges Handeln zu fördern imstande sind. Auf keinem anderen Gebiet der Leibeserziehung ist wohl auch in dieser Hinsicht eine so feine Abstufung möglich wie innerhalb der weitgespannten Skala der Spiele.

Daneben kann für den Lehrer auch oft eine besondere methodische Absicht entscheidend sein. Was will ich in der nächsten Zeit im Unterricht erreichen? Kann ich einen bestimmten Bewegungsablauf durch ein Spiel vorbe-reiten? Gibt es eine Reihenfolge kleiner Spiele, die zu einem größeren hin-führen? „Ball über die Schnur“ bildet z. B. den Ausgang für eine Reihe von Spielen, von denen Volleyball, Fußballtennis und das in Deutschland sehr beliebte und gepflegte Faustballspiel hier genannt seien. Desweiteren erlauben eine Reihe von kleinen Spielen Veränderungen der Ballabgabe und Ballauf-

nahme, die für die Vorbereitung von Handball, Basketball, Fußball und Volleyball von großem Wert sind.

Das bisher Gesagte zeigt, daß für die Auswahl der Spiele mancherlei Gesichtspunkte zu berücksichtigen sind und daß man sich darüber recht genaue Gedanken machen muß, wenn ihre Werte wirklich voll genutzt werden sollen. Demnach ist es für den Lehrer notwendig, daß er für jede Klasse nach den vorstehend aufgeführten Gesichtspunkten die Spiele mit Überlegung auswählt und jede Stunde auch in dieser Hinsicht gewissenhaft vorbereitet. Auf keinen Fall darf planlos gespielt werden!

Bei der Spielauswahl sollen desweiteren zwei Extreme vermieden werden: die zu reichliche und die zu karge Auswahl. Setzt man zu viele Spiele an, so kommt es zur Verflachung, zur Hetze von einem Spiel zum anderen. Bei zu knapper Auswahl — einem oft zu beobachtenden Übel — werden einige wenige Spiele bis zum allgemeinen Überdruß gespielt. So wird noch heute in manchen Schulen das durchaus wertvolle Völkerballspiel bis zum allgemeinen Überdruß abgedroschen.

Wie überall ist auch hier auf rechtes Maß zu achten. Ein Spiel muß Zeit zum Reifen haben, und das um so mehr, je höher der Spielgedanke entwickelt ist. Es darf aber auch nicht bis zum Überdruß gespielt werden.

Materielle Organisation

Um die in den Spielen liegenden Werte voll auszuschöpfen und zu einem flüssigen, freudevollen und für alle Beteiligten befriedigenden Spielablauf zu kommen, ist eine gute Organisation erforderlich. Hierzu gehören: die Vorbereitung von Platz und Gerät, die Einteilung der Spielgruppen (einschließlich der Beschäftigung der vorübergehend vom Unterricht befreiten Schüler), die äußere Ordnung und verschiedene Maßnahmen vor dem Spiel und zu seiner Eröffnung.

Die Vorbereitung von Platz und Gerät

Die Vorbereitung von Platz und Gerät sollte eine Selbstverständlichkeit sein; sie wird aber leider häufig arg vernachlässigt. Wie oft kommt es vor, daß wertvolle Minuten für das Aufzeichnen des Spielfeldes verlorengehen oder daß gar erst ein Schüler mit dem Schlüssel weggeschickt wird, um den Ball zu holen. Es geht hierbei nicht nur um den allein schon recht bedauerlichen Zeitverlust. Der Lehrer, der so handelt, vergibt eine außerordentlich günstige Gelegenheit, die Teilnahmefreudigkeit und den Lernwillen der Schüler wachzurufen und zu steigern. Er übersieht nämlich, wie günstig ein aufgezeichnetes Spielfeld oder bereitgestelltes Gerät die Gemüter der Schüler beeinflussen kann. Auch wenn es sich um ein Spiel im Schlußteil der Stunde handelt, ist die Spannung und Vorfreude darauf so groß, daß sich nicht selten von Anfang an eine günstige pädagogische Situation entwickelt, welche die gesamte Stunde befruchtet.

Gute Vorbereitung ist also außerordentlich wichtig! Das Spielfeld oder auch entsprechende Lauf- und Freimale werden deutlich sichtbar aufgezeichnet. In der Halle werden sie mit Kreide markiert, auf dem Platz im Freien in den

Boden eingeritzt und mit Kreide, Sägemehl oder Farbe, gegebenenfalls auch unter Zuhilfenahme von Eckfähnchen oder -stangen so deutlich wie möglich gekennzeichnet. Gute Abgrenzungen erleichtern die Einhaltung der Spielregeln und verhindern Fehlentscheidungen. Sprungständer oder Malstangen mit Leinen oder Netzen können ebenfalls schon aufgestellt werden, wenn sie den Ablauf des Unterrichts im vorhergehenden Stundenteil nicht behindern. Sollen mehrere Felder nebeneinander eingerichtet werden, so möchte der zur Verfügung stehende Raum möglichst vorteilhaft ausgenutzt werden. Gegenseitige Behinderung der einzelnen Spielgruppen muß auf alle Fälle ausgeschlossen sein, desgleichen jede Unfallgefahr durch Steinpflaster, Mauern, Kanten, Baumstümpfe und dergleichen im Freien oder durch Wände und herumstehende Geräte in der Turnhalle. Wer macht das alles? Nur der Lehrer? — Nein! Abgesehen von den untersten Klassen, bei denen er es noch mehr oder weniger selbst tun muß, werden hiernit die Schüler beauftragt, die vom Unterricht befreit sind, bzw. eine kleine Gruppe, die entweder ein für allemal feststeht — wenn alle Schüler der Klasse irgendwelche festen Aufgaben haben — oder die von Zeit zu Zeit wechselt.

Es ist möglich, die Spielführer der Spielgruppen hiernit zu beauftragen, falls solche festen Spielgruppen vorhanden sind. Wenn der Lehrer neben dem benötigten Material (Bandmaß, Kreide, usw.), den Schülern noch eine kleine Faustskizze gibt, die in wenigen Sekunden hergestellt ist, wird alles in Ordnung gehen.

Auch die übrigen Spielgeräte — Keulen, Bälle, Parteibänder usw., — werden schon bereitgelegt, jedoch immer so, daß die Kinder nicht vorher damit spielen können. Der Anreiz ist stark. Man denke auch daran, Reservegeräte bereitzuhalten, damit das Spiel nicht ein plötzliches Ende nehmen muß, weil dem Ball die Luft ausgeht oder eine alte Leine reißt.

Die Einteilung der Spielgruppen

Bei der Einteilung der Spielgruppen kann man verschieden vorgehen. Entweder wird die Einteilung von Stunde zu Stunde neu vorgenommen, oder man arbeitet mit festen Spielgruppen, die während eines ganzen Schuljahres zusammen bleiben. Bei Schülern der höheren Klassen gewährt diese Art entschieden Vorteile, vorausgesetzt, daß die erste Einteilung glücklich war und die Gleichwertigkeit erhalten werden kann. Man spart sehr viel Zeit mit dieser Einrichtung und kann kleine Gruppen mit festem Zusammenhalt heranbilden, die zu Keimzellen größerer Gemeinschaften werden können. Wenn man mit derartigen festen Spielgruppen nicht arbeiten kann oder will, muß die Einteilung von Fall zu Fall erfolgen. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Die Einteilung nach der Größe oder durch einfaches Abzählen zu zweien bewährt sich in vielen Fällen nicht. Das ist ein allzu einfaches Verfahren, bei dem es die Schüler überdies durch geschicktes Einreihen meist verstehen, zu der Partei zu kommen, in der sie gerne sein möchten. Das Ergebnis ist oft ein erheblicher Unterschied in der Spielstärke, der dann noch ausgeglichen werden muß.

Das Wählverfahren erscheint am gerechtesten, doch muß dafür gesorgt werden, daß es schnell und korrekt vonstatten geht. Zwei Schüler — nicht immer dieselben — wählen durch Aufruf ihre Parteien, nachdem sie durch einfaches Verfahren (Münzenwurf, Ziehen des längeren Grashalmes usw.) ermittelt haben, wer die erste Wahl haben soll. Peinlich ist diese Art der Einteilung oft für die schwächeren Schüler, die naturgemäß bis zuletzt übrigbleiben und dadurch immer wieder neue Hemmungen bekommen. Laßt auch sie einmal wählen! Dieses freie Wählen wird von den älteren Schülern sehr geschätzt, und man sollte ihnen auch diese selbständige Entscheidung zugestehen. Bisweilen, wenn es zu lange dauert oder die Spielstärke zu unterschiedlich zu werden droht, ist allerdings ein Eingreifen des Lehrers erforderlich.

Auch wenn mehr als zwei Spielgruppen einzuteilen sind, sollte die Spielstärke einigermaßen ausgeglichen sein. Es gibt allerdings Ausnahmen. Bei «Raufball» z. B. hält sich meist ein Teil der Schüler — die Schwächeren und Ängstlichen — zurück und bleibt am Spielgeschehen fast unbeteiligt. Hier bewirkt eine Viertelung der Klasse, bei der zwei starke und zwei schwache Mannschaften gegeneinander spielen, oft erstaunliche Erfolge.

Der Einsatz eines Spielführers für jede Spielgruppe bewährt sich fast immer. In der Zeit der Vorreifeung und in der Reifeung selbst haben Jungen sowieso immer Anführer, die oft in hoher Achtung stehen — eine Erscheinung, die bei den Mädchen meist fehlt. Die von ihrer Gruppe gewählten Spielführer können dem Lehrer eine große Hilfe sein.

Wesentlich ist eine gute Unterscheidung der Spielgruppen. Sie erfolgt am besten durch Parteibänder, notfalls auch durch schnell herzustellende Unterschiede in der Kleidung (entblößter Oberkörper bei den Jungen, u. a.).

Bei Fangspielen ist es notwendig, daß absolute Klarheit über den Fänger besteht. Das kann erreicht werden, indem man ihn entsprechend ausstattet (Plumpsack, leichter Turnschuh zum Schlagen) oder dadurch, daß sich der Betroffene durch Namensruf oder Laufen der ersten Schritte mit erhobener Hand deutlich zu erkennen gibt.

Die Anzahl der einzuteilenden Spielgruppen ist abhängig von der Klassenstärke und dem Spielgedanken. Man soll hierbei nach dem Grundsatz verfahren: „Möglichst alle Schüler gleichzeitig spielen lassen!“ Manche Spiele erlauben allerdings nur eine begrenzte Zahl von Spielern, weil sonst das Spiel behindert oder der Spielgedanke verfälscht und damit das Ganze langweilig wird. In vielen Fällen kann man sich dadurch helfen, daß man mehrere Felder nebeneinander legt oder die Schüler in mehreren Gassen bzw. Kreisen nebeneinander aufstellt. Mit etwas Überlegung und Geschick ist da viel zu schaffen.

Der Grundsatz, möglichst alle zu beschäftigen, gilt auch für Schüler, die zeitweilig von Leibesübungen befreit sind. Für sie gibt es viele Aufgaben: Sie helfen bei der Vorbereitung von Platz und Gerät und beim Aufräumen, sie arbeiten als Punktezähler, Linienrichter, Anschreiber, Ballholder mit und können bei geschicktem Einsatz so gefesselt werden, daß sie darauf brennen, bald richtig mitspielen zu dürfen.

Die äußere Ordnung

Der Ordnungsrahmen ergibt sich bei den meisten Spielen von selbst, vielleicht mit Ausnahme der einfachsten Laufspiele, bei denen die Klasse oder Gruppe frei im Raum verteilt ist. Auch dieser Raum muß indessen etwas abgegrenzt werden, damit sich das Spiel nicht zu weit auseinanderzieht. Bei vielen Lauf- und Ballspielen ist die zweckmäßigste Form der Kreis oder eine Stirn, bzw. Flankenreihenaufstellung (die Schüler nebeneinander, resp. hintereinander), die sich nicht selten zur Form der Gasse (Staffeln, „Wanderball in der Gasse“) oder eines Sterns oder Kreuzes („Komm mit!“, „Ablöseball“) fügt. Kreise haben hierbei die fatale Eigenschaft, während des Spieles immer kleiner zu werden und ihre Form zu verlieren. Deshalb muß man von Zeit zu Zeit für richtige Form und Größe sorgen oder, besser noch, ihren Umfang deutlich am Boden markieren. Ähnliches geschieht auch bei der Cassenaufstellung, wozu noch die Notwendigkeit kommt, den benötigten Platz vor der Eröffnung des Spielganges genau zu berechnen (Schüler dabei mitdenken lassen!), da sich der Standort der Gruppen während des Spieles oft verschiebt („Tunnelball“, „Wanderball in der Gasse“ usw.). Anderenfalls kommt es leicht zu unangenehmen Überraschungen.

Die größeren Lauf- und Ballspiele sind fast durchweg an ein Feld gebunden, das somit einen festen Ordnungsrahmen gibt. Bei der Größe eines Feldes, der Höhe einer etwa zu spannenden Schnur sowie der Entfernung von Lauf- oder Wurfnälen ist die Leistungsfähigkeit der Schüler genau zu berücksichtigen. Oft mißglückt ein Spiel nur deshalb, weil das Feld zu klein oder zu groß, der Auslauf zu gering oder die geforderten Wurfweiten zu reichlich bemessen waren.

Um wirklich alle Schüler zu beschäftigen, ist es oft notwendig, mehrere Spielmöglichkeiten zu schaffen. Hier heißt es findig sein, den Raum gut auszunützen und gegenseitige Beeinträchtigung vermeiden. Hierbei erfordert der Standort des Lehrers besondere Beachtung. Er muß alle Spielgruppen gut überschauen können, dabei auch die Möglichkeit haben, rasch an die Spieler heranzukommen und in das Spielgeschehen einzugreifen. Auf alle Fälle soll er den Rücken frei haben; die Spieler und erst recht ein kurzfristig spielfreier Rest der Klasse müssen sich vor bzw. halbseitlich von ihm befinden. In den meisten Fällen ist ein leicht erhöhter Standort (Bank, kleiner Sprungkasten usw.) von großem Vorteil. Bei kreisförmigen Aufstellungen steht der Spielleiter immer außerhalb des Kreises; es sei denn, er erklärt ein neues Spiel. Bei Cassenaufstellung steht der Lehrer am besten so, daß er in die Gasse hineinschaut. Bei mehreren gleichzeitig spielenden Gruppen ist die Wahl des richtigen Standortes etwas schwieriger, dafür aber um so wesentlicher. Bei einigem Nachdenken läßt sich jedoch immer ein Ort mit guter Übersicht finden.

Hier noch einige Hinweise für das Einhalten des Ordnungsrahmen :

1. Bei längeren Erläuterungen (Neueinführung) sollen die Kinder am besten in der für das Spiel gültigen Ordnungsreform niedersitzen.

2. Das Spielgerät (Bälle, Stäbe usw.) wird den Spielern erst unmittelbar vor dem Anpfiff des Spielganges in die Hand gegeben. (Der „Aufforderungscharakter“ dieser Geräte, besonders der Bälle, ist so stark, daß sich die Kinder

ihm nicht entziehen können und unfehlbar schon vor Beginn damit herumspielen, was leicht zu unliebsamen Störungen führt.)

3. Bei allen Wettbewerben auf Zeit (Gruppenwettläufe, Staffeln) erfolgt die Wertung erst, wenn die Gruppen wieder die vorgeschriebene Ordnungsform eingenommen haben.

Die Spieleröffnung

Bei den einfachen Laufspielen benötigt man oft nur einen Fänger, bei manchen außerdem einen ersten Läufer, der von ihm verfolgt wird. An Meldungen hierfür fehlt es in der Regel nie, so daß der Lehrer lediglich darauf achten muß, bei Neueinführungen anfangs die Pfiffigsten und Geschicktesten, zumindest aber gleichwertige Partner auszuwählen, um das neue Spiel sofort flott in Gang zu bringen. Oft kann man auch die Berücksichtigung oder Nichtberücksichtigung der Meldung als Ansporn oder Dämpfer wirken lassen.

Bei den Partespielen wird eifersüchtig darüber gewacht, daß der Gegner keinen Vorteil erhält. Hatte die eine Partei die erste Wahl bei der Einteilung der Spieler, so soll die andere dafür den Anwurf haben! Ständen die Parteien bereits vorher fest, so wird durch eines der bekannten Auslosungsverfahren die eröffnende Partei ermittelt. Dafür erhält die andere die Wahl der Feldseite. Dieser Modus ist häufig im Regelwerk der größeren Spiele enthalten.

Bei vielen der einfachen Ballspiele erfolgt die Bestimmung der anwerfenden Partei häufig durch Ballwurf des Schiedsrichters, der verschieden ausgewertet werden kann, zum Beispiel: Diejenige Partei hat den Anwurf, in deren Feld der auf die Trennungslinie aufgeworfene Ball springt, oder: Der Ball wird zwischen zwei Vertretern beider Parteien aufgeprellt oder hochgeworfen, die einander frontal gegenüberstehen (auch Seite an Seite oder mit dem Rücken gegeneinander), und die den Ball beim Niederfallen in das Feld ihrer Partei zu schlagen trachten.

Die Eröffnung eines Spielganges erfolgt immer durch Anpiff, nachdem alle Spieler ihre Plätze eingenommen haben.

Methodische Hinweise

Richtige Auswahl und gute Vorbereitung sind wesentlich für das Gelingen eines Spieles, doch erfordert es auch viel Geschick und Erfahrung des Spielers, das Spiel zur vollen Entfaltung zu bringen. Ein neues Spiel gelingt nicht immer auf Anhieb; die Kinder müssen erst zu dem Spielgedanken hingeführt werden, ehe sie ihn vollständig erfassen und wirklich „spielen“ können. So sei noch einiges über dieses „Hinführen“ — zur Methodik also — gesagt. Möge es ein sanftes, kaum spürbares Hinführen sein, eine verständnisvolle Hilfe, kein schulmeisterliches Gängeln! Spiele als Lehrstoff — ein gräßlicher Gedanke! Gewiß, als Lehrer und Leibeserzieher bedienen wir uns der Spiele als Bildungs- und Erziehungsmittel, aber von dieser Absicht sollen die Kinder nichts spüren! Deshalb wollen wir das allzu Lehrhafte von uns abstreifen,

wollen auch nicht alles von uns aus bestimmen. Wieviel schöner und ermutigender ist es für die Kinder, wenn sie das Gefühl besitzen, ein neues Spiel selbst gestaltet und ausgebaut zu haben! Dann ist es echtes Spiel.

Die Neueinführung von Spielen

Hier heißt es zunächst: Sei einfach! Kein langes Theorisieren, keine umfangreichen Demonstrationen und langatmigen Erklärungen! Sonst werden die Kinder unruhig, vielleicht sogar undiszipliniert, und das neue Spiel mißlingt völlig.

Wir gehen am besten von der Grundform des Spieles ohne alles schmückende Beiwerk aus. In seiner einfachsten Form wird der Spielgedanke in wenigen Worten dargelegt; vielleicht haben wir bereits ein Spiel mit ähnlichem Spielgedanken kurz vorher gespielt, an das wir anknüpfen können. Die Kinder haben wir dazu schon in der für das Spiel gültigen Ordnungsform auf dem Boden niedersitzen lassen. Nun wird sofort gespielt!

Wir benötigen also anfangs nur die Regeln oder Einschränkungen, die unbedingt zur Einhaltung des Spielgedankens erforderlich sind, wie Abgrenzung, Laufweg, Art des Abschlags, des Fangens oder Werfens. Damit das Spiel rasch anläuft und der Spielgedanke allen Kindern klar wird, ist es oft vorteilhaft, wenn der Lehrer selbst den ersten Fänger oder Werfer spielt. Danach tritt er jedoch besser wieder aus, um das Spiel von außen her zu leiten. Dieses kurze Mitspielen ist auch günstig, wenn eine neue Regel, eine kleine Abwandlung gebracht wird, oder wenn das Spiel aus irgendwelchen Gründen nicht so recht laufen will. Es möchte unterbleiben, wenn bei Partei- oder Mannschaftsspielen eine Wertung erfolgt, um Unstimmigkeiten zu vermeiden.

Wenn der Spielgedanke von allen Kindern klar erfaßt ist und das Spiel in der Grundform einwandfrei läuft, ist der weitere Ausbau durch Verfeinerungen und Erweiterungen des Regelwerks möglich. Die Neueinführung von Spielen wird in den allermeisten Fällen durch eine sinnvolle Reihung sehr erleichtert. Es gibt ja kaum ein Spiel, das in seinem Spielgedanken völlig aus dem Rahmen fällt und keinerlei Bindungen zu anderen Spielen besitzt. Vielmehr gehen alle Spiele auf einfache Grundformen zurück, die nach und nach ausgehaut wurden, bzw. sie bestehen aus Verbindungen mehrerer Grundformen. Die Spiele mit verwandtem Spielgedanken lassen sich somit häufig in eine systematische Reihenfolge bringen. Die in dem folgenden Teil des Buches beschriebenen Spiele sind in solcher Reihenfolge angeordnet und ermöglichen dadurch ein leichtes Weiterschreiten, ohne daß es dabei erforderlich wäre, jedes aufgeführte Spiel unbedingt zu spielen. Eine solche Reihenfolge ist übrigens auch für die Einführung der großen Ballspiele wichtig. Wie oft werden Basketball, Fußball, Handball und Volleyball eingeführt, ohne daß die vorbereitenden Ballspiele, von denen in diesem Buch hauptsächlich die Rede sein wird, Beachtung finden. Natürlich verlangen die großen Ballspiele auch ein gutes Maß an spezieller Technik und Taktik, ohne die das Spiel nicht gut laufen kann. Doch läßt sich das technische Üben, wie wir später an manchen Beispielen sehen werden, in vielen Fällen sehr gut in die Form von fesselnden

kleinen Spielen kloid. Es bleibt dadurch im kindgemäßen Rahmen und kann immer wieder interessant gestaltet werden. Auch die spezielle Taktik größerer Ballspiele kann durch viele kleine Ball-, ja teilweise sogar durch Laufspiele vorgeübt werden.

Die Weiterführung von Spielen

Allzu oft kommt es vor, daß ein Spiel eingeführt wird, einige Male gespielt wird, um danach nie wieder hervorgehoben zu werden. Von einer geringen Anzahl kleiner Spielformen mit sehr einfachem Spielgedanken abgesehen, brauchen aber die Spiele Zeit zum Reifen. Erst bei mehrmaligem Spielen entdeckt man die feinen Nuancen, die es besonders reizvoll machen.

Allerdings ist es auch falsch, ein Spiel ununterbrochen so lange zu spielen, bis der Spielgedanke restlos abgebraucht ist und Langeweile aufkommt. Man muß spüren, wenn der Reiz nachläßt und heizzeiten für Belebung sorgen. Das kann durch kleine Abwandlungen geschehen, die bei den meisten hier angeführten Spielen beigefügt sind. Diese kleinen Variationen der Aufstellungsform, der Fortbewegungsart und -richtung, oder der Spielgruppierung wollen wir als Lehrer nicht immer selbst geben. Die Kinder mitarbeiten, mitdenken und mitfinden lassen! Wie können wir die Aufgabe des Fängers erschweren? Welchen anderen Weg können wir mit dem Ball noch nehmen? Dieses Selbstfinden macht den Kindern viel mehr Freude, als wenn man ihnen jede Kleinigkeit sagt oder vorschreibt. Jetzt ist es ihr Spiel, das umso begeisterter gespielt wird. Natürlich ist nicht alles brauchbar, was die Kinder bringen; man muß es auslesen. Überhaupt muß man Maß zu halten wissen! Wir hören auf mit einem Spiel, wenn es gerade noch schön ist! Dann bleibt ein Restchen Spannung zurück, das wir brauchen, falls wir später darauf zurückkommen und ungetrübte Freude und Erinnerung.

Das intensive Spiel

Die geringe Zeit, die für die Leibeserziehung zur Verfügung steht, zwingt uns zu überlegter Ausnutzung. Das gilt sowohl für das Spiel im Rahmen der sogenannten „Turnstunde“ als für die Spiele an den schulfreien Nachmittagen (LASEP, Pfadfinder, Ferienkolonien, Sportvereine). Es muß wirklich intensiv gespielt werden! Das üble Bild, daß die Hälfte der Kinder bei einem „Spiel“ unbeteiligt herumsteht, soll es in unserem Unterricht nicht geben. Natürlich ist die Intensität des Spielens, wie schon angedeutet wurde, weitgehend Frage der Auswahl und der Organisation. So kann man durch geschickte Veränderung der Aufstellung — doppelter Stürkreis, Stern, Gasse — mit kleinen zusätzlichen Abwandlungen (mehr Fänger, mehr Bälle usw.) oftmals die doppelte Anzahl von Kindern ins Spiel bringen. Oder man legt, wenn es der Raum zuläßt, mehrere Kreise oder Kleinfelder nebeneinander. Natürlich braucht es hierzu Helfer, wie Linienrichter, Punktezähler usw. Aber hierfür gibt es immer Freiwillige, vor allem auch die Kinder, die aus irgendeinem Grunde nicht mitspielen können. Reicht der Platz indessen nicht aus, um mehrere Gruppen gleichzeitig spielen zu lassen, so muß mit Ablösung gespielt werden. Die nicht-beteiligten Schüler setzen sich nieder, so daß der Lehrer sie übersehen kann.

ohne das Spielgeschehen aus dem Auge zu verlieren oder er setzt sie als Helfer ein, wie oben gesagt wurde. Nach einer nicht allzu langen Zeit — Kinder haben nicht so viel Geduld wie Erwachsene — erfolgt dann der Wechsel und die bisher Tätigen schauen zu. Viele Spielformen sind an sich so lebhaft, daß eine Pause ganz gut angebracht ist, bzw. wir wählen unter mehreren Spielmöglichkeiten die lebhafteste aus, wenn mit Ablösung gearbeitet werden muß.

Zum intensiven Spiel gehört auch, daß es schnell anläuft. Hierzu ist oft ein rascher Entschluß des Lehrers notwendig, der durch kurzes Mitspielen das Ganze rasch in Gang oder über eine Flaute hinweg bringt. Solche Situationen können sich auch bei guter Leitung bisweilen ergeben. So fängt bei „Katz und Maus“ der Fänger den Ausreißer nicht, beim „Tigerball“ gelingt dem Mitspieler kein Abfangen des Balles, bei „Völkerball“ mit dem Medizinball können die letzten Gegner nicht mehr abgetroffen werden, weil die Wurfkraft erschöpft ist. Hier heißt es rasch eingreifen und für Belebung sorgen, sei es durch Neubesetzung, kleine Regeländerung, Feldverkleinerung oder gelegentlich auch durch Entscheid auf anderem Wege, indem z. B. die wurfmüden Völkerballspieler den Sieger durch eine Tunnelstaffel ermitteln.

Man muß ja nicht alle Spiele bis zum allerletzten Fang oder Abwurf ausspielen. In diesem Falle bleiben häufig zu viele Spieler unbeteiligt. Besser ist es dann, vorher festzulegen, daß eine Partei verloren hat, wenn eine bestimmte Anzahl von Spielern gefangen oder abgeworfen oder aber eine gewisse Anzahl von Punkten erreicht wurde. Überhaupt sind Formen nicht sehr günstig, bei denen die Spieler nach und nach ausscheiden. Abwandlungen, bei denen Abschlag oder Treffer mit Punkten bewertet werden, sind ihnen vorzuziehen. Die Kinder immer wieder ins Spiel bringen. Kein müßiges Herumstehen dulden — das ist wichtig!

Das faire Spiel

Wir haben bisher davon gesprochen, wie man ein neues Spiel einführt, es wieder aufgreift und nach und nach ausbaut. Es war auch die Rede davon, wie man es tut, damit das Spiel lebendig wird und tatsächlich alle Kinder erfaßt. Das alles könnte genügen, wenn es sich nur darum handeln würde, den Kindern in Form des Spiels die notwendigen biologischen Reize zu vermitteln. Wir wollen aber mehr erreichen: das Spiel ist uns Leibeserziehern Mittel der Erziehung, wahrscheinlich sogar das wertvollste, das in unsere Hand gelegt ist. Das Spiel soll nicht nur laufen, die Kinder sinnvoll beschäftigen; unser Ziel ist weiter gesteckt: Wir wollen die Kinder zu einer guten Spielhaltung führen, zur „Fairness“ in jeder Beziehung; wir erstreben das feine, ehrliche, disziplinierte — das faire Spiel.

Die hierfür notwendige Ordnung und Disziplin werden an sich zwangsläufig durch das Spielen selbst gefördert. Ohne sie ist ein geregelter Spielablauf gar nicht möglich. Der Ordnungsrahmen ist im allgemeinen durch Aufstellungsform und Feldbegrenzung gegeben; wird er gesprengt, so scheidet in den meisten Fällen das Spiel.

Die Disziplin im Sinne einer Einordnung in das Spielgeschehen, der Unterwerfung unter die Regeln, soll gern und freiwillig eingehalten werden. Gerade

dann ist sie wertvoll. Da die Spiele zweifellos den beliebtesten Teil der schulischen Leibeserziehung darstellen, den kein Schüler gern missen möchte, ist die Bereitschaft zur Einhaltung von Ordnung und Disziplin besonders groß. Das spürt man als Lehrer immer wieder, wenn man, des Ermahnens müde, während der Einleitung oder des Hauptteiles der Stunde die Streichung des abschließenden Spiels in Aussicht stellt, falls nicht sofort Besserung des beanstandeten Mangels eintritt. Die Wirkung ist frappant.

Trotzdem werden die Grenzen des öfteren gesprengt. Das ist dem erfahrenen Lehrer aus der Hochstimmung des Spiels heraus durchaus verständlich; trotzdem wird er es nicht durchlassen, Störungen von Ordnung und Disziplin sind nämlich nicht nur ärgerlich und zeitraubend, sondern auch pädagogisch bedenklich und oft sogar gefährlich. Nicht selten liegt hierin die Ursache von Unfällen. So ist ein rascher und zielsicherer Eingriff notwendig, wenn Erscheinungen dieser Art eintreten oder besser noch, wenn sie sich andeuten. Üble Feinde von Ordnung und Disziplin sind Nichtbeschäftigtsein der Schüler und — damit meist verbunden — Langeweile. Dazu kommt es leicht zum abgesonderten Herumspielen oder Herumklettern an Geräten, zum Necken und Puffen der Nachbarn und ähnlichen bekannten Erscheinungen. Das Rezept hiergegen wurde schon genannt: Die Spannung erhalten! Möglichst alle Schüler beschäftigen! Wenn das wegen Raum- oder Gerätemangel beim besten Willen nicht möglich ist, müssen Aufgaben gestellt werden, die dem Schüler das Gefühl des Beteiligtseins und einer gewissen Verantwortlichkeit geben.

Eine recht unangenehme Erscheinung ist der starke Lärm, der vielerorts das Spiel begleitet. Er stört nicht nur das Spiel und leistet Disziplinschwierigkeiten Vorschub, sondern beeinträchtigt nicht selten den übrigen Unterricht der Schule, was leicht zu einer spielfeindlichen Einstellung mancher Kollegen und zu allgemeinen Spielverboten auf dem Schulhof führt. Wir haben durchaus Verständnis für den Drang, die während des Spieles aufgestaute Spannung nach der Verkündigung des Ergebnisses in einem Siegessehrei zu lösen, wenden uns aber scharf gegen den unheimlichen Krach, der gar nicht selten das Spielgeschehen begleitet. Es gibt da ein erprobtes Mittel, das „stumme Spiel“. Wer den Mund auf tut, wird sofort für eine Minute herausgestellt. Sogar der Lehrer ist stumm; er arbeitet mit Zeichen. Der Pfiff seiner Schiedsrichterpeife ist der einzige Laut, der die Ruhe durchbricht. Bald spüren die Schüler, daß man auf diese Art auch spielen, ja sogar viel besser und feiner spielen kann.

Eine weitere Ursache von Störerscheinungen liegt in dem oft übertriebenen Ehrgeiz vieler Schüler, besonders während der Pubertät, der häufig in Egoismus mündet. Man will sich vor den anderen zeigen, auch wenn man sich dabei unerlaubte Vorteile zunutze macht. Hiergegen hilft genaue Beachtung der Regeln, ganz gleich ob es sich um die festgefügten eines ausgebauten Spiels oder um improvisierte, für den besonderen Einzelfall vorher festgelegte handelt. Ihre Einhaltung muß auf alle Fälle erzwungen werden, wozu ja oft Maßnahmen in den Spielregeln enthalten sind (Fehlerpunkte, Freiwürfe für den Gegner usw.).

Unbedingt notwendig ist es, Abschlag, Balltreffen, Einhalten der Spielfeldgrenzen und rechtzeitiges Ablaufen korrekt zu überwachen. Gut ist es, wenn man durch entsprechende Maßnahmen Übergriffe von vorne herein aus-

schaltet. Ein Beispiel: Bei Staffeln, gleichgültig, ob Pendel- oder Rücklaufstaffeln, wird gern zu früh gestartet. Hiergegen gibt es wirksame Abhilfen:

1. Der Ablöser (neuer Läufer) hält den Arm um einen Sprungständer herum, um den Abschlag zu empfangen;

2. der Ablöser bildet vor dem Start eine Bank, die vom Vorläufer übersprungen werden muß;

3. der Ablöser darf erst starten, nachdem er die gegrätschten Beine des sich vor ihn stellenden Vorläufers durchkrochen hat;

4. der Ablöser erhält den Abschlag des Vorläufers erst, nachdem dieser die ganze Gruppe umlaufen hat.

Oft ergibt sich im Überschwang des Gefühls auch eine Übersteigerung des Abtreffens und Abschlagens, die sich z. B. in absichtlich harten, schmerzhaften Treffen mit dem Ball oder in zu derben Schlägen äußert. Gegen solche Auswüchse muß natürlich sofort und drastisch eingeschritten werden.

Spielentscheidungen müssen rasch und entschlossen, vor allem aber völlig korrekt getroffen werden, wenn die Sauberkeit des Spiels nicht gefährdet werden soll. Besonders die etwas älteren Schüler sind selten geneigt, Fehlentscheidungen kritiklos hinzunehmen. Nur allzu leicht kommt es dann zu Auswüchsen oder Unlust am Spiel, zu herber Kritik, bisweilen sogar zu Aufsässigkeiten. Wie oft ist es schon vorgekommen, daß ein Lehrer bei seinen Schülern „durch“ war, nur weil er das Spiel nicht einwandfrei leiten konnte. Diesen Fehler gilt es zu vermeiden, indem man das Regelwerk einwandfrei beherrscht und haargenau aufpaßt, auch wenn man zu diesem Zweck auf einem größeren Spielfeld herumtraben muß, anstatt bequem in der Nähe der Mittellinie zu bleiben! Oft unterlaufen Fehlentscheidungen übrigens nur deshalb, weil der Lehrer zu vieles selbst tun will. Warum eigentlich? Warum nicht Schüler als Linienrichter, zur Beobachtung des Netzes, zum Punkte zählen oder zur Zeitnahme einsetzen? Das macht den Kindern Freude, übt gleichzeitig, gibt ihnen Mitverantwortung und schafft dem Lehrer viel bessere Möglichkeiten, das Spiel zu überwachen, zu lenken und dabei wirklich erziehend zu wirken.

Es wurde oben — beim „stummen“ Spiel — das Herausstellen eines Spielers für eine kurze Zeitspanne erwähnt sowie auf die in den Spielregeln enthaltenen Maßnahmen hingewiesen, die zum geordneten Ablauf des Spielgeschehens notwendig sind. So sei abschließend noch ein Wort zu gewissen Strafmaßnahmen gesagt, die sich leider manchmal erforderlich machen, wenn Ordnung und Disziplin in Gefahr geraten. Die mildeste Form ist die Verwarnung, die noch eine Steigerung in der Androhung einer Spielstrafe erlaubt. Die nächste Stufe ist die zeitweilige Nichtberücksichtigung bei der Vergabung begehrter Posten wie sie z. B. der Außenspieler beim „Völkerball“ darstellt. Diese Maßnahme wirkt bei ehrgeizigen Spielern meist sehr stark. Als nächstes besteht die Möglichkeit, Verstöße des einzelnen seiner Partei in Form von Strafpunkten oder Freiwürfen für den Gegner anzukreiden, wodurch man sich der erzieherischen Mitwirkung der betreffenden Mannschaft siehert, ohne natürlich allzu drastische „Erziehungsmaßnahmen“ derselben zu dulden. Die schwerste Form ist schließlich der Ausschluß vom Spiel, wobei wiederum der kurzfristige oder aber auch der völlige für die Dauer des ganzen Spiels möglich ist.

Zu letzterem sollte man aber nur in den schwersten Fällen greifen, wie überhaupt mit Strafmaßnahmen äußerst sparsam umgegangen werden soll! Das Spiel soll ja vor allem Freude spenden, zu einer Hochstimmung führen, die sich günstig auf die gesamte Schularbeit auswirkt und die jungen Menschen vielleicht dazu bringt, Leibesübungen und Sport auch nach der Schulzeit zum festen Bestandteil ihrer Freizeit zu machen. Deshalb soll man bei der Einführung von Spielen und ihrem weiteren Betrieb nicht immer nur Fehler sehen und herausstellen, sondern die Schüler vor allem an Hand von positiven Beispielen lenken und leiten. Dann werden auch alle Maßnahmen zur Erhaltung von Ordnung und Disziplin von den Schülern verstanden und bejaht werden und wir werden zu dem kommen, was leider noch oft, auch bei den sportlichen Wettkämpfen der Erwachsenen, zu vermissen ist — zum ehrlichen, fairen, sauberen Spiel.

Tabellarische Übersicht eines systematisch-methodischen Aufbaus der Spielerziehung in der Schule (nach Geissler)

Spielstufe	Schuljahr	Lebensjahr	Laufen und fangen (haschen)	Werfen und fangen mit dem Ball	Werfen, fangen, dribbeln, haschen nach dem Ball	Fausten und schlagen des Balles	Stoßen und köpfen des Fußballes	Wachstumsstufe	
Stufe der illusionären Spiellust	1.	6	Schwarzer Mann, — Glücke und Grier, — Wechsell das Bäumlein, — Komm mit ! Lauf weg !	Ball in den Korb Wanderball Reiterball Übersball	Ballrollen nach festen Zielen Kegelball			Stufe des raschen Wachstums	
	2.	7	Einfaches Haschen, — Zauberzack, Kletterzack usw., — Tag und Nacht, — Nummerwetlauf, —	Neckball Zielball Buckball Eischießen Treffball Staffelspiele	Tunnelball				
Stufe des objekt-verhandelten Spielinteresses	3.	8	Häuserzack, Schneiderzack, — Irzarten, — Staffeln, —	Hetzball Sautreiben einfaches Jägerballspiel	Ballstaffeln Tigerball				
	4.	9	Dritten abschlagen, — der 2. schlägt	Völkerball Burgball Grenzball Jägerball Ball über die Schnur	Rollball Tigerball		Fußtigerball Fußburgball Fußtreibeball		
Stufe des relations-suchenden Spielwillens	5. und 6.	10 und 11	Foppen und Fangen, — Diabschlagen	„Pass“-Spiele Torball Turmball			Fußballstaffeln		Verfestigung der kindlichen Strukturen
Stufe des egozentrischen Spielbewußtseins	7. bis 9.	12 bis 14	Barlauf	Schlagball	Raufball Handball	Volleyball (Flugball) (Fausball)	Fußball		Anföhrung der kindlichen Strukturen
Stufe der sozialen Spielhaltung u. Spielkunst		15 bis 18			Basketball				Ansatz zur Verfestigung der Erwachsenenstrukturen

Spiele für das 1. und 2. Schuljahr

(Stufe der illusionären Spiellust)

Während der beiden ersten Schuljahre besitzen die Kinder eine phantastisch-realistische Einstellung zur Umgebung. Ihr spontaner Bewegungsdrang führt sie zur Erweiterung ihres Bewegungsradius und zur materiellen „Erarbeitung der Umwelt“, wie Kroh zum Ausdruck bringt. Trotz dieser realistischen Züge, die während der Schulzeit infolge der gelenkten Arbeit des Kindes zur Entfaltung gelangen, bleibt das Weltbild im Grunde doch stark phantasiegefärbt. Beim Lernanfänger des ersten Schuljahres bilden Spiel- und Arbeitshaltung eine „eigentümliche Mischung“. Im zweiten Schuljahr werden, wie Kroh hervorhebt, Spiel und Arbeit im Bewußtsein des Kindes bereits deutlich geschieden. Dennoch bleibt der Spieldrang der Motor des kindlichen Lebens, und spielend wird die Umwelt in phantastisch-synthetischer Weise erobert (Meumann). Das Spielen ist von einer illusionären Spiellust getragen. Das Kind spielt seine Rolle als jagende Katze mit voller Hingabe. Es kann seine Umgebung noch nicht als Kausalzusammenhang erfassen. Alle realen Eindrücke sind Teilindrücke, und die Lücken im einstweiligen Umweltbild werden von der webenden Phantasie ausgefüllt.

Eine Schulklasse der beiden ersten Schuljahre ist eine Gesellschaft eigenwilliger Wesen, die auseinanderzustreben scheint, die aber durch die Autorität des Lehrers zusammengehalten wird. Eine spielende Klasse dieser Jahrgänge bewegt sich wie ein Rudel. Die vom Lehrer angebotenen Spiele haben dieser Eigenart zu entsprechen und derart bewegungsreich zu sein, daß das Bewegungsbedürfnis voll befriedigt wird. Es gibt eine Reihe bewährter Spiele, die diesen Ansprüchen und auch dem Vorstellungsvermögen der Kinder genügt.

Wir sind Lehrer in einem ersten Schuljahr. Das Wetter ist gut, und so eilen wir mit den Kindern auf den Schulhof, um mit ihnen herzlich zu spielen. Wir spielen im Anfang selbst mit. Die Kinder scharen sich erwartungsvoll um uns. „Was wollen wir spielen?“ Die meisten sind für „Schwarzer Mann“ (französisch: «épervier»).

Schwarzer Mann

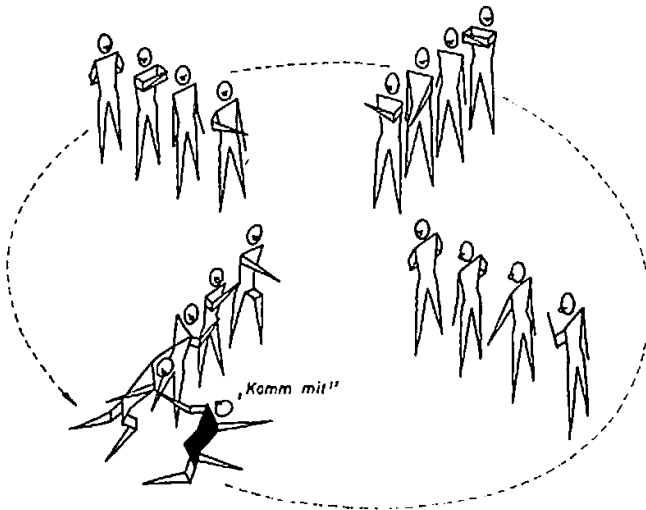
Jean ist der schwarze Mann und läuft geschwind in die Mitte des Schulhofes, während wir anderen an die Wand des Schulgebäudes eilen. Schon ertönt von Jean der Ruf: „Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?“ — „Niemand!“ ist die Antwort der ganzen Klasse. Da geht die Jagd los. Alle laufen zur anderen Hofseite hinüber, aber o weh, Jean hat es fertig gebracht,

zwei Kinder abzuschlagen, die nun seine Gehilfen im Fangen werden. Das Spiel läuft solange, bis das letzte Kind gefangen ist, welches nun im zweiten Spielgang schwarzer Mann wird. — Das Spiel hält alle Beteiligten in Bewegung. Die Sechs- bis Siebenjährigen haben zweifelsohne ein erhebliches Maß an Laufvermögen und Geschicklichkeit zu beweisen, um möglichst lange ungefangen zu bleiben, was noch dadurch erschwert wird, daß die Zahl der Fänger ständig wächst. Dennoch gestattet der Spielrythmus allen Läufern und Fängern Atempausen, so daß keine Überforderung eintritt, vorausgesetzt, die Laufstrecke ist nicht zu lang.

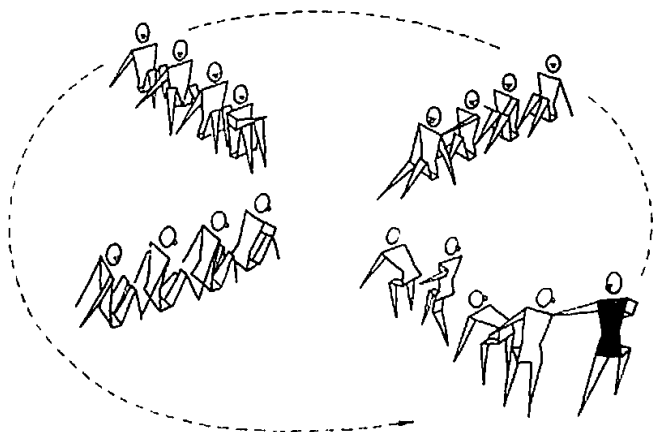
Katz und Maus

„Katz und Maus“ ist auch ein beliebtes Spiel. Doch die ursprüngliche Form ist für eine Schulklasse wenig angebracht, weil sie die Kinder zu wenig in körperliche Bewegung versetzt. Versuchen wir es daher einmal anders. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Jede bildet für sich einen Kreis mit Handfassung. „Der Kreis ist unser Häuschen. Öffnet eine Tür. In jedem Häuschen leben vier Mäuse, denen das Leben schwer gemacht wird. Eine Katze spürt ihnen dauernd nach und jagt sie. Sie rennen durch die offene Tür ins Freie und durch die Fenster (unter den Armen der Kinder) zurück ins Haus. Mäuschen, Mäuschen seht euch vor.“ Ach, da ist eines gefangen, und nun haben die anderen für eine Weile Ruhe. — Fünf andere Kinder wechseln die Rollen, und das Spiel beginnt von neuem.

Komm mit ! oder Lauf weg !



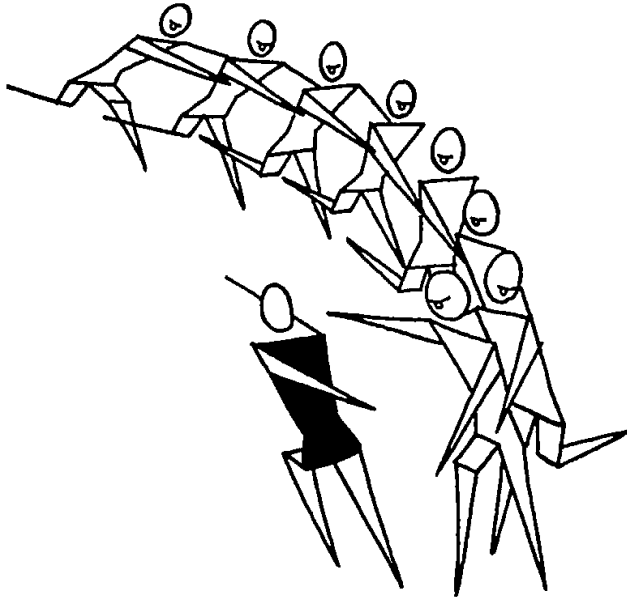
Je nach der Zahl der Spieler werden diese in 4 bis 6 Reihen aufgestellt, die mindestens 4 bis 10 Mann stark sein müssen. Diese Reihen nehmen sternförmige Aufstellung, so daß die Ersten einer Reihe fast zusammenstehen. Ein überzähliger Spieler geht im Kreise außen herum und schlägt nach Belieben mit dem Ausruf: „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“ den letzten der Reihe ab. Dieser Schlag wird mit Wiederholung des Zurufs: „Komm mit!“ bzw.: „Lauf weg!“ innerhalb der Reihe bis zum Vordermann weitergegeben. Bei „Komm mit!“ laufen alle in Richtung des Abschlägers und bei „Lauf weg!“ entgegengesetzt. Jeder versucht, so schnell wie möglich nach einer Runde auf den alten Platz zu kommen. Der Letzte gilt als Überzähliger und übernimmt wieder die gleiche Aufgabe des Abschlagens.



Dieses Spiel wird erst mit den Abwandlungen aus dem Schneidersitz, der schrägen Bauchlage oder aus dem Sitz auf Geräten für ältere Schüler lebendiger und körperlich wirksamer. In einfacher Form wird es bei den vorschulpflichtigen Kindern genau so lebhaft gespielt, wie in abgewandelter Form bei der Jugend, den Männern und Frauen.

Glucke und Geier (loup et agneau) (Henne und Habicht)

Je 6 bis 15 Teilnehmer stehen in einer Reihe dicht hintereinander und haben sich gegenseitig mit verschränkten Händen um den Bauch gefaßt, so daß sie eine Kette bilden. Der Erste dieser Reihe („Glucke“) breitet seine Arme aus, um den „Geier“, der vor der Reihe steht und die „Küken“ bedroht, nicht heranzulassen. Der „Geier“ versucht, um die Arme der „Glucke“ herumzulaufen, um so die „Küken“ abzuschlagen. Dadurch, daß die Kette in sich geschlossen ist, bewegt sich die ganze Reihe. Hat der „Geier“ eines der „Küken“ abgeschlagen oder zerreißt die Kette durch die Wirkung der Fliehkraft, dann hat der „Geier“ seine Aufgabe erfolgreich erfüllt. Es wird ge-



wechselt; er schließt sich hinten an, die „Glucke“ wird „Geier“, der bisherige Zweite in der Reihe „Glucke“.

Die bösen Hennen

Spielerzahl : 10 bis 20

Das Spiel ist eine Weiterentwicklung von „Henne und Habicht“. Statt des Habichts ist jedoch eine zweite Henne mit dem gleichen Kükenanhang im Spiel, wobei die beiden Hennen danach trachten, sich gegenseitig die Küken zu rauben. Gelingt einer Henne der Abschlag, so muß sich das betreffende Küken hinter ihr einreihen. Nach einer bestimmten Zeitspanne wird festgestellt, welche Henne mehr Küken hinter sich hat und damit das Spiel für sich entschieden hat.

Wechselt das Bäumelein

Spielerzahl : 10 bis 15

Als Spielfeld ist am besten ein Platz mit einer Anzahl von nicht zu dicht stehenden Bäumen geeignet. Ihr Abstand sollte mindestens vier Schritte betragen, kann aber im übrigen durchaus unterschiedlich sein. An jedem Baum

steht ein Kind, eins ist überzählig. Auf seinen Ruf : „Wechselt das Bäumelein !“ muß jeder Mitspieler seinen Baum verlassen und einen anderen aufsuchen. Während des Wechsels versucht der überzählige Spieler ebenfalls einen freien Baum zu finden. Das nunmehr übrigbleibende Kind übernimmt seine Rolle.

Abwandlung : Die Bäume können auch doppelt besetzt werden. Dadurch ist eine Erhöhung der Spielerzahl möglich. Die Paare müssen sich jedoch immer wieder neu zusammenfinden, das heißt jeder Spieler sucht sich bei jedem Ruf einen anderen Partner. Diese Form darf nicht auf zu engem Raum gespielt werden, da es sonst leicht zu Zusammenstößen kommt.

Kümmerchen vermieten

Spielerzahl : 10 bis 15

Es handelt sich hierbei um ein weiteres Platzsuchespiel, das dem vorhergehenden Spiel eng verwandt ist, nur daß an Stelle der Bäume Male verwendet werden, die aus aufgezeichneten Kreisen, Vierecken oder auch aus ausgelegten Medezinbällen bestehen. Der Spieler ohne Kümmerchen ruft jetzt : „Kümmerchen vermieten !“ oder „Alles ausziehen !“, worauf der Wechsel und die Fortführung des Spieles in der oben beschriebenen Weise erfolgen.

Abwandlungen : Die Kümmerchen werden doppelt besetzt. Der Wechsel der Kümmerchen kann auch ohne Aufforderung, also nach freiem Ermessen der einzelnen Mitspielenden oder in dem Augenblick erfolgen, in dem sich der Zimmersuchende an einem Kümmerchen höflich erkundigt, ob es zu vermieten ist.

Bei der Auswahl dieser Spiele ist auf den ansprechenden Inhalt, auf die Unkompliziertheit des Spielgedankens, auf die vielseitige natürliche Bewegungsmöglichkeit und auf die beanspruchte Organkraft der Kinder, für die wir besonders verantwortlich sind, zu achten.

Haschen (Zecken)

Mit den Siebenjährigen können auch anstrengendere Spiele getrieben werden. Für sie sind die ausgesprochenen Jagdspiele von besonderer Anziehungskraft. Alfred Geissler z. B. empfiehlt ein Zeckenspiel in jeder Turnstunde für dieses Alter.

Da gibt es zunächst das einfache Haschen. Unsere Klasse wird in einige Spielgruppen eingeteilt, die alle ihren eigenen Spielraum erhalten, den sie jedoch nicht überschreiten dürfen. Für den Häscher jeder Gruppe gilt es, jemanden durch Abschlag zu erjagen. Dabei ruft der Abschläger „Tiek“. Sofort wird der Getickte zum Häscher. — Bei diesem Spiel laufen, ducken, wenden, springen und hüpfen die Kinder, daß es eine Freude ist.

Zauberzeck

Das Zauberzeckspiel ist schon etwas anstrengender. Ein Drittel oder ein Viertel der Kinder ist mit bunten Bändern gezeichnet. Sie sind die Häscher. Sie schlagen manche ab mit dem Ruf „Verzaubert“. Sofort kauern die Betref-

feuden sich nieder und dürfen sich nicht mehr rühren. Doch da erscheint einer der Nichthäscher in schnellem Lauf, berührt einen Hockenden und ruft „Erlöst“. Er ist wieder frei. Ja, entweder gelingt es den Häschern, alle zu verzaubern, oder das Spiel wird rechtzeitig abgebrochen, um die Kinder nicht ganz zu ermüden.

Kletterzeck

Bei schlechtem Wetter findet in der Turnhalle das „Kletterzeckspiel“ großen Beifall. Wer sich retten will, erklettert einen Barren, einen Kasten, einige Leiterstufen usw. Der Häscher muß darauf die Verfolgung eines anderen Mitspielers aufnehmen. Niemand darf für längere Zeit auf dem Gerät verweilen. Wer gefangen ist, wird ebenfalls Häscher.

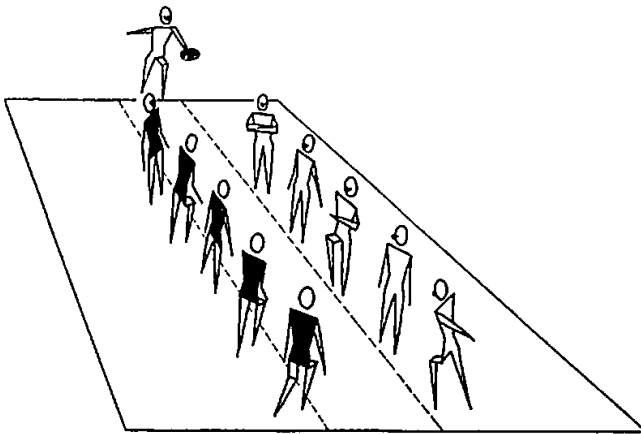
Hindernishaschen

Stellt man in der Halle niedrige Hindernisse zum Überspringen auf, so läßt sich ein Hindernishaschen veranstalten. Auch hierbei empfiehlt es sich, in kleinen Gruppen spielen zu lassen, damit alle Kinder in Bewegung bleiben.

Tag und Nacht (Schwarz und Weiß)

Spielfeld: 10 bis 20 Meter tief von der Mittellinie aus gemessen, Breite beliebig.

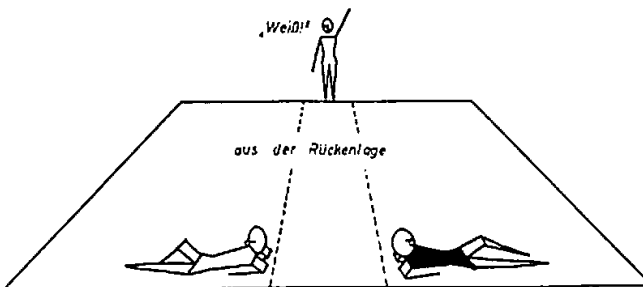
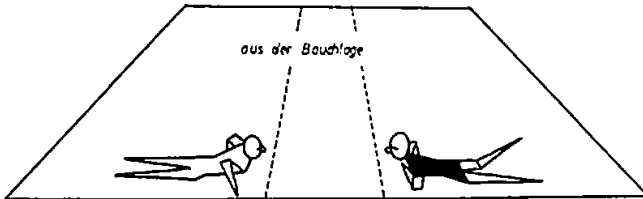
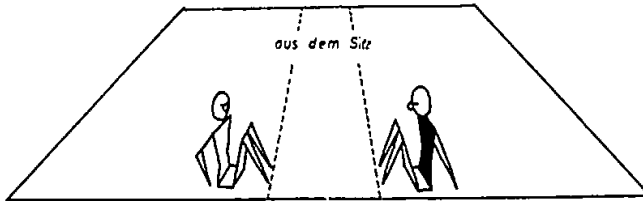
Spielgerät: Ein quadratischer Würfel, der je drei weiße und schwarze Seiten besitzt, oder eine runde Scheibe, die auf der einen Seite weiß und auf der anderen schwarz ist.



Zwei Parteien stehen sich in Linie zu einem Glied mit Zwischenraum von 2 Metern Entfernung gegenüber. Eine Mannschaft wird als weiße (Tag), die

andere als schwarze (Nacht) bezeichnet. Der Spielleiter rollt den Würfel oder wirft die Scheibe in die 2 Meter breite Gasse hinein. Fällt das Gerät auf die schwarze Seite, dann hat die schwarze Mannschaft die Aufgabe, die Spieler der weißen Partei zu verfolgen und abzuschlagen. Erreichen die Verfolgten (weiß) ihre hintere Spielfeldgrenze, — in der Turnhalle ist dies die Wand —, dann sind sie gerettet und dürfen nicht mehr abgeschlagen werden. Für jeden abgeschlagenen Spieler erhält die verfolgte Mannschaft einen Punkt. Von einem Spieler können auch mehrere der Gegenmannschaft abgeschlagen werden.

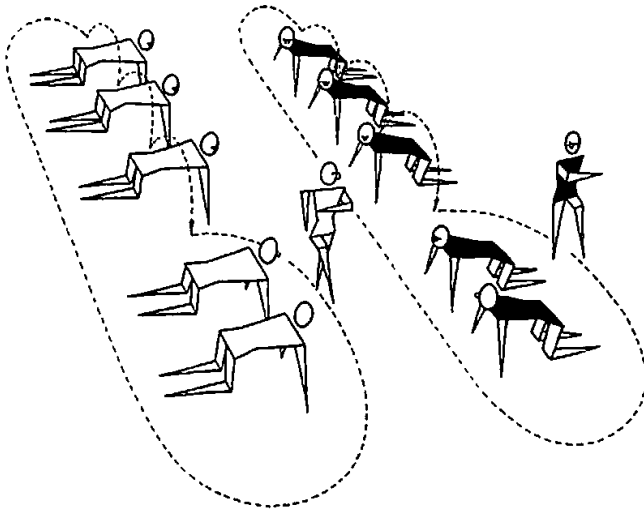
Alle Formen können auch mit abgewendetem Blick ausgeführt werden, dann hat der Übungsleiter die geworfene Farbe laut auszurufen.



Die Kinder haben inzwischen gemerkt, daß außer den Rudelspielen auch noch andere Spiele gespielt werden können, deren Ablauf an eine gebundene Aufstellung gehalten ist. So lernen die Kinder spielend die Kreis- und auch die Linienordnung kennen. Bleibt noch die Reihe, und das Kind hat die gebräuchlichsten Grundformen der Ordnung spielend erarbeitet.

Nummernwettlauf

Der „Nummernwettlauf“ ist vorzüglich geeignet, die Reihenordnung zur Vorstellung zu bringen. — Drei bis vier Kinder werden gebeten, sich auf gleicher Höhe mit 4 Schritten Zwischenraum hinzusetzen. Danach verteilen die anderen Kinder sich in Reihen dahinter. In jeder Partei müssen gleichviele sein. Jetzt werden die Kinder aufgefordert, von vorne nach hinten durchzuzählen und sich ihre Nummer zu merken. Der Spielleiter ruft jetzt eine Nummer, z. B. „Zwei!“ Sofort springen alle Zweier auf, rennen auf der rechten Seite nach vorn, um die Nummer eins herum, an der linken Seite der Reihe zurück bis zum letzten, um diesen herum und rechts die Reihe hinab bis zum eigenen Platz und setzen sich nieder. Wer zuerst ankommt ist Sieger. Seine Partei hat einen Punkt erzielt. Die Partei, die die meisten Punkte erreicht, ist Gewinnerin.



Dies Spiel wird besonders interessant, wenn wir es abwandeln. So kann der Lauf z. B. aus der Rücklage oder aus der Bauchlage erfolgen, oder alle Partner müssen, wenn sie in der „Bank“ knien, abwechselnd überspringen oder unterkrochen werden.

Nebenbei bemerkt handelt es sich hier um ein Spiel, das auch bei älteren Jahrgängen recht viel Freude entfacht.

Im Vorhergehenden wurden Spiele ins Gedächtnis zurückgerufen, bei denen das Laufen und das Haschen die Grundformen der Bewegung darstellen. Neben diesen nehmen jedoch in den beiden ersten Schuljahren die Ballspiele eine hervorragende Stellung ein.

Hierzu schrieb schon 1948 Alfred Geissler in einem Vorturnerbrief für die Vereinsarbeit unter dem Titel „Der Ball und das Kind, Turnen und Sport“: „Der Ball ist wohl das kindertümlichste Spielgerät, mit einer geradezu magnetischen Kraft. Er ist so abgerundet, wie die Seele des Kindes, er hüpfet so lebendig, wie ein Kinderherz, er fliegt so munter dahin, wie der kindliche Geist und rollt hurtig einher, als könne er keine Hemmnisse.“

Der Leiheserzieher hat, wie schon angedeutet, außer seiner Aufgabe, die natürliche und gesunde Entwicklung des Kindes zu sichern und die natürliche Art ihres Bewegungslebens zu erhalten, auch den Willen, den Kindern alle wesentlichen Volksspiele zu vermitteln. Darum denkt er von Anfang an auch schon an die großen Kampfspiele, denen die Kinder von Schuljahr zu Schuljahr näher gebracht werden. Da es sich hier größtenteils um Ballspiele handelt, ist es erklärlich, wenn der Ball von früh an dem Kinde vertraut wird. Sowohl der kleine als auch der große Ball soll dem Kind ein getreuer Freund werden. Bei der Auswahl der Spiele soll der Spielleiter sich, neben den schon erwähnten Grundsätzen zur Methode, auch nach den wesentlichen Merkmalen der bei uns bekannten und beliebten Kampfspiele wie Handball, Basketball, Volleyball und Fußball richten.

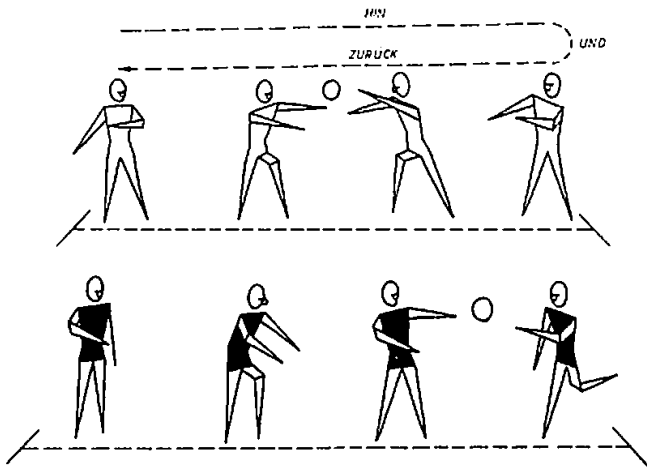
Durch die Ballspiele in den beiden ersten Schuljahren sollen die Kinder den Ball rollen, werfen und fangen, aber auch bereits ein Ziel treffen und einen Mitspieler mit dem Ball hetzen lernen.

Wanderball

Spielgerät : 4 Hohlbälle

Spielerzahl : beliebig

Die Kinder stellen sich neben vier schon vorher bestimmte so daß vier Linien entstehen. Um mehr Bewegungsfreiheit zu erhalten, werden die Kinder jetzt gebeten, drei Schritte auseinander zu gehen. Bei der Spielangabe stellt sich heraus, daß schon einige das Spiel „Wanderball“ kennen. Mit ihnen wird schnell gezeigt, wie der Ball von Hand zu Hand wandern muß. Die ersten einer jeden Linie erhalten einen Ball. „Fertig-Los!“ und schon wandern die Bälle von Spieler zu Spieler durch die ganze Reihe und wieder zurück. Da wird schon vom ersten der Siegerpartei der Ball hochgehoben, und ein freudiger Siegeslärm hebt an. Jetzt werden die Kinder aufgefordert, die Zwischenräume um noch drei Schritte zu erweitern. Aus dem anfänglichen Ballreihen ist ein Werfen und Fangen geworden.



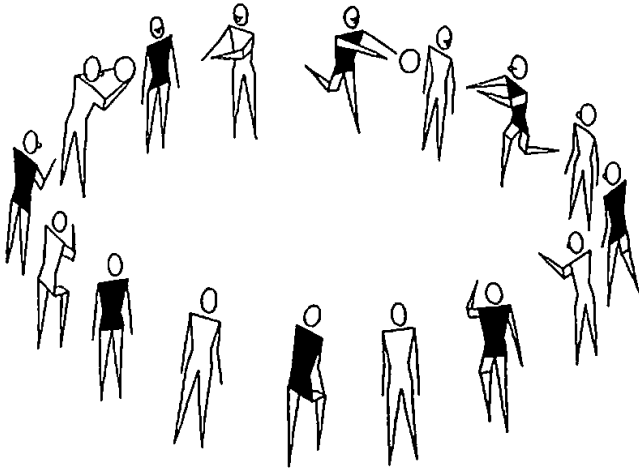
Abwandlungsmöglichkeiten :

Aus den vier Parteien werden zwei dadurch, daß sich je zwei Linien gestaffelt gegenüber stellen. Den Ball erhalten die äußersten Rechten. Der Ball wandert im Zickzack von einem Ende zum anderen, eventuell auch einige Male hin und zurück. Dabei gibt es mehrere Ausführungsmöglichkeiten, z. B. :

- Die Kinder geben den Ball im Stand weiter;
- Die Kinder geben den Ball aus dem Stand weiter mit Zuprellen, Pritschen, Stoß mit dem Fuß (bei Geschickteren oder Älteren);
- Vor der Weitergabe wird eine ganze Drehung ausgeführt;
- Der Ball wird angenommen, eine halbe Drehung ausgeführt, dann wird der Ball rückwärts zwischen den gegrätschten Beinen hindurch zum nächsten Spieler gerollt oder geworfen;
- Der Ball wird im Sitzen weitergegeben.

Für größere Schüler kann der Spielleiter durch Vergrößerung der Entfernung und auch durch die Benutzung von schwereren Bällen z. B. Medizinbällen, auf einen ausgiebigen Körpereinsatz hinwirken. Bei allen diesen Aufgaben zur Ballschulung und zur Körperentwicklung ist es natürlich viel reizvoller, die Stöße und Würfe in Wettkampfform zu betreiben, als sie lediglich in formaler Form zu erarbeiten.

Hier noch eine schwierigere Form für die zwei ersten Schuljahre. Kreis aufstellung mit Handfassung, Hände los, zwei Schritte zurücktreten. Abzählen zu zweien. Die Nummern 1 den Arm hoch, dann die zweier. Eine Nummer 1 erhält den Ball, die Nummer zwei gegenüber den anderen Ball. „Mare, lauf mal schnell im Uhrzeigersinn um den Kreis herum. Schaut, in diese



Richtung wandert der Ball 1 von Nummer 1 zu Nummer 1 und der Ball zwei entsprechend von Nummer 2 zu Nummer 2. Welche Partei überholt die andere?" Dies Spiel kann von einer Klasse ruhig in einem einzigen Kreise gespielt werden. Soll allerdings die Wurfentfernung größer sein, dann ist es besser, die Klasse in zwei oder gar drei Spielgruppen einzuteilen.

Neckball

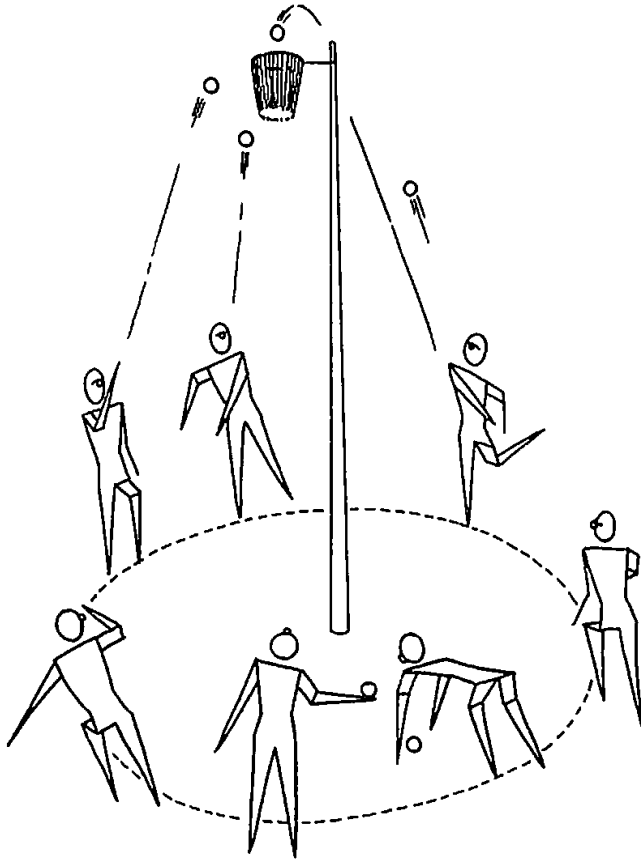
Hierbei handelt es sich um ein weiteres Ballspiel mit Abfangen und Wegschnappen, das von 10 bis 20 Kindern mit einem Hohlball oder einem Vollball gespielt wird.

Die Spieler stehen im Innenstirnkreis und geben den Ball von Mann zu Mann weiter, ohne einen Mitspieler zu übergehen (!).

Gelingt es dem außerhalb des Kreises laufenden Fänger, den Ball zu berühren, so wird er von dem Schuldigen abgelöst. Es kann gegebenenfalls auch bereits das Fallenlassen des Balls zur Ablösung des Fängers führen. Diese einfache Grundform kann durch eine große Zahl von Veränderungen der Art der Weitergabe und der Ausgangsstellung abgewandt werden. So mit Weiterreichen, Zuwerfen, Rollen, Zuprellen (Tippen), Zupassen des Balles mit dem Fuß, durch Einbeziehung von Geräten.

Ball in den Korb

Dieses Spiel bietet für die Kleinen schon einen hohen Schwierigkeitsgrad. Die Kinder versuchen, ihren Gummiball oder Tennisball in die an zwei Sprungstäben hängenden Körbe zu werfen. Jeder zählt die von ihm er-

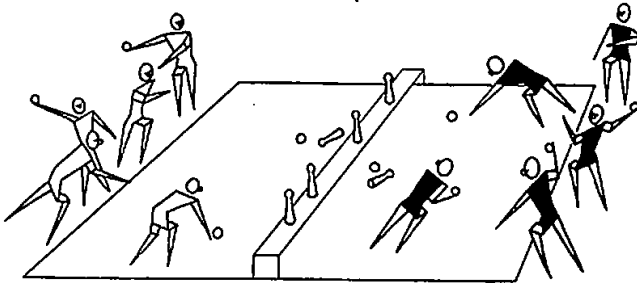


reichten Treffer, wobei mit der Ehrlichkeit jedes einzelnen zu rechnen ist. — Die Kinder wetteifern, und der Lehrer achtet darauf, daß keine Balgerei um die Bälle erfolgt, denn einige werden bestimmt versuchen, zwei oder drei fremde Bälle zu ergattern. — Schließlich zieht der Lehrer nun die Ständer (in einer zu bestimmenden Entfernung) Kreislinien, die beim Wurf nicht über-treten werden dürfen.

Zielball

Jedes Kind hat heute seinen eigenen Ball mitgebracht und auch gut gekennzeichnet. Wir wollen besonders gut treffen lernen. — „Zeichnet schnell ein Viereck in den Sand. Es muß so groß sein, daß die ganze Klasse darin

spielen kann. In die Mitte legt fünf Medizinbälle, alle auf gleicher Höhe und einige Schritte voneinander. Stellt euch in zwei Parteien an den Grenzen gegenüber auf. Wer mit seinem Ball einen Medizinball trifft, erhält einen Punkt. Zählt selbst. Seid aber ehrlich!" — Nach fünf Minuten ist ein Spielgang zu Ende, und die Punkte der einzelnen Parteien werden zusammengezählt, um den Sieger zu ermitteln. Die ins gegnerische Feld geworfenen Bälle dürfen nicht geholt werden, sondern gehören dem Gegner. Niemand darf zwei Bälle im Besitz haben.

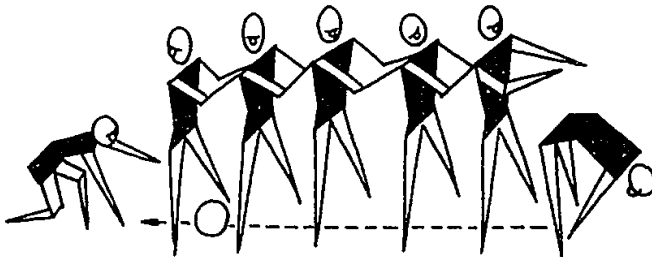
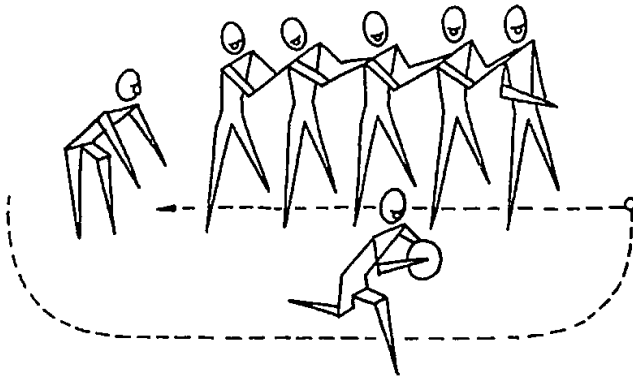


„Zielball“ läßt sich auch noch auf eine andere Weise spielen. In der Mitte des Feldes wird eine Schwebebank aufgebaut. Auf dieser stehen fünf Keulen, die von den Werfern getroffen werden sollen. Sie fallen bei einem Treffen von der Bank herunter. Sind die Keulen alle herabgeworfen worden, ist das Spiel beendet. Sieger ist die Partei, die die wenigsten Keulen im eigenen Feld liegen hat.

Kegelspiel

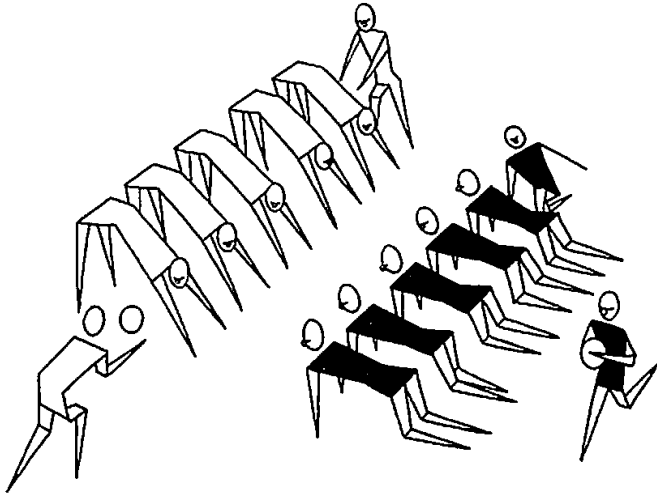
Beim „Kegelspiel“ ist die Klasse in mehrere Gruppen geteilt. Zu jeder Gruppe gehören drei Keulen, die in einer bestimmten Entfernung von einem Anwurfstrich in Dreiecksform Aufstellung finden. Die Keulen sollen umgerollt werden. Die umgefallenen Keulen werden gezählt. Es geht immer der Reihe nach. Sind fünf Durchgänge gewesen, dann wird Halt geboten, und die Treffer werden zusammengezählt. Einzel- und Gesamtwertung sind möglich.

Tunnelball

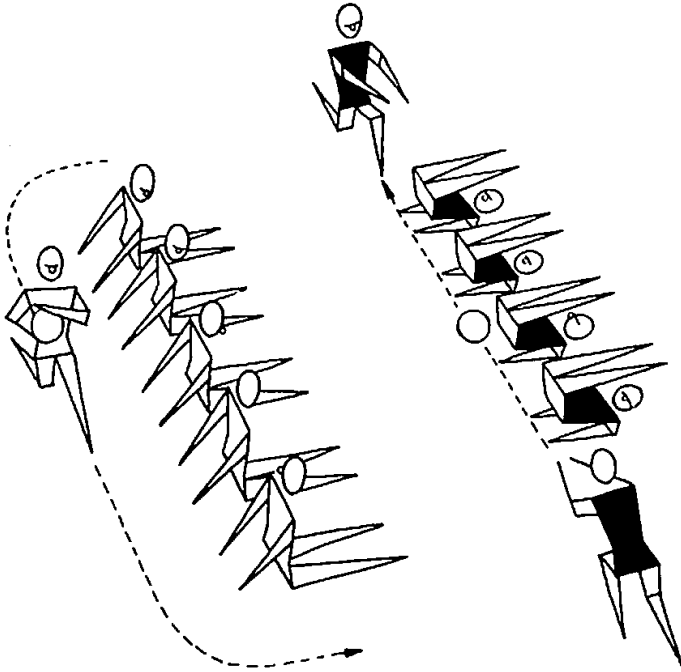


Neben der Fertigkeit des Zielwerfens soll auch das Zielrollen geübt werden. Das „Tunnelballspiel“, bei dem der Ball innerhalb einer Reihe stehender Schüler zwischen deren gegrätschten Beinen nach hinten gerollt wird, ist weit bekannt. Der hinterste der Reihe nimmt den rollenden Ball auf, läuft mit ihm nach vorn und rollt ihn auf die gleiche Weise weiter.

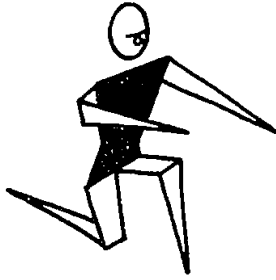
Abwandlung :



Schaukelstafel



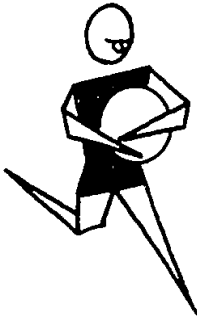
Auch dieses Spiel entspricht im Spielgedanken dem Vorhergehenden. Die Teilnehmer sitzen in zwei Linien zu einem Glied dicht nebeneinander gegenüber. Auf Kommando rollen alle mit Heben beider Beine rückwärts bis zur Rückenlage, damit von den beiden ersten Spielern der Ball unter den Beinen hinweg zum Letzten gerollt werden kann. Am Ende wird er dann von diesem in Hockstellung erwartet. Das Zurückrollen wird am besten von allen mit dem Kommando „Hau!“ — und das Aufrichten, nachdem der Ball nach hinten gerollt wurde, mit „Ruck!“ begleitet. Sobald jeder einmal den Ball nach vorn getragen hat, ist das Spiel beendet, und es hat diejenige Mannschaft gewonnen, die diese Aufgabe zuerst gelöst hat. Das Vorlaufen muß auf der Kopfseite erfolgen, weil der Spieler sonst dem Ball entgegengehen könnte und somit ungleiche Wettkampfbedingungen entstanden. Also Ball empfangen, nach vorne laufen, Ball rollen und hinsetzen lösen einander schnellstens ab.



Der Hintermann
nimmt den Ball auf...



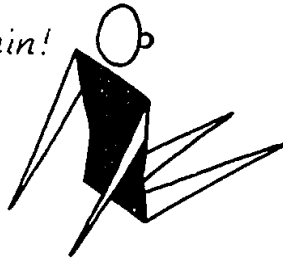
...läuft mit dem
Ball nach vorn...



...rollt den Ball zurück...

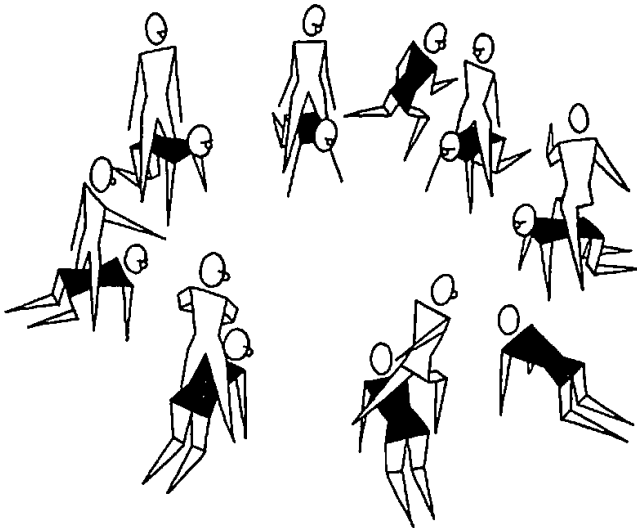


... und setzt sich hin!



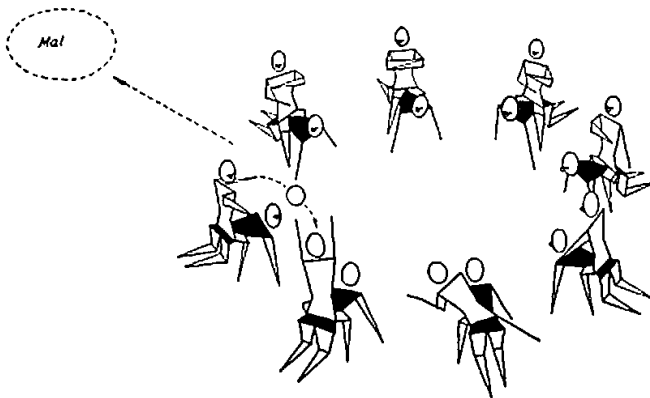
Freies Pferd

Zu den Platzsuchespielen zählt auch das Spiel „freies Pferd“, bei dem die Spielerzahl von 16 bis 24 reichen kann.



Die Hälfte der Spieler nimmt auf der Kreislinie mit etwa 1 m bis 1,20 m Abstand Bankstellung ein. Sie stellen die Pferde dar, über denen mit ge-grätschten Beinen die Reiter stehen. Ein Pferd ist reiterlos; dafür steht ein Reiter ohne Pferd außerhalb des Kreises diesem Pferd gegenüber. Sein Bestreben ist es, auf dieses Pferd zu kommen, was die anderen Reiter zu verhindern suchen, indem sie seiner Laufrichtung entgegen nachrücken. Durch häufigen Richtungswechsel und durch geschicktes Täuschen versucht der pferdelose Reiter die Nachrückenden zu einem Fehler zu veranlassen, der ihn auf das freie Pferd bringt. Der schuldige übernimmt seine Rolle.

Reiterball (balle cavalière)



Die Kinder sind zu zwei in Innenstirnkreisform aufgestellt. Die Reiter sitzen rittlings auf dem Becken der Pferde (nicht auf den Lenden!) und reichen oder werfen sich den Ball zu. Fällt der Ball, so müssen die Reiter flüchten und versuchen, einen ungefähr 10 Meter weit weg aufgezeichneten Kreis (Mal) zu erreichen, bevor die Pferde sich aufgerichtet haben und versucht haben, mit dem Ball einen der Reiter, der den Kreis noch nicht betreten hat, abzuschießen. Gelingt das ihnen, werden die Rollen vertauscht.

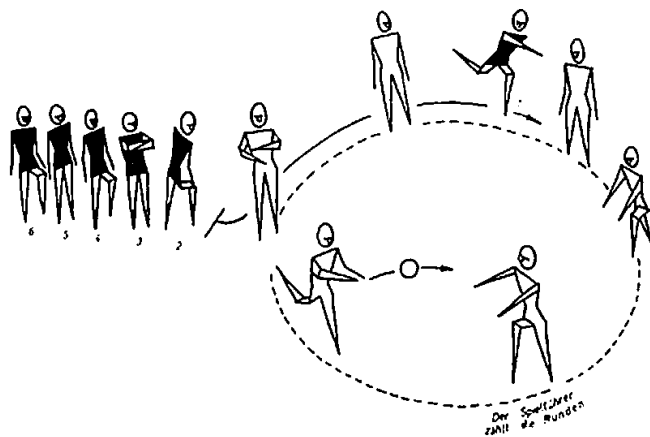
Uhrball (balle-chronomètre)

Zwei gleichstarke Parteien, eine in Kreisform, die andere in einer Reihe aufgestellt.

Der Parteiführer der im Kreis stehenden Mannschaft hat einen Ball.

Auf das Zeichen des Spielführers läuft der erste Mann der in einer Reihe stehenden Partei um den Kreis, berührt den zweiten Läufer mit der Hand, der dann seinerseits um den Kreis läuft, usw. Währenddessen wandert der Ball im Kreis so schnell wie möglich von einem zum anderen, und der Parteiführer zählt die mit dem Ball gemachten Runden. So werden die Stunden (volle Runden) und Minuten (Zuwürfe) gezählt, die der Ball im Kreis

gemacht hat, bis alle Läufer der außenstehenden Partei den Kreis umlaufen haben. Danach Rollenwechsel. Gewonnen hat die Mannschaft mit der kürzesten Zeit.



Spiele für das 3. und 4. Schuljahr

(Stufe des objektverbundenen Spielinteresses)

Die Acht- und Neunjährigen befinden sich, wie Kroh sagt, in einer Phase naiv-realistischer Einstellung zur Umwelt. Ihre Wiss- und Lernbegier wird von einem lahilen optischen Interesse an Objekten getragen. Die materielle Eroberung der Welt ist von einer ständigen aktiven Bereitschaft begleitet. Die Spiel- und Arbeitsfreude ist um so größer, je interessanter das Objekt erscheint. Das gemeinsame Interesse führt die Kinder in die Gemeinschaftsform einer lockeren Gesellung. Geltungsbedürfnis und Leistungsdrang führen zum Wettstreit. Daher haben die Spiele dieser Altersstufe schon gewisse Leistungsaufgaben zu enthalten. Zwar macht sich noch ein illusionär-phantastischer Zug in der Einstellung der Kinder bemerkbar, doch wirkt er nicht mehr auf die unmittelbaren realen Umweltbilder korrigierend ein.

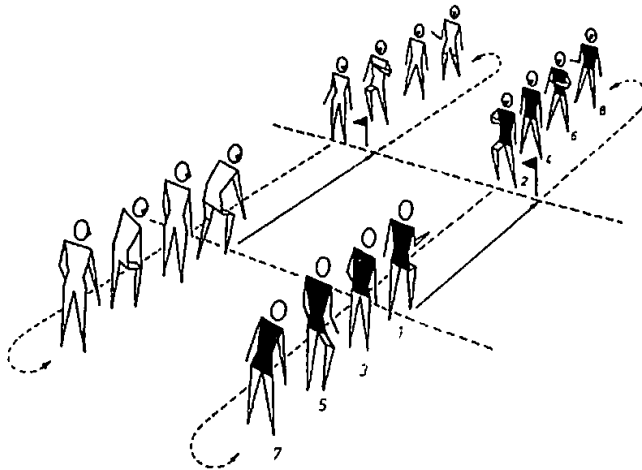
Die Spiele können jetzt bereits komplizierter im Aufbau sein, weil uns eine bessere Auffassungsgabe entgegenkommt, und weil die Leistungsfähigkeit gestiegen ist.

Aus der Unmenge der Laufspiele, die in diesem Alter sehr beliebt sind, wollen wir nur die bekanntesten Grundformen sowie einige Variationen anführen.

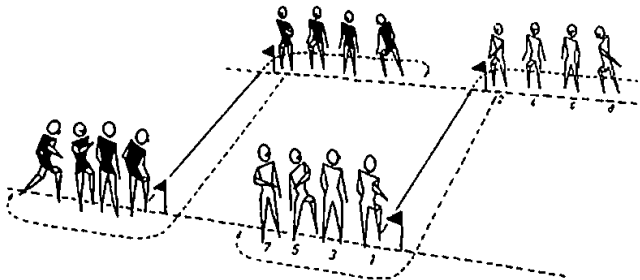
Allen Staffeln liegt der Gedanke zugrunde, daß ein Läufer eine Nachricht zu überbringen hat, wie das in früheren Zeiten oft geschah. Dabei mußten sich auf längeren Strecken mehrere Läufer ablösen. Die meist in einer festen Hülse wohlverwahrte Botschaft wurde dann dem nächsten Läufer übergeben.

Bei unseren Staffelspielen wird gelegentlich — in der Leichtathletik immer — ein Stab übergeben. Es kann aber auch eine Keule, ein Turnschuh, ein Ball oder irgend ein anderer leichter Gegenstand sein. Notfalls genügt auch ein Abschlag mit der Hand, wobei man allerdings stark auf „Frühstarts“ achten bzw. diese durch geeignete Maßnahmen unmöglich machen muß. Da der Platz häufig knapp ist, muß für entsprechende raumsparende Anordnung gesorgt werden. Man unterscheidet normalerweise Pendelstaffeln, bei denen der Lauf zwischen zwei mit Läufern besetzten Malen hin- und hergeht und jeder Läufer nur eine kurze Teilstrecke läuft, Rücklaufstaffeln, bei denen jeder Läufer zu einem Mal und wieder zurück laufen muß, und schließlich Kreisstaffeln, bei denen auf der in sich geschlossenen Kreisbahn gelaufen wird.

Pendelstaffeln



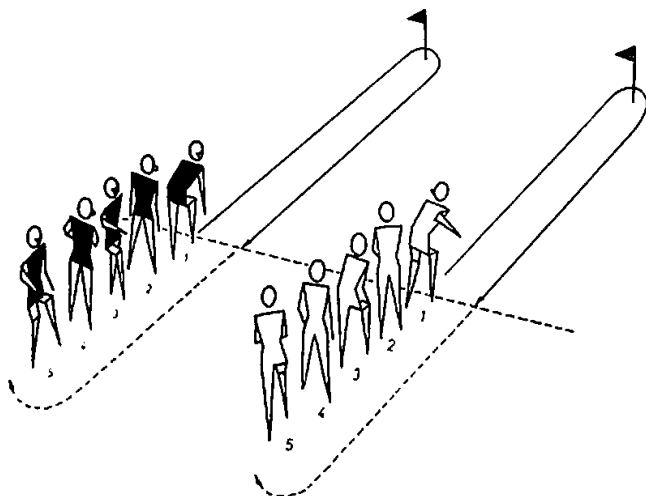
Aus der vorhergehenden Abbildung gehen Aufstellungsform und Weg der Läufer leicht hervor. Die Läufer mit der Nummer 1 beider Parteien starten auf Pfiff. Sie geben den Stab oder den Abschlag weiter an Läufer Nummer 2, der seinerseits an Nummer 3 übergibt. Achtung: Für korrekten Start sorgen! Eine Auflaufkontrolle sollte auf beiden Seiten erfolgen; sie kann von zuverlässigen Schülern vorgenommen werden. Statt der Aufstellung in Flankenreihe kann auch die in Stirnreihen gewählt werden.



Diese Aufstellung erfordert etwas mehr Raum, hat aber den Vorteil, daß die Schüler bessere Sicht haben und dadurch die Aufstellungsform leichter einhalten als bei der Reihenaufstellung, bei der sich jeder gerne vordrängt, um zu sehen, wie seine Partei im Rennen liegt.

Die Pendelstaffeln werden von den Kindern im allgemeinen leicht begriffen, nur muß der Lehrer dafür sorgen, daß die Verteilung der beiden Hälften jeder Gruppe richtig erfolgt. Ablauf des Ganzen vorher genau überlegen, damit es am Schluß keine unangenehme Überraschung gibt!

Rücklaufstaffeln



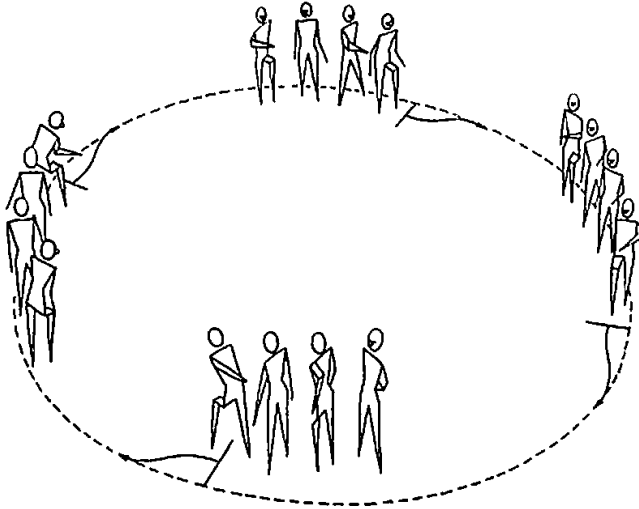
Die Läufer starten, berühren oder umlaufen (überklettern, unterkriechen) ein Mal und kehren zurück, um den Stab oder den Abschlag an die nächsten Läufer weiterzugeben. Für die Überwachung der Ablösung gilt das oben bereits Gesagte. Auch hier ist neben der üblichen Aufstellung in Flankenreihen die Anordnung in Stirnreihen möglich und vorteilhaft.

Kreisstaffeln

1. Im großen Kreis

Hierbei bewegen sich die Läufer aller Parteien auf derselben Kreislinie. Die Läufer der Parteien stehen oder sitzen am besten innerhalb der Kreisbahn.

Scharfe Kontrolle der Ablösung ist erforderlich, damit keine Behinderung der Gegner stattfindet! Der Ablösende muß bis kurz vor der Ablösung dicht innerhalb der Kreisbahn warten. Statt im Kreis kann auch um ein großes, durch Springständer oder Malzfähnechen markiertes Viereck gelaufen werden. Die Ecken werden dabei immer stark gerundet. Deshalb sind Medizinbälle und andere niedrige Markierungen ungeeignet; sie werden zu oft übersprungen.



2. Im kleinen Kreise

Jede Partei bildet einen kleinen Kreis (am Boden markieren!) der von jedem Spieler der Reihe nach umlaufen (überlaufen oder übersprungen) wird.

Die bisher genannten Staffelformen erlauben wiederum vielfältige Variation;

Veränderung der Ausgangsstellung : Sitz, Rückenlage, Bauchlage.

Veränderung der Fortbewegungsart : Laufen, Hüpfen auf einem Bein oder auf beiden Beinen mit geschlossenen Füßen, Laufen auf allen Vieren, Vierfüßlerhupf, Durchkriechen (gegrätschte Beine oder Winkelliegestütz-Tunnel), Überspringen (Bank vorlings), Überhüpfen (Bauchlage), Bocksprung, Schuhkarrenfahren, Tragen, Laufen oder Hüpfen mit Handfassung in Paaraufstellung; Scherzformen wie Pappdeckellauf (jeder Läufer erhält zwei Pappdeckel, von denen er abwechselnd einen nach vorne legt, um daraufzutreten) oder Trokenskilauf (jeder Läufer bewegt sich auf zwei länglichen Stücken Pappdeckel schlüpfend vorwärts) usw.

Veränderung des Laufweges : Da der Laufweg weitgehend vorgeschrieben ist, kommen vor allem Veränderungen des Males (Sprossenwand, Gitterleiter, Pferd, Barrn werden erklettert oder irgendwie überwunden) und Einstreuen von Hindernissen (Sprungleinen, Bänke, Schwebekanten, Kastenteile) in Frage.

Veränderung durch zusätzliche Aufgaben : Drehungen während des Laufens, Schlingeln um Keulen- oder Fahnenreihen, Rollen vorwärts auf der Matte, Auslegen und Einsammeln von Gegenständen (Keulen, Turnschuhe, Parteibänder usw.), Anfertigen einer einfachen Strichzeichnung (Mann, Schwein), wobei jeder Läufer nur einen Strich ausführt usw.

Staffeln mit Bällen

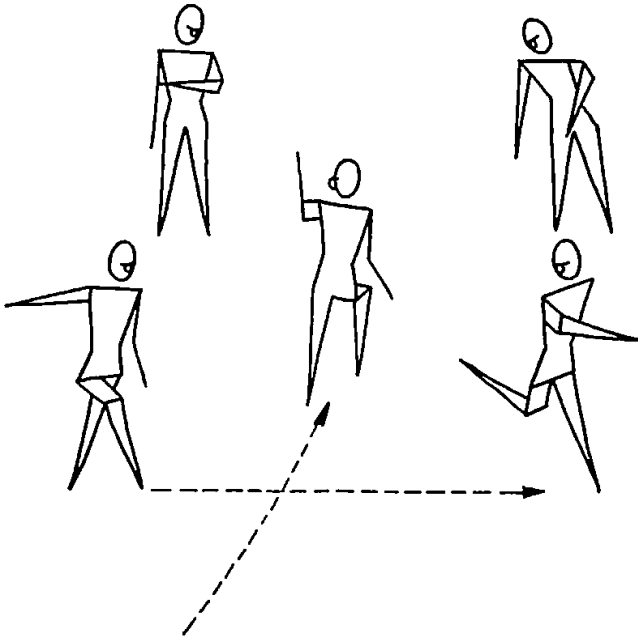
Verwendet man bei den Staffeln zusätzlich Bälle, so wächst der Formenreichtum wiederum erheblich. Der Ball kann auf die verschiedenartigste Weise befördert werden: Tragen (auch mehrerer Bälle), Rollen (auch mehrerer Bälle verschiedener Größen), Tippen, Führen mit dem Fuß, Stoßen des rollenden Balles mit dem Kopf, Hüpfen mit dem Ball zwischen den Knien, Zuwurf zwischen zwei laufenden Spielern, Rückwurf vom Mal aus an den nächsten Spieler, Auslegen und Einsammeln mehrerer, auch verschieden großer Bälle (Dreiballlauf) usw.

Anmerkung: Die hier angeführten Laufstaffeln werden im 3. und 4. Schuljahr begonnen, erfreuen sich aber auch noch bei älteren Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit.

Räuberzack

Neben den Laufstaffeln finden auch die anderen Laufspiele schon im dritten Schuljahr ein gutes Echo. So kann eine Klasse sehr schnell durch „Räuberzack“ in Schwung gebracht werden. Besonders als Einstimmung in einer Turnstunde wird dies Spiel sehr empfohlen. Zunächst geht der Lehrer die Spielgrenzen bekannt, und dann wird ein Häscher bestimmt. Pierre ist der beste Läufer, also übernimmt er die Rolle des ersten Häschers. Er läuft, fängt Nie, beide fassen sich an, erwischen Paul und bilden eine Dreierkette. Die Äußereren haben Schlagrecht. Da ist bereits ein Vierter abgeschlagen. Nun teilen sich die Vier in zwei Paare, und die Räuberei geht weiter. Jedes Mal, wenn der Vierte gefangen wird, erfolgt die Teilung der Paare. — Nach kurzer Zeit herrscht lebhaftes Rennen. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen und darf das nächste Mal als Häscher beginnen.

Schneidezeck



Die Geschicklichkeit des Einzelnen wird beim „Schneidezeck“ besonders angesprochen. Der Häscher verfolgt jemanden. Dieser kann von der Verfolgung erlöst werden, indem ein Dritter zwischen Verfolger und Verfolgten hindurchläuft und damit den Häscher auf sich zieht. Die Klasse wird jedoch in mehrere Spielgruppen geteilt, damit es keine Stehenbleiber gibt.

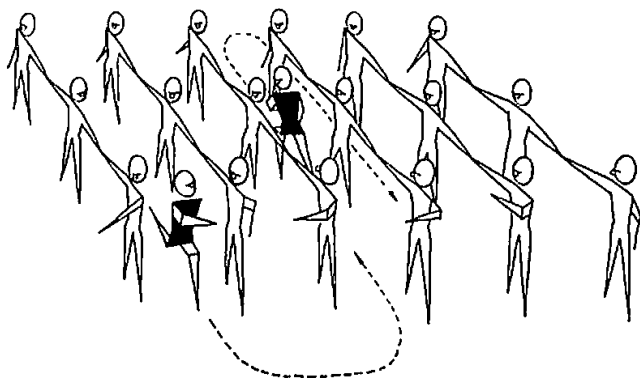
Bärenschlag (Urbär)

Spielerzahl 10 bis 30; Spielfeld : 25 x 25 m.

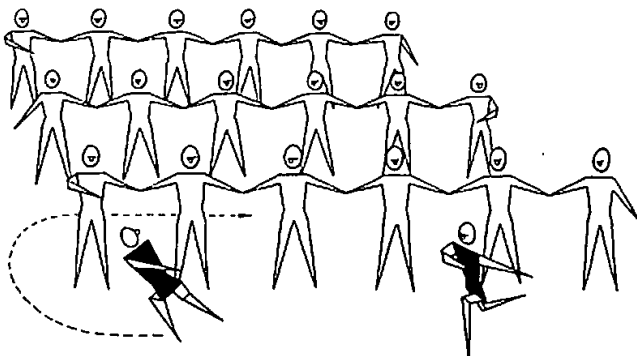
An einer Seite oder in einer Ecke des Spielfeldes befindet sich die Bärenhöhle. In ihr haust der alte Bär (Urbär), der auf den Ruf „Bär raus!“ ins Feld läuft, um einen der flüchtenden Mitspieler abzuschlagen. Die Spielfeldgrenzen dürfen nicht überschritten werden, Übertreten gilt als Abschlag. Gelingt es dem Bären, einen Spieler abzuschlagen, so wird er mit seinem Gefangenen von den noch freien Mitspielern unter leichten Schlägen in die Höhle getrieben. Dort erhalten beide neues Schlagrecht und laufen nach dem

Ruf „Bär raus!“ mit Handfassung erneut aus. Nach jedem Abschlag, aber auch bei Grenzüberschreitung, werden Bären und Gefangene ins Mal zurückgetrieben. Bei drei bis sieben Bären wird eine Kette gebildet, jedoch haben nur die Außenstehenden das Schlagrecht. Es geht sofort verloren, wenn die Handfassung gelöst oder die Kette durch Gegenlaufen der Flüchtenden gesprengt wird. Rohe Gewalt und das Benützen der Hände zum Auseinanderreißen der Kette sind natürlich nicht erlaubt! Bei größerer Bärenzahl werden Viererketten gebildet, bei denen jedoch immer nur die Aussenläufer Schlagrecht haben, das nach jedem Fang in der Bärenhöhle erneuert werden muß. Macht eine Kette einen Gefangenen, so werden alle Ketten mit dem Gefangenen von den noch freien Spielern in die Bärenhöhle zurückgetrieben; der Spielgang wird also unterbrochen. Wer bis zuletzt ungeschlagen blieb, darf beim nächsten Spielgang der Urbär sein.

Irrgarten



Soll die Aufmerksamkeit und Reaktionsfähigkeit der Kinder besonders gereizt werden, dann möge man den „Irrgarten“ spielen. — Die Klasse steht in vier bis sechs Reihen nach der Seite und in die Tiefe auf Doppelarmabstand auseinandergesogen. Alle schauen in die gleiche Richtung. Die Nebenleute erfassen die Hände, so daß einige Gassen entstehen. Schnell wird der Gassenwechsel geübt. Das muß sein, damit das Spiel nachher auch funktioniert. Auf den Ruf: „Hilft!“ — machen alle eine Linkswendung und erfassen wiederum die Hände der Nebenleute. Sobald dies beherrscht wird, beginnt das Spiel. Eine Katze und zwei oder drei Mäuse rennen in den Gassen umher. Ist



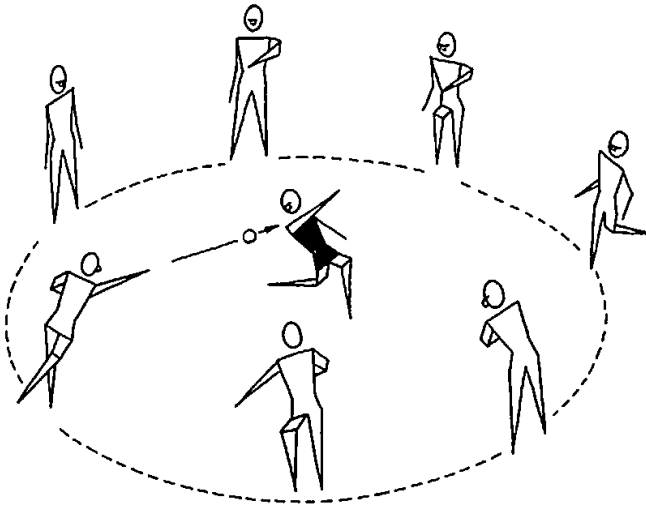
eine Maus in Gefahr, von der Katze erwischt zu werden, ruft sie „Hilft!“ — und schon ist der Katze der Weg versperrt, und sie muß einen Umweg machen oder sich ein anderes Opfer suchen.

Tigerball

„Tigerball“, eng verwandt mit „Neckball“, gehört in die Gruppe der Ballspiele mit Abfangen und Wegschnappen und wird am besten in Kreisform gespielt. —

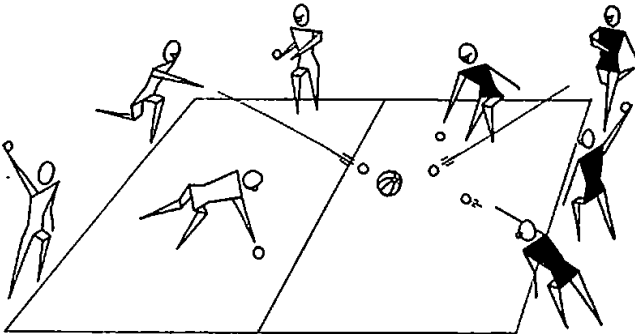
„Bildet durch Händefassen einen Kreis, laßt die Hände los und hockt euch nieder. Emile, du gehst als ‚Tiger‘ in den Kreis und sollst nach dem Ball haschen, der in diesem Kreis von den Andern kreuz und quer gerollt wird, ohne daß sie den Platz wesentlich verlassen. Erwischt du den Ball, dann löst dich der ab, der ihn zuletzt in den Händen hatte. Pass gut auf, und laß dich nicht zu arg narren.“ — Auch im Stehen wird es gespielt, mit Werfen und Fangen. Noch mehr Vergnügen bereitet es, wenn im Kreise zwei Tiger herumwetzen. Bei einer größeren Klasse empfiehlt es sich, in mehreren Kreisen spielen zu lassen.

Hetzball



Eine Abwandlung dieses Spieles nennt sich „Hetzball“. Der Tiger wird gehetzt. Er soll mit dem Ball abgeschossen werden. Es gehört schon allerhand Geschicklichkeit dazu, den Bällen auszuweichen. Der erfolgreiche Schütze hat dann seinerseits das Vergnügen, die Rolle des Gehetzten zu übernehmen.

Sautreiben



Das im vorigen Spiel verlangte Werfen auf ein bewegliches Ziel findet seine weitere Anwendung im „Sautreiben“. Die Wurfentfernung ist wechselnd,

wodurch das Wurf- und Raumgefühl vielseitig angesprochen wird. Dies Spiel ist eine Weiterentwicklung des erwähnten Zielballspiels. Zwischen den sich gegenüberstehenden Parteien (ungefähr 10 m oder mehr voneinander entfernt) liegt ein Fußball. Die Parteien stehen an ihrer Grenze. Die Seitengrenzen des Feldvierecks dürfen nicht besetzt werden. Jeder Schüler hat seinen eigenen Ball mitgebracht, weil wir in der Schule meist nicht so viele zur Verfügung haben. — „Versucht auf meinen Pfiff hin, den Fußball (die Sau) durch einen wohlgezielten Treffer zur gegnerischen Seite zu treiben, und zwar so, daß er über die Grenze des Gegners rollt.“ —

Es hebt ein Rennen und Werfen an, daß es eine Lust ist. Schon ist der Ball in Grenznähe, aber ein guter Schütze der bedrohten Partei rettet die Situation. Die Bälle fliegen hin und her. Alle Spieler dürfen sich nur auf ihrer eigenen Spielseite bewegen, können allerdings jene Bälle, die in ihrer Spielhälfte liegen bleiben, zu sich holen. Das Werfen darf lediglich von der eigenen Abwurflinie erfolgen. — Damit das Spiel nicht zu einem Gewühl wird, empfiehlt es sich, die Klasse in zwei Spielgruppen zu teilen. Der Ball darf nicht so geworfen werden, daß er andere gefährdet. An die Fairness der Kinder ist zu appellieren.

Drittenabschlagen

Das „Drittenabschlagen“ findet Anklang, weil die Kinder den Spielgedanken unschwer aufnehmen. — „Bildet einen Kreis. Zu zweien abzählen. Nummer 2 tritt hinter Nummer 1. Alle treten noch zwei Schritte zurück, damit der Kreis mehr Bewegungsfreiheit zuläßt. Jean-Paul du bist der Schläger und Roger der Verfolgte. Ihr lauft um den Kreis herum. Der Verfolgte darf sich retten, indem er sich vor eines der Paare stellt. In diesem Augenblick wird der Dritte (der Kreisäußere) zum Verfolgten und muß sich sputen, wenn er nicht gefangen werden will. Hat er jedoch Pech, dann wechselt das Schlagrecht auf ihn über. Das Abschlagen erfolgt mit einem leichten Schlag auf das Gesäß“. Gewöhnen wir die Kinder von vornherein an faire Schlagweise. Das Spiel läßt viele Abwandlungen zu. Die Paare haben zu sitzen, oder nebeneinander auf dem Bauch zu liegen, oder der Verfolgte muß zwischen den gegrätschten Beinen hindurchkriechen usw. Der Lehrer sei erfinderisch. Für einen schnellen Wechsel im Spiel muß gesorgt werden. Die Kinder neigen anfangs meist dazu, das Sichdavorstellen zu vergessen. Sie laufen und laufen um den Kreis herum und machen dadurch das Spiel tot. Also: Der Verfolgte hat sich schnell vor ein Paar zu stellen.

Der Zweite (Dritte) schlägt

(Dieses Spiel soll nicht unmittelbar hinter dem „Drittenabschlagen“ gespielt werden.)

Die Spieler bilden einen weiten Kreis. Der Schläger rennt hinter dem Verfolgten her. Dieser rettet sich, indem er sich vor einen der Mitspieler stellt. In diesem Augenblick wechselt das Schlagrecht. Der alte Schläger muß schleunigst Fersengeld geben, um nicht selbst Schläge zu erhalten; denn der

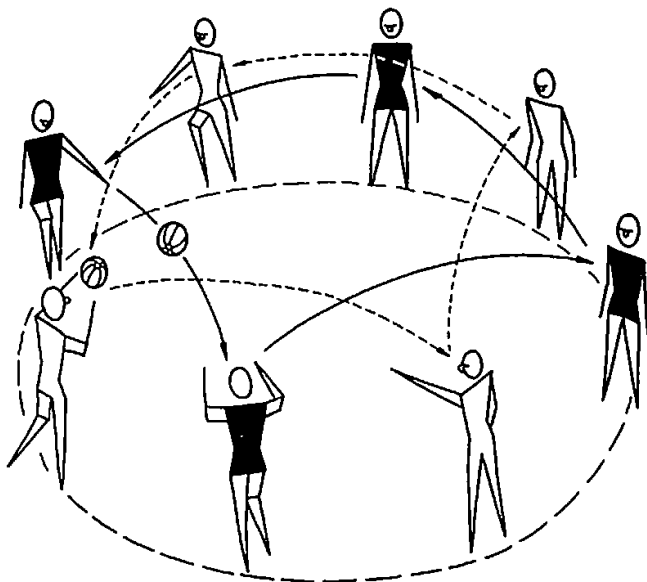
neue Schläger darf ihn solange „vertrimmen“, bis er sich vor einen Spieler gestellt hat, womit dann auch wieder das Schlagrecht wechselt. Das Spiel wird wahrscheinlich zu grobem Schlagen verleiten. Es kommt auf den Lehrer an, wie er die Klasse in dieser Hinsicht erzieht. Spieldisziplin soll erreicht werden. — Das ist eine Aufgabe mit sittlichem Hintergrund.

Burgball

Das „Burgballspiel“ hat eine Ähnlichkeit mit dem Hetzball. Auf den Boden wird ein größerer Kreis gezeichnet. In seine Mitte stellen wir drei Keulen. Sie deuten die Burg an, die von einem Wächter gehütet wird. Am Kreisrand stehen die anderen Mitspieler. Sie sollen sich einen Ball (z. B. Fußball) derart zuwerfen, daß sie schnell in eine Wurfposition gelangen, von der aus sie ungehindert die Keulen umwerfen können. Der Wächter darf mit dem ganzen Körper abwehren, also auch mit den Füßen. Wechsel bei einem Treffer. Mit diesem Spiel wird frühzeitig das schnelle Zuspield, das sichere Fangen und die Entschlußkraft geübt, was später bei anderen Ballspielen erfordert ist.

Abwandlungen : Bockball, Kastenball, Turmball.

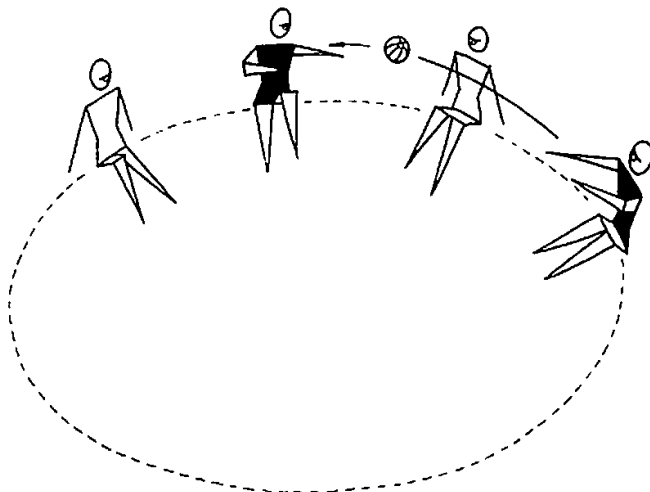
Balljagd



6 bis 24 Teilnehmer bilden einen geöffneten Stirnkreis mit einem Zwischenraum von 1 bis 3 Metern und zählen zu zweien ab. Alle Ersten bilden eine,

alle Zweiten die andere Mannschaft. Je ein Spieler jeder Mannschaft, die sich gegenüberstehen, erhält einen Medizinball. Auf „Los!“ werfen sie diesen, nach einer Seite kreisend, ihrem nächsten Mitspieler zu, so lange, bis ein Ball den anderen überholt hat. Mit dem Überholen ist der Sieg entschieden. Verboten ist, den nächsten Mitspieler auszulassen und das gegenseitige Behindern am Zuspield. Nach links und rechts üben! Nur auf den eigenen Ball achten und im Eifer des Wettkampfes den Kreis nicht verkleinern.

Abwandlung : Balljagd im Sitzen.



Einfacher Jägerball (ohne Parteien)

Bei diesen einfachen Jägerballspielen gibt es anfangs nur einen einzigen Jäger, der die frei im Feld laufenden Hasen abzuschießen trachtet. Jeder abgeschossene Hase wird Gehilfe des Jägers. Deutliche Kennzeichnung des Jägers sowie seiner sich nach und nach zu ihm gesellenden Gehilfen ist notwendig (Parteibänder oder Unterschiede in der Kleidung). Alle Jägerballspiele können ja nach Übungsabsicht mit einem kleinen Ball (Schlagball, Gummiball) oder einem Hohlball ausgeführt werden. Sie dienen somit mehr der Vorübung des Schlagball- oder des Handballspiels.

1. Grundform

Spielerzahl : 10 bis 40

Spielgerät : Schlagball, Gummiball oder Hohlball

Der Jäger versucht, einen der im Raum oder in einem abgegrenzten Feld laufenden Hasen abzuschießen. Zu diesem Zweck darf er auch mit dem Ball laufen. Gelingt ein Abwurf, so wird der getroffene Spieler Gehilfe des

Jügers. Von diesem Augenblick an darf mit dem Ball nicht mehr gelaufen werden. Die beiden Jäger müssen sich den Ball zuspielen, bis sich eine neue Gelegenheit zum Abwerfen bietet und damit ein weiterer Gehilfe gewonnen wird. Es gelten nur direkte Treffer, nicht jedoch vom Boden oder von den Wänden abspringende Bälle. So geht das Spiel weiter, bis alle Hasen abgeschossen worden sind. Der letzte Hase eröffnet als erster Jäger den neuen Spielgang.

Es kann auch vereinbart werden, daß nicht alle Hasen abgeschossen werden, sondern nur vier bis sechs. Wird ein siebenter getroffen, so spielt der erste Jäger wieder als Hase mit usw.

2. Mit Jäger außerhalb des Feldes

Spielerzahl : 10 bis 25

Spielgerät : wie oben

Die Hasen bewegen sich in einem Kreis von 6 bis 8 m Durchmesser oder in einem entsprechenden viereckigen Feld. Der Jäger befindet sich ausserhalb und muß von dort aus versuchen, seine Treffer anzubringen. Die Getroffenen werden seine Gehilfen und werfen ebenfalls von aussen her ab. Zum Herausholen des Balles dürfen die Jäger den Kreis (das Feld) betreten. Abwandlung : Ein Hase gilt nicht als abgeschossen, wenn er den Ball fängt oder wenn er nach einem Treffer den Ball im Kreis (Feld) früher aufhebt als der Jäger. Danach muß er ihn sofort an einen Jäger abgeben.

Völkerball

Eigentlich erübrigt es sich, dieses bestbekannte Ballspiel zu beschreiben, ist es doch in vielen Schulen eines der wenigen gepflegten Ballspiele.

Das Völkerballspiel ist genau genommen ein Vier-Felder-Ball-Spiel, bei dem die Aussenfelder anfangs schwach besetzt und nach aussen hin nicht besetzt sind.

Spielerzahl : 12 bis 30

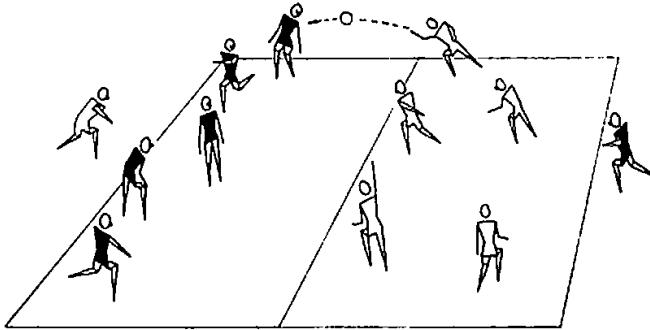
Spielfeld : 10 x 12 bis 10 x 16 m, in der Mitte geteilt

Spielgerät : Hohlball

Jede Partei (Volk) besetzt eine Hälfte des Spielfeldes und stellt einen Spieler (bei Neueinführung des Spieles auch zwei bis drei) als Aussenspieler (Grenzwächter, Grenzer) hinter der gegnerischen Hintergrenze auf.

Der erste Aussenspieler besitzt kein Schußrecht und wird von dem zuerst abgeworfenen Spieler seiner Partei abgelöst. Dieser hat von nun an das Recht, Spieler der Gegenpartei abzuwerfen. Weitere Ablösungen von Aussenspielern erfolgen nicht! Alle weiteren Getroffenen gehen zu ihren Aussenspielern und helfen ihnen beim Abwerfen der Gegner. Sie können nicht mehr abgeworfen werden. Jede Partei ist bestrebt, als erste sämtliche Gegner in deren Feld abzuwerfen. Hierbei gelten folgende Regeln :

a) Das Laufen mit dem Ball ist nicht gestattet. Bei Verstoß erhält die Gegenpartei den Ball.



b) Der Ball darf nicht länger als drei Sekunden gehalten werden, sonst erhält ihn der Gegner.

c) Wird der von einem Gegenspieler geworfene Ball von dem Angeworfenen oder von einem Spieler seiner Partei gefangen, so gilt das nicht als Treffer.

d) Überschreiten der Spielfeldgrenzen zum Vermeiden des Abgeworfens gilt als Treffer.

e) Der Ball gehört den Spielern der Partei, in deren Feld er rollt oder springt. Ein „Herausfischen“ des Balles aus dem gegnerischen Feld ist nicht erlaubt.

f) Überrollt oder überfliegt der Ball die Seiten- oder Hintergrenze eines Feldes, so gehört er den Aussenspielern der Gegenpartei.

g) Übertritt ein Spieler einer Partei die Grenzen seines Feldes mit dem Ball in der Hand, so gehört der Ball der Gegenpartei.

Spielmöglichkeiten : Es kann gespielt werden :

a) Bis zum völligen Aufreiben einer Partei.

b) Nach Zeit. Welche Partei hat nach deren Ablauf noch die meisten Spieler im Feld ?

c) Nach Zeit mit Punktwertung. Jeder Treffer bringt einen Punkt. Diese weitverbreitete Grundform kann durch einige Abwandlungen belebt werden :

a) Die Aussenspieler dürfen nicht nur von der Hintergrenze, sondern auch von den Seitengrenzen her abwerfen, so daß die Feldspieler von allen Seiten her angegriffen werden.

b) Abgeworfene Spieler einer Partei dürfen in ihr Feld zurückkehren, wenn sie als Aussenspieler einen Treffer erzielt haben.

c) Mit „Herausfischen“ eines Balles aus dem gegnerischen Feld, wenn er in Reichweite ist. Beide Füße müssen dabei im eigenen Feld bleiben.

d) Ein Sprungkasten in der Mitte des Feldes gibt Deckung.

e) Für geübte Spieler : Ein gültiger Abwurf ist nur möglich, wenn der Ball vorher gefangen wurde.

Grenzball

„Grenzball“, franz. „gagne-terrain“ kann mit einem Schlagball bzw. einem Hohlball gespielt werden. — Das Spielfeld erstreckt sich fast über die Länge eines Fußballfeldes und ist etwa 20 m breit. Von einer Mittellinie aus werden 10 Schritte von ihr nach beiden Seiten ebenfalls Linien gezogen, die die Anwurflinien darstellen und den Freiraum begrenzen, der während des Anspielens nicht betreten werden soll. Das Los bestimmt die Anwurfpartei. Der Anwurf geschieht von der eigenen Anwurflinie. Wir benutzen einen Schlagball, weil wir neben der bloßen Spielabsicht auch die Wurfteufigkeit mit diesem Ball üben wollen. Es wird in der Reihenfolge der Nummern, die durch vorheriges lautes Abzählen innerhalb der Parteien ermittelt wurde, geworfen. Die Spieler verteilen sich hüben und drüben über die Spielfläche, so wie das Spielgeschehen es taktisch erfordert. Der geworfene Ball soll möglichst von der Gegenpartei gefangen werden. Gelingt es, dann darf der Fänger ausser der Reihe, nachdem er drei Sprungschritte vorwärts gemacht hat, sofort werfen. Gelingt das Fangen nicht, so wirft die Gegenpartei von dem Fleck, an dem der Ball niederging, der Nummernfolge entsprechend. Es gilt, die Gegenpartei hinter deren eigene rückwärtige Grenze zu treiben. — Dies Spiel kann man schon als Kampfspiel bezeichnen.

Rollball

Im vierten Schuljahr neigen die Kinder schon dazu, sich im Kampf zu messen, besonders die Jungen. Das „Rollballspiel“ entspricht diesem Kampfwillen. Es ist ein Kampfspiel auf zwei Tore. Die Kinder werden also an das den modernen Sportspielen typische Raumverhalten gewöhnt. Zu einer Mannschaft gehören 3 Stürmer, 2 Verteidiger und 3 Torhüter. Das Spielfeld sei etwa 10 x 20 m groß. Das Tor erstreckt sich über die ganze Länge der Schmalseite des Feldes. Der Spielgedanke wird die Kinder in Begeisterung versetzen. — „Ihr habt soviele Tore zu schießen, wie es geht. Aber, der Ball darf nur gerollt werden; er darf zwar flach über den Boden geschossen werden, soll jedoch nicht die Kniehöhe überschreiten.“ — Der Verlauf ist dem Fußballspiel ähnlich. Der Ballbesitzer ist „tabu“, niemand darf ihn anrühren. Der Ball ist lediglich im Ahspiel zu erhaschen. Nach jedem Tor beginnt das Spiel in der Mitte durch ein Anrollen seitens der Verlierermannschaft. Freiwürfe (bei falschem Verhalten, unfairem Spiel) erfolgen von der Stelle, an der der Fehler begangen wurde. Da das Spiel kraftraubend ist, soll es der Leistungsfähigkeit der Kinder angemessen sein und etwa 2 x 5 Minuten dauern. Nehmt zwei Felder nebeneinander und eine ganze Klasse ist zufriedengestellt.

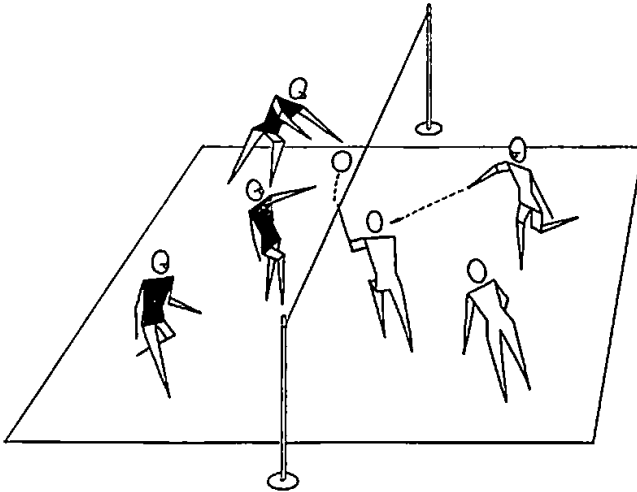
Ball über die Schnur

Spielerzahl : 12 bis 16

Spielfeld : Etwa 12 x 20 m

Spielgerät : Hohlball, später kleiner Vollball oder Medizinball

Das Spielfeld wird durch eine in 2 m Höhe gespannte Schnur geteilt. Auf jeder Seite wird parallel zur Mittellinie in 1 m Abstand eine Aufwurflinie gezogen, die beim Wurf nicht überschritten werden darf.



Der Spielgedanke besteht darin, daß ein von der Gegenpartei geworfener Ball gefangen werden muß, Wurf- und Fangfehler werden der Gegenpartei als Gutpunkte angerechnet.

Die anwerfende Partei wird durch Los bestimmt. Die andere Partei hat dafür die Platzwahl, sie wirft auch nach dem Seitenwechsel an. Jeder Spieler wird bestrebt sein, seinen Wurf so zu plazieren, daß dem Gegner das Fangen möglichst erschwert wird.

Als Fehler werden gerechnet :

Nichtfangen, also Bodenberührung des Balles (Nichtfangen ist kein Fehler, wenn ein anderer derselben Partei den Ball vor Berühren des Bodens noch fängt) ;

Wurf an die Schnur oder deren Haltevorrichtung ;

Wurf unter der Schnur hindurch;

Überwerfen der Spielfeldgrenzen (Es wird jedoch der werfenden Partei nicht als Fehler angerechnet, wenn ein Spieler der Gegenpartei den Ball vor dem „Ausgehen“ noch berührt; fällt der Ball auf die Grenzlinie, so wird er nicht als „aus“ gewertet.);

Überschreiten der Abwurflinie beim Wurf.

Als Fehler kann auch der Rückwurf des Balles durch einen anderen Spieler als den Fänger gewertet werden. Diese Einschränkung empfiehlt sich, wenn nur immer dieselben guten Spieler werfen.

Bei allen Fehlern wird weitergespielt, Fehlwürfe werden nicht wiederholt. Es ist allerdings auch die Spielweise möglich, daß das Spiel nach jedem Fehler kurz unterbrochen wird und die Partei anwirft, die den Vorteil gewann.

Das Spiel ist beendet, wenn eine vorher bestimmte Punktzahl, z. B. 20, erreicht worden ist. Dabei kann man verlangen, daß die siegende Partei am Schluß mindestens zwei Punkte Vorsprung haben muß. Anderenfalls wird weitergespielt, bis dieser Unterschied erreicht ist. Es kann jedoch auch auf Zeit (10 bis 15 Minuten) gespielt werden. In allen Fällen empfiehlt sich jedoch der Seitenwechsel nach Halbzeit, um jedwede Benachteiligung auszugleichen.

Diese Grundform des Spiels wird von den Kindern ab 4. Schuljahr leicht erlernt. In den vorhergehenden 2 Schuljahren empfiehlt es sich ausserdem, die Vorform zu diesem Spiel, d. h. „Punktesammeln“, mehrmals zu spielen.

(Punktesammeln : Spielerzahl : beliebig, Spielgerät : Schlaghülle oder Hohlkugel; Spielgedanke : durch eine Linie, eine Turnbank oder eine Schnur getrennt, stehen sich jeweils zwei Gruppen von je drei bis vier Kindern gegenüber und werfen sich einen Ball zu. Jeder Fang wird gezählt : Für einen Fang mit beiden Händen gibt es einen Punkt, mit einer Hand zwei Punkte. Um die Geschicklichkeit beider Hände zu fördern, kann das Fangen mit der linken Hand (bei Linkshändern mit der rechten Hand) mit drei Punkten bewertet werden.

Jede Gruppe zählt die gewonnenen Punkte mit. Nach einer bestimmten Zeitspanne werden die Punkte verglichen und die Seiten gewechselt.)

Das Spiel „Ball über die Schnur“ erlaubt eine Reihe von Abwandlungen :

Ball über den Graben (4, 6 oder 8 m breiter „Graben“ anstatt die Schnur ; hierbei fallen die Abwurfslinien weg).

Ball über die Schnur mit zwei Bällen;

Ball über die Schnur mit einem schweren Medizinball;

Bei hoher Schnur (bis zu 2,40 m) und mit einem 3 kg schweren Medizinball gespielt, entsteht hier ein ausgesprochenes Sprungspiel mit hohem körperlichen Nutzen, das sich, insbesondere im Winter, als Ausgleichs- und Ergänzungssport für Mannschaftssportspieler vorzüglich eignet.

Ballstaffeln

Das Rollballspiel pflegen wir mit einem Handball zu spielen. Die Kinder sollen sich frühzeitig an die Größe dieses Balles gewöhnen. Sie mögen in diesem Schuljahr weitere Aufgaben erhalten, die den Umgang mit dem Handball betreffen. Es sei hier nochmals auf die Ballstaffeln (siehe Seite 54) erinnert, in denen das Dribbeln mit dem Ball hervorragend gepflegt werden kann. Auch das Korb- und Basketballspiel werden bereits ins methodische Blickfeld gezogen. In ähnlichem Sinne verfahren wir mit dem bei den Jungen schon beliebten Fußballspiel. Die Kinder mögen in Pendel- und Wendepunktstaffeln den Ball mit den Füßen vor sich her treiben, um die rechte Einstellung zum rollenden Ball zu erhalten und um einen entsprechenden Laufrhythmus zu entwickeln.

Spiele für das 5. und 6. Schuljahr

(Stufe des relationsuchenden Spielwillens)

Mit dem 10. Lebensjahr gelangen die Kinder in die Entwicklungsstufe der Verfestigung der kindlichen Strukturen (Möckelmann), in die Phase der kindlichen Vollreife. Von nun ab befinden sie sich in einem Lebensabschnitt, der ihnen das volle Glück der Kindheit bescheren soll. Mit diesen Jahren beschließt das Kind sein Kindsein, und es wappnet sich für die „Sturmjahre“ der Pubertät. Das Kind ist in dieser Zeit ausserordentlich spiel- und leistungsfreudig und zeigt eine reflektierend-realistische Grundhaltung. Diese Haltung ist die Basis für den jetzt in besonderem Maße auftretenden Lernwillen. In diesem Lernalter leben der Arbeits- und der Spielwille einträchtig nebeneinander und beflügeln sich gegenseitig. Beide Willensrichtungen sind zwar noch objektbezogen, suchen aber reflektierend die realen Wirkungszusammenhänge zwischen den sich bietenden objektiven Vorgängen und Dingen. Der Spielwille richtet sich nun allmählich auf die Kampfspiele aus. Die Kinder wollen es den „Großen“ gleichtun. Daher sollte man nun in die nähere Vorbereitung der modernen Kampfspiele eintreten. Neben dem lebendigen Lernwillen stehen Bewegungsgeschicklichkeit, ein gutes Maß an Organkraft und Schnelligkeit bereit. Jetzt werden die Kinder fähig die Zusammenhänge im Spielgeschehen auf ihre Art zu sehen und zu beurteilen. Ihr Wille ist darauf gerichtet, möglichst ökonomisch und durch Ausnutzung aller günstigen Spielmomente zum Erfolg zu kommen. Ihr Spielwille ist drangvoll, aber abwägend und relationsuchend. Diese Entwicklung geht bei den Jungen im zwölften bzw. dreizehnten Lebensjahr zu Ende, bei den Mädchen etwa im elften oder zwölften Jahr. Die Grenzen lassen sich nicht absolut festlegen. Drum beobachte der Lehrer seine Zöglinge recht sorgsam, um jederzeit die richtige Einstellung zum Kind zu haben.

Die Spiele dieser Altersstufe leiten zu den Kampfspielen der nächsten Jahre über. So wird das in Deutschland in hohem Maße empfohlene Barlaufspiel, als reines Lauf- und Hasespiel mit eigener Taktik, aus den beiden Vorbereitungsspielen „Foppen und Fangen“ und „Diebschlagen“ entwickelt.

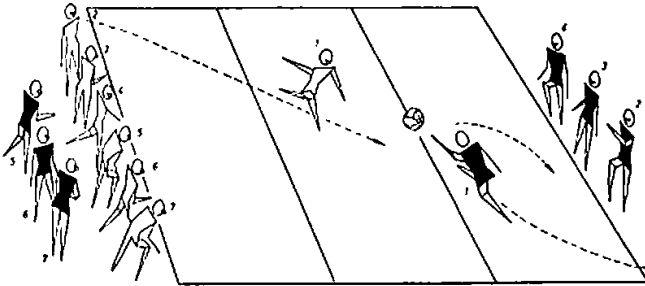
In beiden Spielen sind zwei gleichstarke Mannschaften erforderlich. Das Spielfeld überschreite nicht die Maße 20 x 30 m, weil die Laufleitung kurz und schnell sein muß und ein recht häufiges Laufen ermöglicht werden soll. Eine große Klasse spiele daher lieber in zwei Spielgruppen.

Jeder Schüler erhält durch Abzählen seine Laufnummer, denn es wird in der Reihenfolge der Nummern gelaufen. Die Mannschaften stehen sich auf den Schmalseiten des Spielfeldes gegenüber. Jeder Läufer hat die Aufgabe, einen Gefangenen zu machen.

Foppen und Fangen

„Foppen und Fangen“ hat folgenden Spielverlauf: die Nummer 1 der einen Partei läuft zum Gegner, um ihn zu foppen. Die Gegenspieler halten, hinter ihrer Linie stehend, dem Foppenden ihre ausgestreckten Hände entgegen. Dieser schlägt laut zählend in diese Hand, das zweite Mal in jene und beim dritten in eine andere oder in eine schon getroffene, um danach schnellstens ins eigene Mal zurückzulaufen. Erreicht er dieses, ohne vom Verfolger abge schlagen zu werden, muß der Unterliegende als Gefangener hinter ihm ins Mal treten. Wird er dagegen selbst gefangen, da wandert er als dessen Gefangener ins Gegenmal. Wird jemand, der bereits Gefangene besitzt, abgeschlagen, dann sind diese erlöst und eilen in ihr eigenes Mal zurück. Die Partei, die nach 10 Minuten die meisten Gefangenen aufweist, bzw. den Gegner ausgehungert hat, ist Sieger. Zur Vervollständigung: Die Parteien wechseln sich nach jedem Kampf im Foppen ab. Die Foppenden laufen in der Reihenfolge ihrer Nummern.

Diebschlagen



Beim „Diebschlagen“ ist der Verlauf ein ähnlicher. Die eine Partei stellt den Polizisten, die andere die Diebe. Die Diebe haben ein Tuch oder ein Band, das auf einem Medizinball liegt, zu entwenden, was die Polizisten verhüten sollen. Da die Diebe zum Diebesgut laufen und die Chance des Zurückkehrens haben müssen, die Polizisten jedoch ohne Laufhinderung die Verfolgung aufnehmen können und daher von vornherein im Vorteil wären, liegt der Medizinball im Spielfeld drittel der Diebe. Wie ist der Verlauf? — Die Nummer 1 läuft hinaus, Polizist Nummer 1 ebenfalls. Der Polizist fängt den Dieb. Dieser wandert ins Polizeigefängnis, hinter seinen Häsher. Die Nummern 2 laufen. Der Dieb bringt sein Gut ins eigene Mal. Der Polizist hat das Nachsehen und wandert ins „Kittchen“, hinter seinen Dieb. Die Möglichkeit des Erlösens gibt es nicht. Sind alle einmal gelaufen, dann ist ein Spielgang beendet, und die Gefangenen werden gezählt. In der Skizze sind die Gefangenen 5, 6 und 7 des Verständnisses halber gezeichnet worden. In Wirklichkeit können sie noch keine Gefangenen sein.

Jägerball (mit Parteibildung)

Im Gegensatz zu den schon aufgeführten Jägerballspielen beginnt hier nicht ein einzelner Jäger das Spiel, der sich durch Abwurf von Hasen Gehilfen verschafft, sondern es werden von Anfang an Parteien gebildet, bei denen die Spieler verbleiben, auch wenn sie abgeworfen sind.

Wesentlich ist bei diesen Jägerspielen das planmäßige Einkreisen des Läufers vor dem Abwurf. Hierfür sind einige Hinweise an Platz, die der Lehrer seinen Schülern geben möchte.

Hinweise für die Jäger: Der Ball muß nach Erhalt unverzüglich dem Parteigänger zugespielt werden, der am günstigsten steht. Es ist meist von Vorteil, sich auf einen Hasen zu konzentrieren und ihn allein einzukreisen. Hierzu müssen die Jäger sehr beweglich sein und sicher fangen. Gefangen wird aus diesem Grunde immer mit zwei Händen. Wer nicht im Besitz des Balles ist, versucht, näher an den Abzuwerfenden oder an dessen Laufweg heranzukommen. Je nachdem wie ein Opfer sich bewegt, möchte ihm immer ein Jäger entgegenlaufen, der dann den Ball zugespielt erhält. So wird das Wild hin und her gehetzt und das Netz immer enger gezogen, bis der entscheidende Wurf angebracht werden kann. Da bei fast allen Abwurfspielen der Raum begrenzt ist und ein Überschreiten der Grenzen einem Treffer gleichgesetzt wird, können die Jäger die Grenzen, besonders die Feldecken, in ihren Einkreisungsplan einbeziehen. Beim Wurf sollen die Jäger Würfe vermeiden, die bei Verfehlen des Opfers den Ball weit ins „Aus“ treiben, also sogenannte „Querwürfe“. Es ist zweckmäßig, die Würfe möglichst nur nach der Feldmitte hin auszuführen, so dass ein fehlgehender Ball von anderen Jägern aufgegriffen werden kann! Oft führt auch das Vortäuschen eineswurfes zum Erfolg.

Hinweise für den Verfolgten: Der Verfolgte muß den Ball und die ihn fangenden Spieler fest im Auge behalten, um richtig reagieren zu können. Er strebt danach, in die Nähe von fang- und wurfunsicheren Verfolgern zu kommen, um bei einem Fehler derselben der Einkreisung zu entgehen. Seine Parteigänger versuchen, durch Zwischenlaufen die Jäger zu stören und zum Ablassen von ihrem Opfer zu bewegen. Oftmals gibt es in der Partei einen oder zwei gewandte Jungen oder Mädchen, die es verstehen, die Verfolger auf sich zu lenken und deren Würfen geschickt auszuweichen. Am besten bietet man den Jägern nur die Schmalseite des Körpers und versucht, durch schnelles Vor- und Rückwärtsbewegen, aber auch durch Ducken und Hochspringen dem Schuß auszuweichen. Wesentlich ist auch, sich möglichst so zu bewegen, daß bei einem Fehlwurf der Jäger der Ball weit ins „Aus“ geht.

1. Jägerball im Kreis

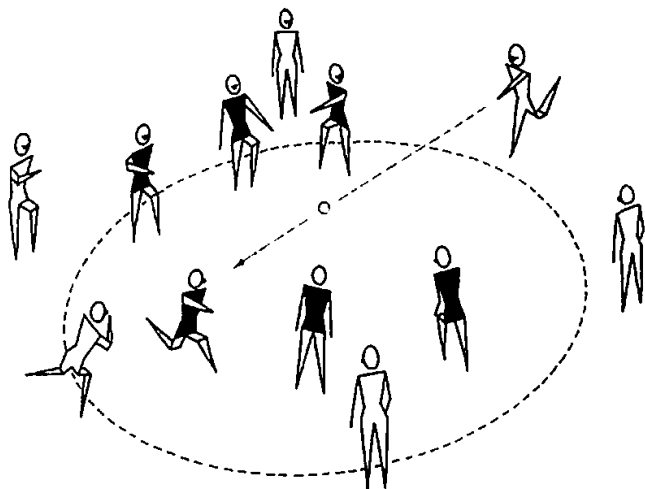
Spielerzahl: 12 bis 32

Spielgerät: Hohlball

In einem Kreis von 5 bis 8 m Durchmesser bewegen sich die Hasen. Ebensoviele Jäger stehen ausserhalb des Kreises und versuchen die Hasen abzutreffen. Sind alle Hasen getroffen, so erfolgt Rollentausch.

Aus diesen einfachen Grundformen lassen sich verschiedene Spielmöglichkeiten entwickeln:

- a) Wie lange braucht jede Partei, um alle Spieler der anderen abzutreffen? Getroffene scheiden hierbei aus.
- b) Bei Fang des Balles durch einen Hasen darf dieser auf einen Jäger werfen. Gelingt dabei ein Treffer, so darf ein früher abgeschlossener Spieler der eigenen Partei in den Kreis zurückkommen.
- c) Im Kreis steht ein Sprungkasten, hinter dem Deckung genommen werden kann.
- d) Wieviele Treffer kann jede Partei innerhalb von drei Minuten anbringen? Hierbei bleiben die Abgeworfenen im Kreis.
- e) Die Jäger dürfen den Ball nur mit dem Fuß spielen (schwierig, aber für größere Schüler sehr fesselnd!)



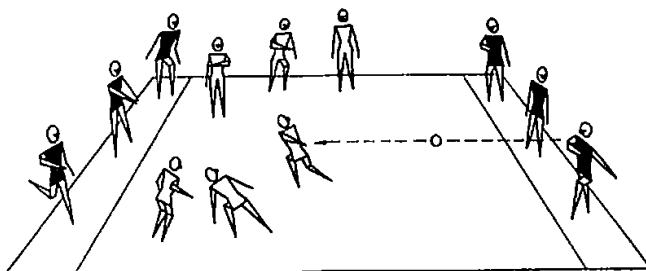
Bei größerer Spielerzahl kann mit mehreren Bällen gespielt werden. Man kann auch drei oder vier Parteien bilden, wobei die Spieler einer Partei als Hasen in den Kreis gehen und alle übrigen draußen als Jäger bleiben. Welche Partei hält sich am längsten? Es ist auch möglich, mehrere Parteien in den Kreis zu schicken und nur eine als Jäger einzusetzen. Dafür muß der Kreis allerdings entsprechend groß gezeichnet werden. Am vorteilhaftesten ist es bei größerer Zahl jedoch, wenn man zwei Kreise bildet, wobei jede Partei in einem die Hasen, am anderen die Jäger stellt.

Wer getroffen ist, geht als Jäger zum anderen Kreis und hilft dort seiner Partei beim Abwerfen. Welche Partei ist zuerst aufgerieben?

2. Jägerball im Feld

Statt im Kreis, können sich die Spieler auch in einem dreigeteilten Feld aufstellen.

Sämtliche oben genannten Spielmöglichkeiten sind auch bei dieser Art ausführbar.



Auch in einem ungeteilten Feld können diese Spiele ausgetragen werden. Hierbei kann wie folgt gespielt werden :

a) Mit Ausscheiden

Jäger und Hasen sind in einem einzigen Feld vereint. Die Jäger erhalten den Ball und versuchen die Hasen abzuschießen, die nach Treffer ausscheiden und sich ausserhalb des Spielfeldes niedersetzen. Nach Abwurf des letzten Hasen werden die Rollen getauscht. Welche Partei braucht die kürzere Zeit, um alle Gegner abzuwerfen ?

b) Mit Rollentausch bei Fehler

Das Spiel verläuft wie vorstehend beschrieben, doch werden nach jedem Fehler die Rollen vertauscht, das heißt, die bisherigen Hasen werden Jäger und umgekehrt.

Als Fehler gelten : Fehlwurf, Nichtfangen des Balles beim Zuspield, Überschreiten der Spielfeldgrenzen, Abwurf eines Gegners, ohne daß der Ball vorher zugespielt und gefangen wurde.

c) Mit Wiedereintreten Getroffener

Spielverlauf wie vorstehend unter a). Für jeden gültigen Treffer darf ein früher ausgeschiedener Spieler wieder eintreten. Die Reihenfolge des Wiedereintretens entspricht dem vorausgegangenen Ausscheiden.

d) Mit Punktwertung

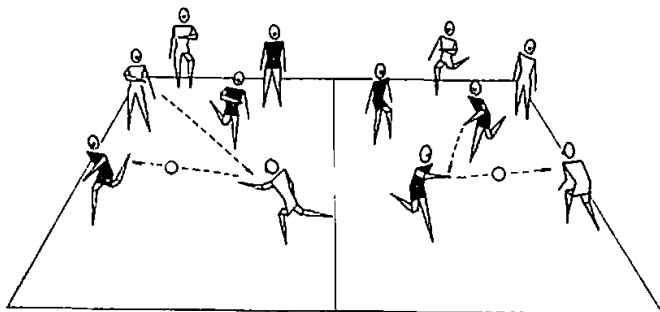
Spielweise wie unter a). Statt des Ausscheidens der getroffenen Spieler wird eine Punktwertung eingeführt. Für jeden Treffer erhalten die Jäger, für jeden Fehlwurf die Hasen einen Punkt. Die Partei hat gewonnen, die zuerst zwanzig Punkte erreicht hat. Beim nächsten Spielgang werden die Rollen getauscht.

e) Mit wandernden Kennzeichen

Die Hasen erhalten ein oder zwei Kennzeichen (Bändchen, Staffelstab, usw.), die während des Spiels den Träger wechseln. Die Jäger dürfen immer nur nach dem Spieler werfen, der ein Kennzeichen trägt.

3. Jägerball in zwei Feldern

Hierbei bleiben die abgeworfenen Spieler am Spielgeschehen beteiligt, müssen aber ihr ursprüngliches Feld verlassen, um im anderen als Jäger mitzuwirken.



a) Beginn mit einem Jäger

Jede der beiden Parteien besetzt ein Feld, entsendet aber einen Spieler in das Feld des Gegners, der dort als Jäger wirkt. Seine Aufgabe besteht darin, die gegnerischen Spieler (Hasen) abzuwerfen, bis das Feld gänzlich von ihnen geräumt ist. Jeder Abgeworfene geht in das andere Feld, um dem dort tätigen Jäger seiner Partei zu helfen. Sieger ist die Partei, die zuerst ein Feld vom Gegner gesäubert hat.

b) Mit gemischter Feldbesetzung

In jedem Feld befindet sich jeweils die Hälfte der Spieler jeder Partei. Das Feld A gehört der schwarzen, das Feld B der weißen Partei.

Jede Partei ist bestrebt, den Gegner durch Abwerfen aus ihrem Feld zu drängen. Wer getroffen ist, hilft seinen Parteigängern im anderen Feld. Diejenige Partei hat gewonnen, die zuerst den Gegner aus einem Feld völlig verdrängt hat. Gespielt wird mit zwei Hohlballen.

Zu den einfachen Mannschaftssportarten dieser Altersgruppe gehört sonderzweifel auch das auf Frankreich übernommene einfache Mannschaftsspiel „Passe à dix“, also 10 Zuspiele.

«Passe à 10» oder «10 passes»

Spielfeld : Schulhof oder Rechteck von 20 bis 30 m lang und 10 bis 15 m breit.

Spielerzahl : 2 Mannschaften von 5 bis 10 Spielern

Spielgerät : Hohlball (Basketball, Handball oder Volleyball)

Spielgedanke : Die Spieler einer Mannschaft müssen sich den Ball 10 mal hintereinander zuspiesen (für Anfänger genügen 5 Zuspiele) ohne daß der Ball vom Gegner abgefangen oder kontrolliert wird. Die Mannschaft, der

es gelungen ist, sich 10 Zuspiele (Passen) zu machen, erhält einen Punkt. Der Lehrer als Spielleiter zählt laut die gelungenen „Passen“.

Spielregeln: Als gültiges Zuspiel gilt jeder Ball, der von einem Spieler einem anderen derselben Mannschaft zugespielt wurde, auch wenn hierbei der Ball über den Boden rollte oder von einem Gegner zwar berührt, aber nicht kontrolliert wurde.

Verboten dabei ist, dem Spieler den Ball wieder zurückzuspielen, von dem man ihn erhalten hat. Desweiteren dürfen nicht mehr als drei Schütze mit dem Ball in der Hand gemacht werden.

Wie später im Basketball ist der Spieler, der im Besitz des Balles ist, „tabu“.

Bei Regelverstößen wird das Spiel unterbrochen. Die Fehler werden bestraft durch: Zuzählen von zwei „Passen“, wenn das Opfer des begangenen Fehlers der Mannschaft angehört, die gerade im Ballbesitz ist;

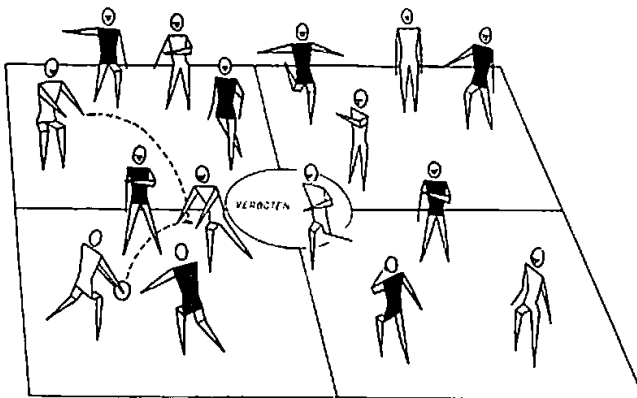
Bei Fehler eines Spielers der Mannschaft, die gerade im Besitz des Balles ist, erhält die andere Mannschaft den Ball.

Halten zwei oder mehr Spieler beider Mannschaften den Ball fest, so daß kein Spielen mehr möglich ist, wird das Spiel unterbrochen (Halteball) und wieder durch Hochwerfen des Balls zwischen zwei gegnerischen Spielern weitergeführt.

Jeder Ausball wird an der Spielfeldgrenze durch Einwurf der gegnerischen Mannschaft wieder ins Spiel gebracht (Einwurf wie im Basketball oder Fußball).

Bei diesem Spiel wird auch die Mann gegen Mann Deckung geübt.

«Passe à 5 par zones» oder «les 5 passes»



Spielfeld: 20–25 m auf 10 bis 15 m, je nach der Spielerzahl.

Dieses Spielfeld wird in 4 gleichgroße Teile (Zonen) eingeteilt. In der Mitte wird ein Kreis beigelegt, der nicht betreten werden darf.

Spielerzahl: zwei gleichstarke Mannschaften, durch Bändchen usw. gut voneinander zu erkennen.

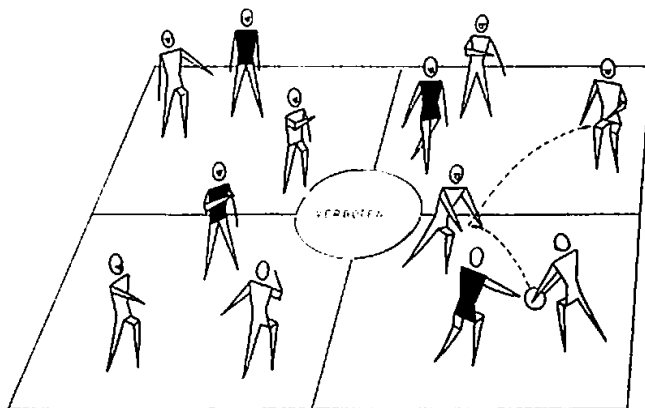
Die Spieler beider Mannschaften sind zu gleichen Zahlen in den vier Zonen verteilt. Siehe Zeichnung!

Spielgedanke: Ordnung in das Spiel bringen, das im vorhergehenden Spiel häufig herrschende Durcheinander ausschalten. Dies wird durch das „Einsperren“ der Spieler in die verschiedenen Zonen zum Teil erreicht.

Spielregeln: Wie im vorausgegangenen Spiel erhält eine Mannschaft einen Punkt, wenn sie 5 „Passen“ gemacht hat. Hierbei werden bloß die von einer Zone zur anderen gemachten Zuspiele gezählt, was die Spieler aber nicht verhindern soll, sich innerhalb einer Zone den Ball zuzuspielen, bis ein Partner aus einer anderen Zone sich freigestellt hat.

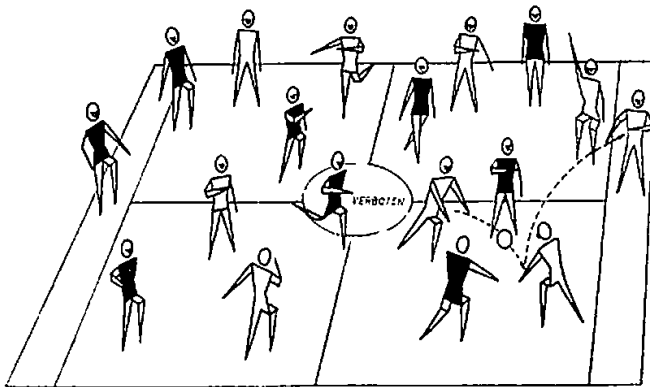
Um Zonenüberschreitungen zu verhindern, kann das Spielfeld durch 0,80 m breiten Gang anstatt einfacher Striche in vier geteilt werden.

Um das Freistellen und Zuspieren zu erleichtern, kann abwechselnd auch zeitweilig ein Spieler einer Mannschaft aus jeder Zone herausgenommen werden.



Torball mit Zonen

Spielgedanke: Dieses Spiel folgt dem „passe à dix“ Spiel. Es soll den Kinder: erlauben, den Ball von einem Tor zum andern zu spielen, ohne daß dabei die Übersicht verloren geht oder die Kinder alle zusammen dem Ball nachjagen.



Spielfeld : 30 auf 15 m, in vier Zonen aufgeteilt, mit einem verbotenen Mittelkreis.

Spielerzahl : 8 bis 12 Spieler pro Mannschaft, die so auf die 4 Zonen verteilt sind, daß in jeder Zone gleichviele Spieler jeder Mannschaft sind.

Auf den beiden Schmalseiten ist ein Gang von 1.50 m breit, in dem sich ein Tor-Spieler bewegt.

Der Spielbeginn geschieht durch Balleinwurf vom Gang der Schmalseite aus.

Durch Zuspiel des Balles wird dieser in die Nähe des eigenen Tor-Spielers gebracht, so daß er diesem zugespielt werden kann. Dabei hat kein Spieler das Recht, aus seiner Zone herauszukommen. Gelingt das Zuspiel an den Tor-Spieler, ohne daß letzterer aus seinem Gang heraustritt, erhält die Mannschaft einen Punkt.

Jeder Ausball wird durch Einwurf durch die gegnerische Mannschaft ins Spiel gebracht.

Selbstverständlich wird bei diesem Spiel mit Manndeckung gespielt. Desgleichen wird das Prellen (Dribblen) des Balles verboten und höchstens drei Schritte mit dem Ball in der Hand erlaubt. (Einwurf für den Gegner)

Jede rohe Handlung gegen einen Angreifer, der versucht seinem Tor-Spieler den Ball zuzuwerfen, wird mit einem „Penalty“ bestraft. Dieser besteht in einem einfachen Zuspiel auf den Tor-Spieler aus 10 m Entfernung.

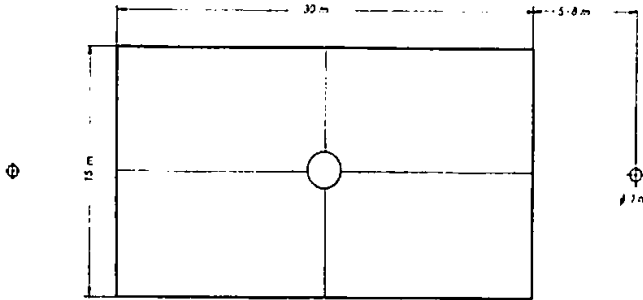
Nach erzieltm Tor wird der Ball wieder durch Einwurf vom Gang der Schmalseite des Gegners ins Spiel gebracht.

Wird der Ball von zwei gegnerischen Spielern festgehalten, erfolgt „Halteball“ wie im Basketball.

Verbesserte Formen des Torballspieles

1. Den Tor-Spieler 5 bis 8 m von der Schmalseite entfernen und in einen Kreis von einem Meter Durchmesser stellen.

Der Ball muß dann notgedrungen auf ein schmales Tor geworfen werden, wie dies in den einzelnen Kampfportarten geschieht.

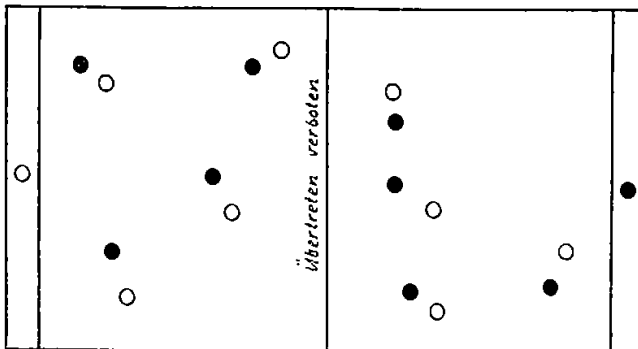


2. Änderung der Zonenverteilung.

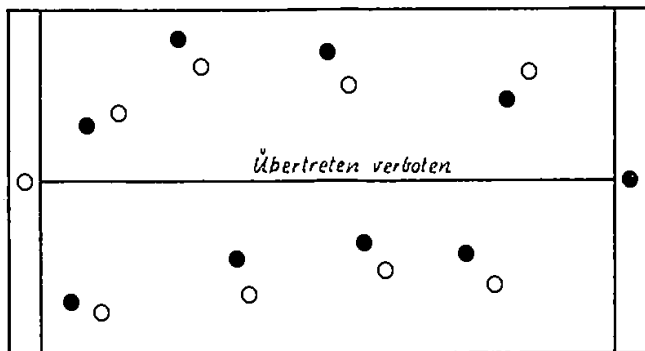
Nach und nach den Schülern größere Teile des Spielfeldes freigeben.

Anstatt sie in ein Feldviertel einzusperren, wie in den vorhergehenden Spielen, erlaubt man den Kindern, sich in einer Spielfeldhälfte zu bewegen :

a) Entweder eine Breitseite freigeben, mit Verbot, die der Schmallelinie parallel liegende Mittellinie zu überschreiten;

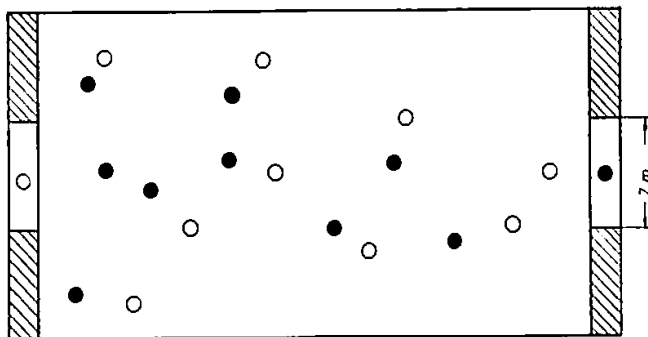


b) oder eine Längsseite des Spielfeldes freigeben, mit Verbot, die in der Mitte befindliche Längslinie zu überschreiten.



2. Die Zoneneinteilung fallen lassen und den Tor-Spieler halten lassen.

- a) Man entfernt die alte Zoneneinteilung und erlaubt den Spielern, das ganze Spielfeld zu benutzen.
- b) Der Raum des Tor-Spielers wird im Gang der Schmalseite auf 7 m eingengt.



- c) Der Tor-Spieler wird durch einen Verteidiger der gegnerischen Mannschaft „gehalten“. Letzterer muß im Spielfeld bleiben und darf den Raum des Tor-Spielers nicht betreten (Strafe: Eckball oder „Penalty“, je nach Schwere des Vergehens des Verteidigers).

Bei diesem Spiel sind nach und nach die Regeln des Handball zu 7 einzuführen, oder des Basketball. In letzterem Falle, wird der Tor-Spieler durch einen „Korb-Spieler“ ersetzt. Dies geschieht, indem man einen Spieler auf einen Hocker setzt mit einem Reifen mit gestreckten Armen über dem Kopf gehalten.

Manndeckung, bzw. Freistellen

Bei allen Mannschaftsspielen mit Ausnahme des Volleyballs spielt die Manndeckung respektiv Freistellung eine große Rolle. So muß der angreifende Spieler, dessen Mannschaft im Besitz des Balls ist, schnell und gut folgende drei Aufgaben lösen : sich freistellen, um den Ball aufzunehmen,

den Ball beschützen, um sich umzuschauen und einen freistehenden Partner zu erblicken,

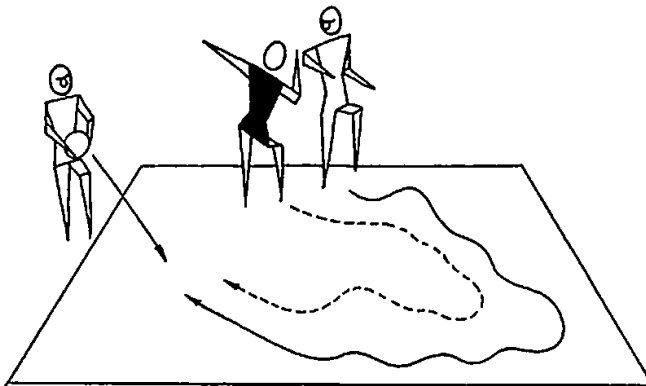
einen Gegner an sich heranziehen und den Ball einem freistehenden Mitspieler, den man erblickt hat, zuspieren.

Diese drei grundlegenden Aufgaben des Angreifers können z. B. wie folgt auf einem in 4 Zonen aufgeteilten Spielfelde nach Unterbrechung der vorhergehenden Spiele gelöst werden.

a) Freistellen, um den Ball zu erhalten.

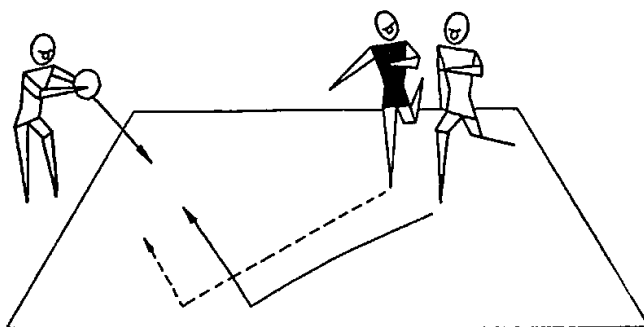
Spielgedanke : Die Überwachung des Gegners täuschen, ihm für wenige Augenblicke enteilen, um den Ball ungehindert aufnehmen zu können. Folgende vier Möglichkeiten können hier geübt werden :

Der „Spaziergang“



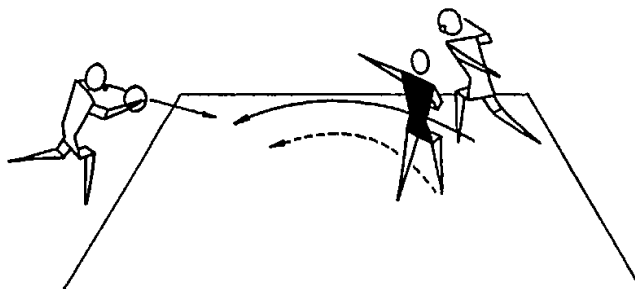
Der Angreifer läuft langsam auf dem Feld herum, um seinen Gegner einzuschlüpfen und überwacht diskret seinen Zuspieler. Plötzlich spurtet er auf seinen Zuspieler zu, um den Ball zu erhalten.

Hackenschlagen



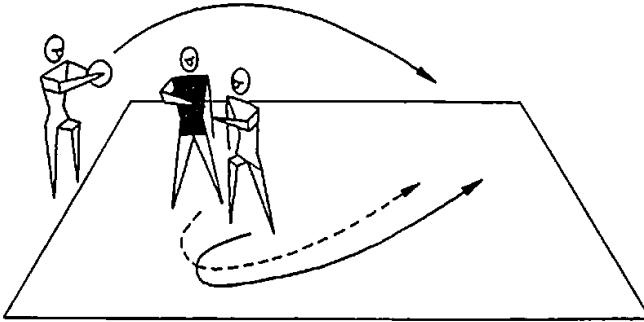
Der Angreifer startet nicht allzu schnell in einer bestimmten Richtung, ändert plötzlich seine Richtung und den Laufrhythmus, um seinen Gegner zu überraschen und so Zeit zur Ballaufnahme zu gewinnen.

Plötzlicher Start



Der Angreifer bleibt unbeweglich, ziemlich weit von seinem Zuspeler entfernt, und macht, als ob er sich nicht am Spielgeschehen beteiligen würde. Dann startet er urplötzlich, mit oder ohne Körpertäuschung beim Start, in Richtung des Zuspilers.

Der Hacken



Der Angreifer befindet sich ziemlich nahe beim Zusprieler. Er läuft zuerst in Richtung des Zuspriegers, wie wenn er sich ihm nähern wollte, um plötzlich eine halbe Wendung zu machen und in der entgegengesetzten Richtung vom Zusprieger wegzulaufen, der ihm den Ball durch Kerzenwurf zusprielt.

b) den Ball beschützen, um sich umzusehen.

Der Anfänger, der im Ballbesitz ist, hat Angst, der Gegner würde ihm den Ball wegnehmen. Diese Angst zeigt sich dadurch, daß er sich mit dem Ball „zusammenkauert“, das Spiel anhält und ein Gewühl hervorruft, sowie Durcheinander und dadurch gefährliches Spiel,

oder aber, er wirft den Ball irgendwie irgendwohin, nur um ihn los zu werden, ohne auf ein genaues Zusprielen an einen freistehenden Mitspieler zu achten, und so verliert seine Mannschaft den Ballbesitz. — Die nun folgende Aufgabe hat zum Ziel, den Schüler von dieser Angst zu befreien um ihm zu erlauben, sich umzusehen, zu denken und zweckmäßig zu handeln, indem sie ihn lehrt, den Ball zu beschützen, um ihn ausser Reichweite des Gegenspielers, der ihn entwenden will, zu bringen.

Die Schüler stehen in zwei Reihen mit ungefähr 2 m Abstand um sich nicht gegenseitig zu behindern, etwa 10 bis 15 m vom Lehrer entfernt.

Die Schwarzen sind Verteidiger und stehen mit dem Blick auf ihre Gegner gerichtet, mit dem Rücken zum Lehrer gekehrt.

Auf stumme Zeichen des Lehrers müssen die Angreifer den Ball — am besten mit gestreckten Armen auf der dem Verteidiger entgegengesetzten Seite gehalten — von rechts nach links bringen, indem sie den Ball ausser Reichweite des nach dem Ball trachtenden Gegners halten; dieser darf dabei den Angreifer weder berühren noch rempeln. Der Ballträger kann die Füße auf der Stelle bewegen, darf aber den Lehrer nicht aus den Augen verlieren.

Gleichzeitig hebt nämlich der Lehrer einen Arm und zeigt eine bestimmte Zahl Finger. Die Angreifer müssen jetzt gleichzeitig den Ball beschützen und die Zahl der vom Lehrer gezeigten Finger laut rufen. Dieser ändert immer häufiger die gezeigte Fingerzahl, indem er beide Hände benützt.

Bei der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.

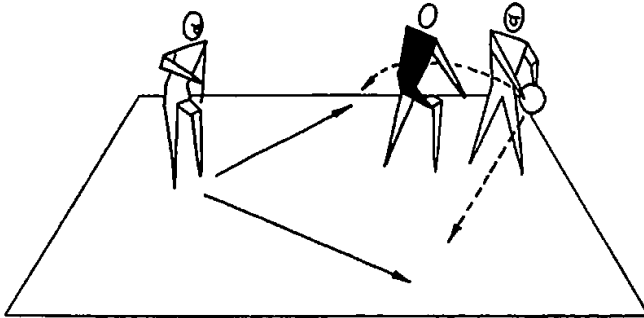
Eine Runde muß sehr kurz sein : 20 bis 30 Sekunden, um unnütze Müdigkeit und Zusammenstöße zu vermeiden.

e) den Ball einem freistehenden Mitspieler zuspielen, während man selbst „gehalten“ wird.

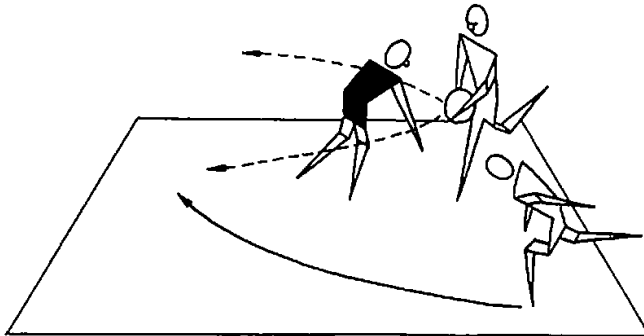
Die nachfolgenden Aufgaben sollen die Schüler daran gewöhnen, den Ball einem Freistehenden zuzuspielen, trotz der bedrängenden Präsenz eines Gegners.

Diese drei Aufgaben werden auf einem rechteckigen Spielfeld von etwa 14 x 8 m durch Gruppen von je drei Schülern gelöst : ein Zuspieler, ein Verteidiger und ein Ballempfänger. Diesmal soll besonders der Zuspieler arbeiten, was nicht sagen will, daß die beiden anderen sich passiv verhalten sollen. Ganz im Gegenteil sollen sie klug mitmachen.

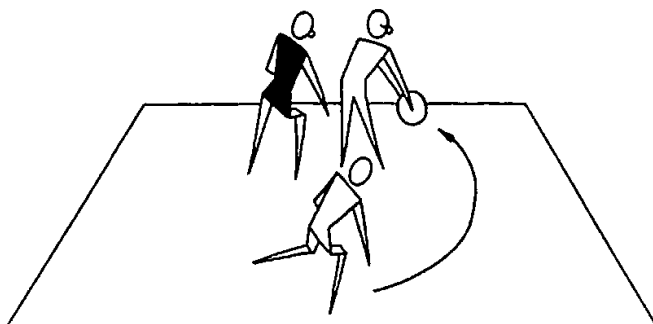
1. Auf Zeichen des Lehrers läuft der Ballempfänger in schräger Richtung dem Zuspieler entgegen. Der Zuspieler, der seinen Ball beschützt, muß dem Ballempfänger den Ball durch genaues Zuspiel am Verteidiger vorbei geben.



2. Auf Zeichen des Lehrers läuft der Ballempfänger, der auf gleicher Höhe wie der Zuspieler steht, hinter den Verteidiger, wobei er den Ball erhält.



3. Der Ballempfänger kann ebenfalls um den Zuspieler herum laufen, der ihm den Ball zureicht.

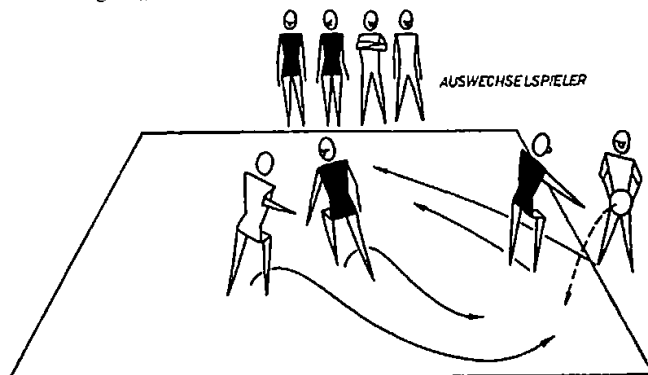


Bei diesen Aufgaben können vier Gruppen von drei Spielern gleichzeitig arbeiten. Jede Gruppe bleibt dabei in der ihr zugewiesenen Zone. Jede Aufgabe soll 2 bis 3 mal gestellt werden, ehe die Rollen gewechselt werden, so daß die Kinder Zeit haben, alles zu begreifen und gemachte Fehler zu verbessern.

Zwei gegen zwei auf kleinem Feld

Spielgedanke: Dieses Spiel ist sozusagen eine Zusammenfassung der vorhergehenden Aufgaben:

- sich freistellen, um den Ball zu erhalten;
- den Ball beschützen, um sich umzusehen;
- den Ball einem freistehenden Mitspieler zuspielen, während man selbst gehalten ist;
- den Gegner „halten“.



Um Durcheinander zu vermeiden, wird das Spiel auf engem Raum mit einer beschränkten Spielerzahl ausgeführt. Dabei kommen zwei neue Momente zu den schon angeführten :

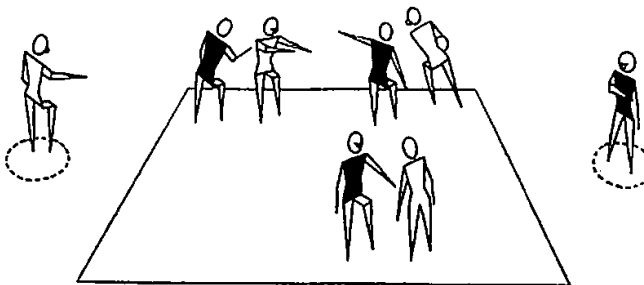
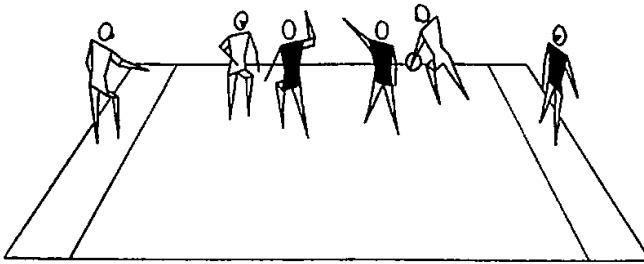
- a) ein zweiter Verteidiger,
- b) aus der Übung wird ein richtiges Spiel.

Spielablauf : Der Anwurf wird auf der Schmalseite ausgeführt. Die angreifenden Spieler müssen, durch gegenseitiges Zuspiel, den Ball bis zur entgegengesetzten Schmalseite spielen, um ihn hier ausserhalb des Spielfeldes auf den Boden zu legen. Gelingt das, erhält die Mannschaft einen Punkt.

Gelingt es hingegen den Gegnern, in den Ballbesitz zu kommen, so versuchen diese den Ball zur entgegengesetzten Schmalseite zu spielen.

Dabei dürfen nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball in der Hand gemacht werden und der Gegner nicht körperlich berührt werden. Bei krassen Regelverstößen wird auf Punkt für die benachteiligte Partei entschieden.

Abwandlungen : Spielfeld vergrößern, Spielerzahl erweitern, einem Tor-Spieler den Ball zuspelen, usw., so daß wir die schon beschriebenen „Pass“-Spiele wiederfinden.



Als weitere Vorbereitungsspiele auf das Handball- und das Basketballspiel gelten in diesem Alter folgende Spiele :

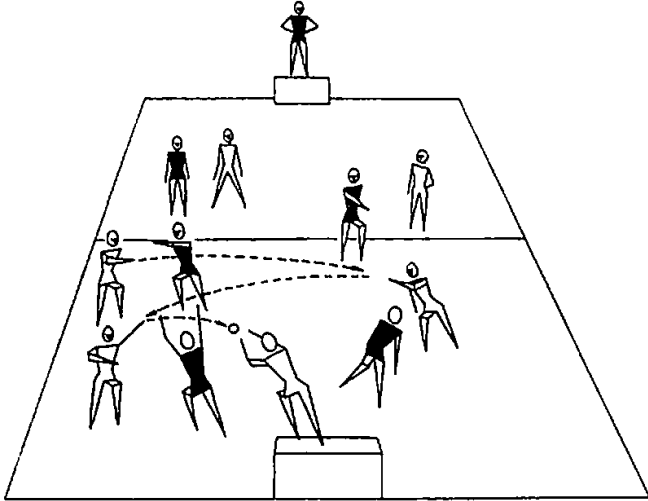
Turmball

Spielfeld : 15 x 20 m.

An jeder Schmalseite steht ein nicht zu hoher Kasten als Turm.

Spielerzahl : Jede Mannschaft besteht aus drei Stürmern, zwei Verteidigern und einem Turmwächter.

Gespielt wird mit einem Hohlball.



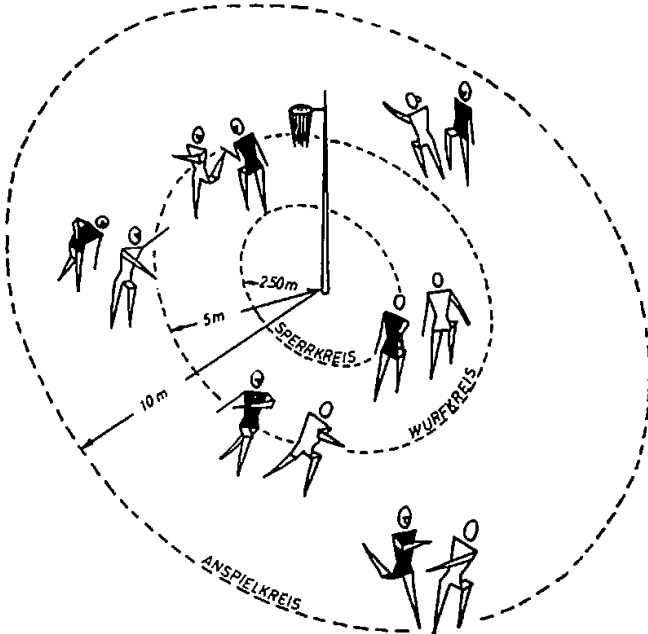
Der Turmwächter steht auf dem Turm im Gegnerfeld. Das Spiel verläuft wie folgt : Die Anwurfpartei wird durch das Los bestimmt. Der Anwurf erfolgt auf der Mittellinie durch den Mittelstürmer. Bei flottem Zuspiel mit Raumgewinn wird versucht, in die Nähe des eigenen Turmwächters drüben zu kommen, um ihm den Ball zuzuwerfen, den er zu fangen hat. Er darf dabei den Kasten nicht verlassen. Ein genauer Wurf ist daher notwendig; denn jeder Fang zählt ein Punkt. In späteren Jahren, sofern das Spiel noch gepflegt werden sollte, mag es dem Turmwächter erlaubt sein, auch im Sprung vom Kasten herunter, den Ball zu erhaschen. Nach dem Ballfang seitens des Wächters steht das Spiel. Das neue Anspiel erfolgt wieder von der Mittellinie aus und zwar von seiten der geschädigten Mannschaft. Im Spiel darf keine körperliche Berührung vorkommen. Geschieht eine solche, dann erhält die Gegenpartei auf der Stelle, wo der Fehler begangen wurde, einen Freiwurf. Im Zweifelsfalle gibt es einen Schiedsrichterball (Hochwurf). Überschreitet ein Spieler oder der Ball die Grenze, so erfolgt von der betreffenden Stelle ein Einwurf der Gegenpartei. Der Ball darf beim Dribblen eines Spielers nur einmal den Boden berühren; er soll gleich abgespielt werden. Allerdings darf der Ballbesitzer den Ball drei Sekunden lang in der Hand halten. Der Spieler hat

in diesem Falle aus dem Stand zu werfen. Wird er behindert, dann kann er sich vom Gegner abdrehen, muß jedoch ein Bein am Ort stehen lassen (Sternschritt, wie beim Basketball). Das Laufen mit dem Ball in der Hand ist untersagt. Die Mannschaft, die nach 2 x 10 Minuten die meisten Punkte erreicht, hat gesiegt. — Mehr als zwölf Spieler in einem Feld lassen kein richtiges Spielgeschehen aufkommen. Daher ist es angebracht, die übliche Teilung der Klasse vorzunehmen, sie auf verschiedenen Spielfeldern spielen zu lassen, oder eine Turnierrunde zu veranstalten.

Kreiskorbball

Kreiskorbball erlaubt auf engem Raum ein wendiges und Geschicklichkeit erforderndes Spielen.

Spielfeld: 15 x 15 m. In der Mitte des Feldes steht ein Ständer, an dem in 2 m Höhe ein Korb angebracht ist. Um ihn herum ist ein Sperrkreis von 2,50 m Durchmesser und weiterhin ein Wurfkreis von 5 m und ein Anspielkreis von 10 m Durchmesser gekennzeichnet.



Zwei Mannschaften spielen gegeneinander, sechs gegen sechs Spieler. Das Los bestimmt den Ballbesitz. Alle Spieler stehen am Anspielkreis verteilt. Zwischen zweien der weißen Partei immer einen der schwarzen. Jeder Spieler

hat seinen Deckungsmann, der ihm nicht von den Fersen weicht. Die ballbesitzende Partei spielt sich den Ball zu und versucht einen Korbwurf anzubringen. Die andere hemüht sich, den Ball zu erschasen, um ihrerseits einen Wurf in den Korb zu erreichen. Der Korbwurf darf nur von der Wurfkreislinie aus erfolgen. Entsteht ein Übertritt, dann erhält die Gegenpartei den Ball, ohne daß das Spiel unterbrochen wird. Das gleiche geschieht, wenn einer der Ballbesitzenden das Spielfeld verläßt. Das Betreten des Sperrkreises ist für alle untersagt.

Wird dieses Verbot dennoch mißachtet, so wird es mit Ballverlust geahndet. Der Ball muß von der Gegenseite zum Anspielkreis zurückgespielt werden, erst dann kann ein neuer Angriff auf den Korb erfolgen. Diese Regel gilt sinngemäß auch für den Fall, wo der Ball im Sperrkreis liegen bleibt. Spieldauer: 10 Minuten.

Abwandlung: Anstatt in einen Korb, kann der Ball auch gegen einen Pfahl gespielt werden. (Getroffener Pfahl = Punkt.)

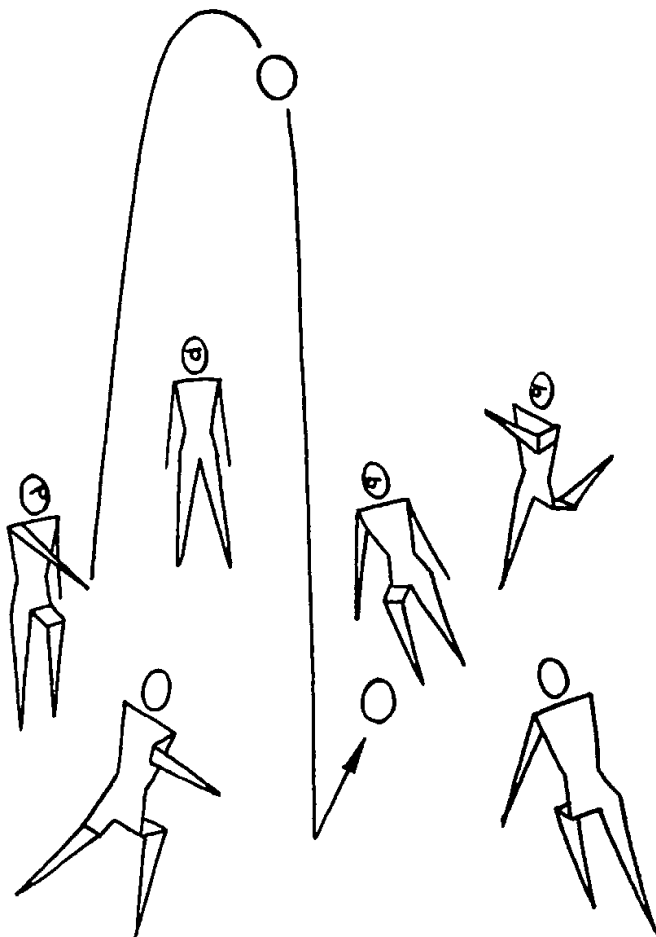
All die oben genannten Spiele sind auch für die älteren Jahrgänge brauchbar, weil sie die Jugendlichen in die rechte Spielkondition bringen, die Spieltechnik verfeinern und auch das taktische Verständnis schulen.

In dieser Altersstufe wird auch der Grund für das in Deutschland so beliebte Faustballspiel sowie für das auch bei uns bekannte Volleyballspiel gelegt. Beim Faustball gilt es, die Fähigkeit des Schlagens mit der Faust und dem Unterarm, beim Volleyball das Schlagen mit einer geöffneten Hand und das Hochatschen des Balles mit den Fingern beider geöffneten Hände zu erwerben. Diese technischen Fertigkeiten müssen zuerst erworben werden, dazu die Sicherheit, den Ball in eine beabsichtigte Flugrichtung zu lenken.

Wettfausten

Dies Können ist auf folgende Weise zu erreichen. Wir veranstalten mit den Kindern ein „Wettfausten“. Die Klasse spielt in mehreren Spielgruppen zu je zehn Kindern. Die Spieler bewegen sich in zwanglos geöffneter Form; Feldgrenzen gibt es nicht. Ein Spieler faustet den Ball senkrecht hoch. So wie er fällt und springt, faustet schon der Nächststehende und so folgt der eine oder der andere. Der Ball soll überhaupt nicht zur Ruhe kommen. Springt er zweimal direkt hintereinander auf den Boden, dann ist ein Spielgang zu Ende und ein neuer beginnt. Ein Schiedsrichter zählt alle gefausteten Bälle innerhalb seiner Gruppe. Diejenige Spielgruppe, die die höchste Schlagzahl in einem Spielgang erreicht, hat gesiegt. — Oder: Welche Gruppe gelangt in einem der Spielgänge zuerst zur Zahl 50 oder gar zu 100? — Bei solch einem Spiel wird das rechte Ballgefühl, die Technik des Faustens und das erforderliche schnelle Reaktionsvermögen entwickelt.

In gleicher Weise mag die Einführung in die Schlagtechnik des Volleyballspieles (Flugball) erfolgen. Der Ball wird mit der Faust, dem Unterarm, mit geöffneter Hand oder mit beiden Händen durch Aufwärtsschlagen im Flug gehalten. Er darf den Boden nicht berühren. Diese Bewegungsaufgaben bereiten den Kindern eine ganze Weile große Schwierigkeiten, da das Reagieren nicht schnell genug ist. Das Interesse wird anfangs erlahmen. Hier gilt es, nicht



nachzugehen und die Kinder von Zeit zu Zeit immer wieder an diese Aufgaben heranzuführen. „Übung macht den Meister“.

Prellball

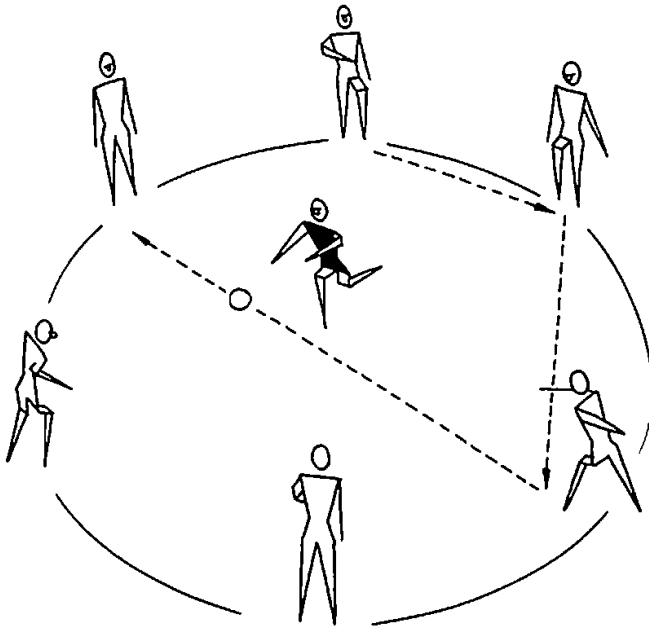
Das Prellballspiel ist für diese Schuljahre als Vorbereitung zum Faustballspiel geeignet. Während ein Teil der Klasse z. B. an den Geräten arbeitet, spielen die übrigen dieses Spiel. Das Spielfeld mag etwa 6 x 15 m groß sein.

Zu jeder Mannschaft gehören drei bis fünf Spieler. Es wird 2 x 10 Minuten oder bis zu 20 Fehlern gespielt. Zu jeder Mannschaft gehören drei bis fünf Spieler. Sieger ist, wer die wenigsten Fehler gemacht hat. Das Feld ist durch eine Schwebelbank oder Zauberschnur in zwei gleiche Hälften geteilt. Der Ball soll über die Bank hinweg ins gegnerische Feld gespielt werden, nachdem er vorher im eigenen Feld aufgeprellt ist. Drüben aufprellend wird er von einem Gegenspieler wieder zurückgeprellt. Jede Mannschaft hat die Möglichkeit, den Ball im eigenen Feld dreimal zu spielen, d. h. man spielt sich den Ball in eine günstige Schußposition nach vorn oder zur Seite, so daß der Dritte ihn möglichst flach hinüberlenken kann. Berührt der Ball die Bank oder den Körper eines Spielers (Oberarm zählt schon als Körper) oder den Boden außerhalb des Feldes, so wird das Spiel unterbrochen. Die schuldige Mannschaft hat einen Verlustpunkt und macht die Angabe, die von jedem Ort des Feldes erfolgen darf. Es kann auch mit der geöffneten Hand geschlagen werden. Mit der Zeit sollen die allgemeingültigen Regeln Gültigkeit erhalten.

Da die Jungen dieses Alters eine besondere Vorliebe für das Fußballspiel zeigen, soll ihr Bedürfnis auch in dieser Hinsicht befriedigt werden.

Hier einige bekannte Spiele, die das Stoßen mit dem Fuß bzw. das Köpfen als Bewegungsvarianten erlauben.

Fusstigerball



Der Grundgedanke dieses Spieles wurde bereits beschrieben (S. 57). Der Ball wird kreuz und quer durch den von den Schülern gebildeten Kreis „gepasst“. Der Tiger versucht das Leder zu erwischen.— Dies Spiel führt die Kinder sehr bald zu einer weichen Beinarbeit, wodurch sie sich ein gutes Ballgefühl erwerben. Dazu erlernen sie Täuschungsmanöver durchführen, auf die der Tiger hereinfällt oder reaktionsschnell antwortet. Soll kein Spielgewühl entstehen, empfiehlt es sich, das kreisförmige Spielfeld abzugrenzen. Nur der Tiger darf sich im Kreis bewegen.

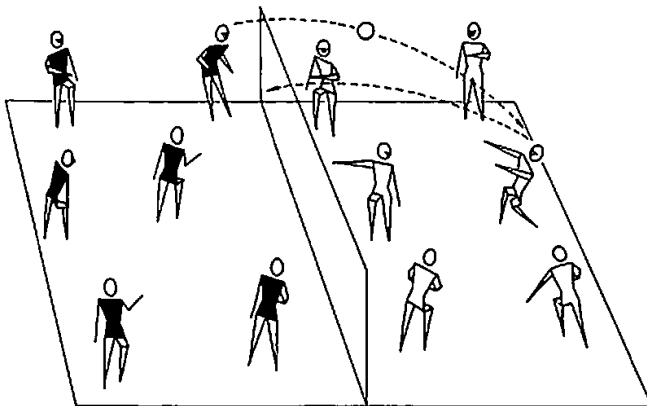
Fussburgball

„Fussburgball“ fördert das Zielstoßen. In der Mitte eines gekennzeichneten Kreises von etwa 10 m Durchmesser stehen drei Keulen. Ein Medizinball tut den gleichen Dienst. Um diese „Burg“ ist ein Sperrkreis gezogen, den der Burgwächter nicht betreten darf. Durch „Flachpassen“ soll die Burg zum Einsturz gebracht werden. Nur ein schnelles Zuspieren des Balles von Spieler zu Spieler wird den kreisenden und abwehrenden Wächter überrumpeln. Der erfolgreiche Schütze wird Wächter. Es können auch zwei Burgen von einem Wächter bewacht werden.

Fusstreibeball

„Fusstreibeball“ ist eine Abwandlung von Sautreiben. In der Mitte des viereckigen Feldes liegt ein besonders kenntlich gemachter Ball, der durch Treffer mit anderen Bällen, die mit den Füßen „gepasst“ werden, hin und her getrieben werden soll. Jeder Schüler schiebt den Ball mit der Innenseite seines Fußes (links oder rechts) zum Ziel. Dazu ist Geschicklichkeit erforderlich, die mit zunehmendem Wettstreit und Erfolg gefördert wird.

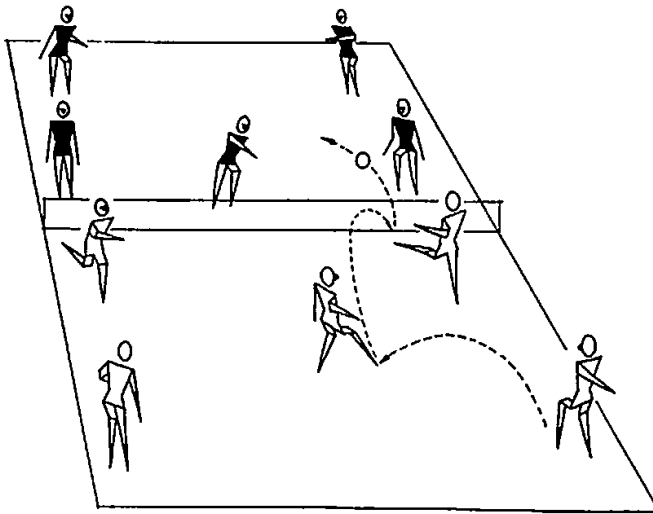
Kopfball über die Schnur



Weil die Jungen das Köpfen gern machen und auch gut können, darf in der Klasse auch mal „Kopfball über die Schnur“ gespielt werden. Der

Ball wird über eine 1,80 bis 2 m hoch gespannte Schnur geköpft. Er darf den Boden überhaupt nicht berühren. Tut er es, dann ergibt sich ein Vorteil für die Gegenpartei. Sind 20 Punkte erreicht, so erfolgt Feldwechsel. — Sollte das Spiel arge Schwierigkeiten bereiten, dann stellen wir es für einige Zeit zurück, bis die Köpffertigkeit durch bloßes Üben sicherer geworden ist.

Fussballtennis



Das gleiche gilt für „Fußballtennis“. Sollten die Jungen dieser Altersstufe noch Schwierigkeiten in der Ballbehandlung haben, dann kann dies Spiel von Zeit zu Zeit versucht werden, bis es irgendwie gelingt.

Spielgedanke : Zwei Parteien zu je fünf Spielern (3 Vorderspieler und zwei Hinterspieler) stehen sich in einem Spielfeld von 10 x 20 m, durch eine Schwebenbank oder eine kniehoch gespannte Leine getrennt, gegenüber. Durch einen leichten Schlag mit dem Fuß versuchen sie einen Ball ins Gegenfeld zu heben und zwar so, daß der Gegner möglichst zu keinem Rückschlag gelangt. Es gelten im Grunde die Prellballregeln. Der Ball darf auch mit dem Kopf gespielt werden. Drei Spieler dürfen den Ball im eigenen Feld, wie beim Faustballspiel, berühren, der Dritte muß ihn über das Hindernis hinweglenken. Der Ball wandert vom Fuß oder vom Kopf befördert ins gegnerische Feld, darf dort einmal auf den Boden springen, muß dann aber sofort wieder mit dem Fuß oder dem Kopf zum eigenen Mitspieler oder sofort zurückgespielt werden. Beim Passieren des Hindernisses darf der Ball auch direkt aus der Luft genommen und sofort ins Gegenfeld zurückgespielt werden. Spielzeit : 2 x 10 Minuten. Gewonnen hat die Partei, die die meisten Vorteile erreichte. — Dies Spiel vermittelt eine außerordentliche Ballgeschicklichkeit, und ein Ballgefühl, das dem Fußballspieler später zugute kommt.

Spiele für das 7. bis 9. Schuljahr

(Stufe des egozentrischen Spielbewusstseins)

Die in die Pubertät eintretenden zwölf-, dreizehn- und vierzehnjährigen Jungen und Mädchen erleben einen Strukturwandel an Leib, Seele und Geist. Das Gleichgewicht zwischen Längen- und Breitenwachstum, das für die vorhergehende Entwicklungsstufe so bezeichnend war, erleidet nunmehr eine empfindliche Störung. Rein äußerlich macht sich eine körperliche Streckung bemerkbar, die mit dem Auftreten der bekannten puberalen Merkmale verbunden ist. Der junge Mensch ist kein Kind mehr, aber auch noch kein Erwachsener. Ihm fehlt die Festigkeit in der Haltung, weil sich seine bisherige Struktur auflöst. Er wirkt linkisch, eckig und plump, fühlt dies, wird geltungsbedürftig, lebt sich in einen Gegensatz zur Welt hinein, horcht in sein Inneres, bindet sich an Gleichgesinnte, die ihm für voll nehmen und gelangt zu einer Grundhaltung, die selbstreflektierend, kritisierend und kategorisierend wirksam wird. Deutlich macht sich ein egozentrisches Verhalten bemerkbar, welches eine Klasse in die Gefahr einer sozialen Zersplitterung führt.

Die Spielerziehung hat deshalb in dieser Entwicklungsphase den Sinn, das soziale Empfinden besonders anzusprechen. Trotz dieser negativ erscheinenden Kennzeichen und trotz des Leistungsabfalls erleidet die Spiel- und Arbeitshaltung im Grunde keine Einbuße. Es wird sogar mit Freude gespielt und gearbeitet, sowie dieser hilfbedürftige junge Mensch spürt, daß er ernst genommen wird. Alles Tun in diesem Alter steht und fällt mit der gerechten Anerkennung der Leistungen. Vielleicht könnte man diesen Lebensabschnitt als den des egozentrischen Spielbewusstseins bezeichnen. Der Jugendliche spielt gern, aber er ist wählerisch. Nur das, was ihm zugesagt, findet sein Interesse. Der Kampfcharakter unserer Mannschaftsspiele entspricht dem Allgemeinzustand dieser Entwicklungszeit. In der Spielschulung sind technische Bewegungs- und Leistungsaufgaben anzubieten, die die optimale Leistungsgrenze auflockern und erweitern, ohne eine Schädigung des Organismus hervorzurufen.

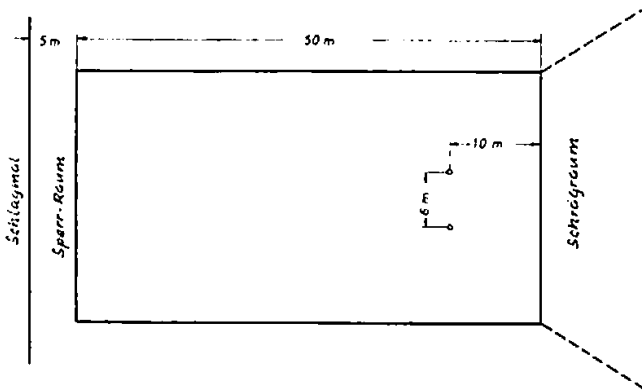
Der Allgemeinzustand einer Klasse ist für die Auswahl dieses oder jenes Kampfspiels entscheidend, die pädagogische Absicht richtunggebend für die Arbeitsweise. Selbstverständlich wird die Neigung der Kinder, dieses oder jenes Spiel zu bevorzugen, auch akzeptiert, jedoch sollte der Lehrer die übrigen Spiele nicht vernachlässigen, da sie zum allgemeinen Spielgut gehören.

An dieser Stelle mögen noch, außer den Rankspielen, das Schlagballspiel und das Barlaufspiel erklärt sein. Auf eine Beschreibung der technischen und taktischen Aufgaben des Handball-, Basketball-, Volleyball- und Fußballspiels wird verzichtet, weil es zahlreiche instruktive Lehrbücher hierfür gibt, deren Durcharbeit im Rahmen der Spielerziehung nicht unterbleiben darf.

Schlagball

Spielfeld : 50 x 25 m.

Das Schlagmal liegt an der oberen Breitseite außerhalb des Spielfeldes. Die Schlagmalleinie gilt nach beiden Seiten unbegrenzt verlängert. Im Schlagmal wird 5 m von der Schlagmalleinie entfernt, mit ihr gleichlaufend, eine Sperrgrenze gezogen, die mit ihr den Sperraum abschließt.



Das Laufmal wird 10 m vor der Mitte der hinteren Breitseite innerhalb des Spielfeldes durch 4 m voneinander entfernte, fest eingerammte Pfähle, die 1,50 m hoch sein müssen, bezeichnet.

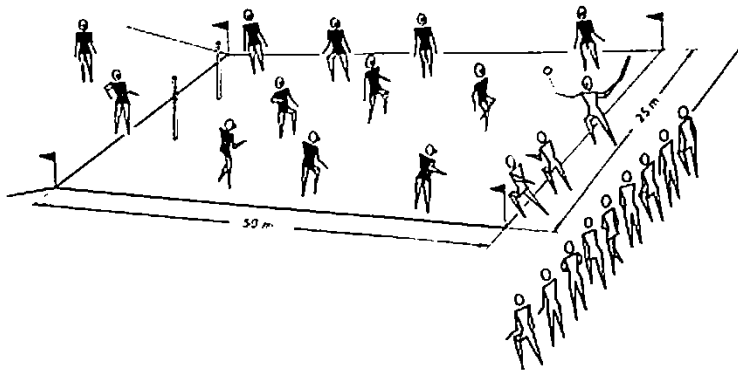
Von den Hinterecken werden als Verlängerung des Spielfeldes diagonale Linien gezogen, die den Schrägraum angeben.

Spielgeräte : ein Schlagball von 80—85 gr. und ein Schlagholz, das ungefähr 0,90 bis 1,10 m lang sein soll.

Spielgedanke : Zwei Parteien — Schlag- und Fangpartei — kämpfen miteinander um Gewinn und Behauptung des Schlagmals. Jede Partei besteht aus 12 Spielern.

Spielverlauf : Beim Beginn des Spieles wird das Schlagmal ausgelost. Die Schlagpartei besetzt das Schlagmal, die Fangpartei verteilt sich im Spielfeld und im Schrägraum. Wenigstens ein Schütler soll im Schrägraum stehen; besonders gewandte Spieler, die weit und sicher werfen können, hüten das Laufmal; auch vor dem Schlagmal sollen gute Spieler stehen, die die Spiellage aufmerksam verfolgen und jederzeit beherrschen müssen. Die Schläger müssen sich nach einem Schlag das Recht zu jedem neuen Schlag durch einen gültigen Lauf zum Laufmal und wieder zurück erwerben. Die laufpflichtigen Schläger müssen sich im Sperraum aufhalten. Alle übrigen Schläger haben den Sperraum vor dem Schlag und nach beendetem Lauf zu meiden.

Die Schlagpartei gewinnt Punkte durch Weitschläge und Läufe. Ziel der Fangpartei ist, das Schlagrecht zu bekommen. Sie gewinnt es, wenn sie einen



Läufer abwirft oder über die Spielfeldgrenze treibt oder wenn es ihr gelingt, die Schlagpartei auszuhungern. Jeder mit einer Hand gefangene Ball wie auch jeder Treffer rechnet als Punkt für die Fangpartei.

Die Partei, die die höchste Punktzahl in einer bestimmten Zeit erringen konnte, ist Sieger.

Spielregeln :

1. Der Ball wird in einer fest bestimmten Reihenfolge geschlagen. Jeder Spieler hat in einem Durchgang nur einen Schlag. Er muß sein Schlagrecht durch einen gültigen Lauf zurückgewinnen. Wer nicht im Schlagmal ist, wenn die Reihe an ihn kommt zu schlagen, wird übergangen und darf erst wieder beim nächsten Durchgang schlagen. Wenn eine Mannschaft das Schlagrecht zurückgewinnt, dann wird mit dem Schlagen in der Reihenfolge dort fortgefahren, wo man vorher stehengeblieben ist.

2. Der Ball ist im Spiel, sobald er vom Schlagholz getroffen wird. Er gehört dann den Fängern und darf von den Schlägern weder absichtlich noch versehentlich mit dem Körper oder dem Schlagholz berührt werden.

3. Der geschlagene Ball ist gültig :

a) wenn er innerhalb des Spielfeldes oder des Schrägraumes zu Boden fällt;

b) wenn er von einem Fänger berührt wird, der mit beiden Füßen im Feld oder im Schrägraum steht;

c) wenn er, ohne von einem Fänger berührt zu sein, ins Schlagmal zurückgespielt wird oder -rollt.

4. Ein Schlag, bei dem der Ball die hintere Grenze des Spielfeldes überfliegt und im Schrägraum auffällt oder gefangen wird, gilt als Weitschlag und zählt einen Punkt für die Schlagpartei.

5. Der geschlagene Ball ist ungültig :

a) wenn der Schläger im Augenblick des Schlages nicht mit beiden Füßen im Schlagmal steht;

b) wenn dem Schläger das Schlagholz aus der Hand fliegt oder zerbricht (beim Zerbrechen zählt ein Fang nicht, dem Schläger muß ein zweiter Schlag gestattet werden);

c) wenn der Ball „schief“ ist, d. h., wenn der aus dem Schlagmal hinausgeschlagene Ball entweder vor den Mittelfahnen die Seitengrenze überrollt oder -springt, ohne von einem Fänger berührt worden zu sein, oder außerhalb der Seitengrenzen oder Schräglinien zu Boden fällt oder gefangen wird.

d) wenn der Schläger außer der Reihe schlägt.

Auf ungültige Schläge darf nicht gelaufen werden. Wer doch schon gelaufen war, bevor der Ball als ungültig erklärt war, muß bei Ungültigkeitserklärungen wieder auf seinen alten Platz zurück.

Bei einem ungültigen Schlag gehört der Ball den Fängern bis zum vollendeten Fange oder bis er den Boden berührt. Dann ist er „tot“, d. h. außerhalb des Spiels. Er soll dann schnellstens ins Schlagmal geschaffen werden.

6. Ein gültiger Lauf wird erzielt,

a) wenn der Läufer die volle Strecke bis zum Laufmal mit Berühren eines Pfostens und wieder zurück zum Schlagmal ohne oder mit Unterbrechungen durchlaufen hat;

b) wenn nach dem Läufer ohne Erfolg gelaufen wird. Er darf dann sofort ins Schlagmal zurückkehren, ohne erst das Laufmal zu berühren, kann aber dabei noch abgeworfen werden, bis er wieder im Schlagmal ist, wobei er der Haltregel unterworfen ist;

c) wenn der Läufer absichtlich von einem Feldspieler behindert wird. Er kehrt dann abwurfrei ins Schlagmal zurück; für ihn gilt aber die Haltregel.

Kein Schläger kann abgeworfen werden, wenn seine beiden Füße im Schlagmal sind, selbst dann nicht, wenn der übrige Körper nach einem Fall im Spielfeld liegt.

7. Ein Lauf darf nach gültigen Schlägen, wenn der Ball im Spiel ist, begonnen oder fortgesetzt werden.

Er muß unterbrochen werden :

a) sobald der Ball „tot“, außer Spiel ist;

b) wenn das Spiel unterbrochen wird.

8. Überschreitet ein Läufer auf dem Hin- oder Rückweg auch mit nur einem Fuß die Seiten- oder Hintergrenze, so verliert seine Mannschaft das Schlagrecht und wird Fangpartei, während die bisherigen Fänger das Schlagmal gewinnen. Hat im Augenblick des Grenzübertrets ein Fänger — jetziger Schläger — den Ball oder wird er ihm zugeworfen, dann wirft er ihn senkrecht hoch oder läßt ihn zu Boden fallen. Im anderen Fall läßt er ihn am Boden liegen.

9. Die Läufer können im Spielfeld abgeworfen werden, solange sie nicht mit der Hand das Laufmal berühren oder nicht mit beiden Füßen im Schlagmal stehen. Durch einen gültigen Treffer gewinnen die Fänger das Schlagmal und werden Schläger. Der gültige Treffer zählt einen Punkt für die

Fangpartei. Jeder Treffer ist gültig, bei dem der Ball unmittelbar von der Hand eines Fängers den Läufer trifft.

Der Treffer ist ungültig,

a) wenn der Ball vom Boden oder von einem Gegenstand abspringt und dann trifft;

b) wenn der Werfende mit dem Ball in der Hand gelaufen ist -- mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Die Fänger müssen durch Zuspielen den Läufer einkreisen, so daß er möglichst sicher abgeworfen werden kann;

c) wenn der Ball nach einem Treffer von einem Spieler derselben Mannschaft nochmals angefasst und zum Abwerfen benutzt wird.

10. Der Ball kommt durch einen Treffer nicht aus dem Spiel, auch dann nicht, wenn er nach dem Treffer unmittelbar ins Schlagmal fliegt oder rollt. Nur die neuen Fänger dürfen den Ball weiterspielen. Die neuen Fänger können ins Schlagmal laufen, bis der Ball von den neuen Fängern außer Spiel gesetzt ist.

Die neuen Fänger ergreifen möglichst schnell den Ball und versuchen, die zum Schlagmal laufenden neuen Schläger abzuwerfen, um dadurch wieder einen Wechsel zu erreichen.

Ist der Ball nach einem Treffer ins Schlagmal gesprungen oder gerollt, dann muß er schnell von einem anderen Fänger aufgenommen und dort zu Boden geworfen werden, um ihn aus dem Spiel zu bringen. Befindet sich dann noch kein neuer Schläger im Schlagmal, so tritt wieder Wechsel ein.

11. Jeder gültig oder ungültig geschlagene Ball kann innerhalb und außerhalb des Spielfeldes und auch im Schlagraum gültig gefangen werden. Der freie Fang mit nur einer Hand zählt für die Fangpartei einen Punkt.

12. Malwechsel tritt ein,

a) wenn ein Läufer abgeworfen wird;

b) wenn ein Läufer die Grenze überschreitet;

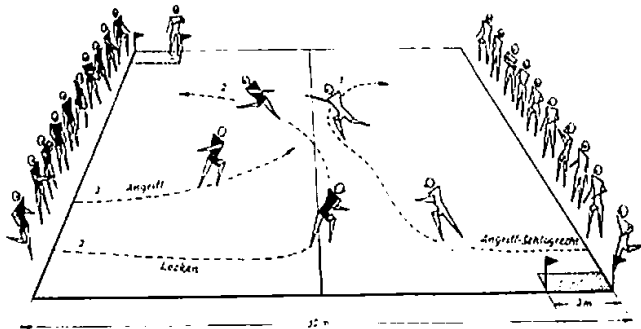
c) wenn die Schlagpartei ausgehungert wird d.h. wenn die Fangpartei den Ball ins Schlagmal schafft und sich dort kein schalgberechtigter Schläger findet;

d) wenn ein Läufer den im Spiel befindlichen Ball anfaßt oder mit einem Körperteil oder dem Schlagholz berührt;

e) wenn ein Strafwechsel eintritt. Strafwechsel wird gegeben, wenn ein Fänger absichtlich durch einen Schläger an der Benutzung des im Spiel befindlichen Balles gehindert wird. Bei einem Strafwechsel geht die bisherige Fangpartei abwurf frei ins Schlagmal.

Barlauf

Spielfeld : 25 x 30 m; eine Mittellinie teilt das Feld in zwei gleiche Hälften : Eigenfeld und Gegnerfeld. In der rechten Ecke des Eigenfeldes, 3 m von der Mallinie und 1 m von der Seitenlinie entfernt, ist das Gefangenennmal gekennzeichnet.



Spielerzahl: zwei Mannschaften zu je zwölf Spielern (es können auch einige mehr sein);

Spielgedanke: Die zwei Parteien wollen durch Laufen ins Feld den Gegner herauslocken, um durch geschicktes Zusammenspiel der eigenen Partei Gefangene zu machen.

Spielregeln: Das Schlagrecht besitzt nur der, der später als der Lockende das Mal verläßt. Dies ist die Hauptregel. Der zuletzt Herausgelaufene hat das Schlagrecht. Der Schläger ruft, sobald er einen Mitspieler abgeschlagen hat, laut: „Halt!“; sofort steht das Spiel und alle begeben sich ins Mal zurück, während der Gefangene ins Gegenmal geht. Der Gefangene kann erlöst werden durch einen Abschlag. Bei einem etwaigen Falschruf „halt“ oder „erlöst“ wird der Rufer selbst Gefangener. An jedem Mal steht nur ein Gefangener. Trifft ein neuer ein, begibt sich der alte unaufgefordert außerhalb des Feldes, ins eigene Spielmal zurück, um erneut ins Spiel einzugreifen. Das Fordern (Locken) geschieht von der Mannschaft, die den letzten Vorteil hatte. In jedem Spielgang kann nur eine Partei einen Vorteil erreichen. In Zweifelsfällen entscheidet grundsätzlich der Schiedsrichter. Ein Durchlaufen des Gegenmals, ohne Abschlag, ist erlaubt; der Betreffende begibt sich ins eigene Mal zurück. Wer im Spielfeld mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden berührt, gilt als gefangen; wer die Seitengrenzen überschreitet ebenfalls. Feststellung durch den Schiedsrichter. Wertung: 2 Punkte erhält die Mannschaft, die einen Vorteil (Schlag) im Gegnerfeld macht, oder die einen Gefangenen erlöst. Macht sie im Eigenfeld einen Falschruf oder eine Grenzüberschreitung, so gibt sie 2 Punkte an die Gegenpartei als Vorteil ab. Als 1 Punkt gilt: jeder Vorteil im Eigenfeld, jeder Fehler im Gegenfeld (der dem Gegner zugute kommt). Die Spielzeit beträgt zweimal 15 Minuten. Bei der Halbzeit erfolgt ein Malwechsel. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Punkte erreichte.

Das Spiel erscheint anfänglich kompliziert, wird aber, laut A. Geißler, nachdem im Schuljahr davor „Diebschlagen“ und „Foppen und Fangen“ gespielt wurde, verhältnismäßig schnell erfaßt. Es wird mit der Zeit ein solcher Spiel-eifer entfesselt, von dem sowohl die guten, als auch die schlechten Läufer

ergriffen werden. Die Klasse ist hier ein Spielganzes, was in den andern Kampfspielen gar nicht derart zum Ausdruck kommt. Die weniger Geschickten spielen ja meist eine unglückliche Rolle, beim Barlauf jedoch finden sie auch ihre einträglichen Aufgaben.

Raufball

Spielerzahl : 12 bis 24

Spielfeld : ungefähr 15 x 30 m, je nach Spielerzahl

Spielgerät : Medezinball oder Hohlball.

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, den Ball auf irgendeine Weise ins gegnerische Mal zu bringen. Der Ball darf geworfen, gerollt, mit dem Fuß gestoßen oder getragen werden. Das Mal ist die rückwärtige Grenzlinie, es kann aber auch aus einem Tor (zwei Sprungständern mit Leine) oder aus einem offenen Sprungkasten bestehen. Behindern des Gegners durch Vorstellen, Halten, Umklammern usw. ist erlaubt, jedoch nur solange, wie er im Besitz des Balles ist. Jede Rohheit muß jedoch vom Spielleiter sofort und energisch unterbunden werden! Die Spieler der beiden Parteien müssen gut zu unterscheiden sein.

Das Spiel wird eröffnet, indem der Leiter den Ball in die Mitte des Feldes legt, und die Spieler (nach Vereinbarung auch nur ein Spieler jeder Partei) auf Pfiff von den hinteren Grenzlinien aus nach dem Ball laufen. Verstöße werden durch Freiwürfe geahndet, wobei die gegnerische Partei mindestens 3 m vom Ball entfernt sein muss. Rei Überschreiten der Seitengrenzen erfolgt Einwurf; nach einem Tor, Anwurf in der Spielfeldmitte. Dieses Spiel ist hart, aber bei Jungen sehr beliebt. Genaue Überwachung durch den Lehrer ist unbedingt erforderlich!

Abwandlung : Eine erhebliche Milderung erfährt das Spiel, wenn man die Spieler mit abnehmbaren Parteibändern ausstattet, die, wie beim „Schwanz ab!“ (siehe Seite 102), hinten in die Hose gesteckt werden. Das Band darf dem Gegner aber nur abgenommen werden, solange er im Besitz des Balles ist. Der Betreffende muß den Ball seinem Bezwinger überlassen und entweder ganz oder für eine kurze Zeitspanne ausscheiden. Der Schiedsrichter unterbricht durch Pfiff das Spiel und gibt einen Freiwurf für den erfolgreichen Spieler. Auf diese Art wird das Spiel stark aufgelockert und flüssig, erfordert aber schärfste Kontrolle! Die Benutzung eines Hohlballes ist hierbei vorteilhaft, besonders bei Mädchen, für die diese Abwandlung im Gegensatz zur Grundform durchaus brauchbar ist.

Anmerkung : Raufball ist sehr anstrengend und verlangt Erholungspausen. So können einerseits kleine Mannschaften zusammengestellt werden, andererseits können vier bis sechs Mannschaften auf einem Spielfeld spielen, (2 spielen und 4 pausieren).

Spiele für das 15. bis 18. Lebensjahr (und weiter)

(Stufe der sozialen Spielhaltung und Spielkunst)

In der letzten Phase der Pubertät erreicht der Jugendliche allmählich seine physische und psychische Reife, eine Kraftfülle, eine innere Ruhe und Ausgeglichenheit, die ihn befähigt, sein weiteres Leben selbständig zu gestalten. Möckelmann bezeichnet diesen Entwicklungsabschnitt als den des Ansatzes zur Festigung der Erwachsenenstrukturen. Der junge Mensch wird lebenssicherer. Die Unsicherheit ist zwar nicht völlig überwunden, wird aber von einer mit jugendlichem Schwung vertretenen idealistischen und realistischen Lebensauffassung überschleiert.

Noch befindet sich der reifende Mensch in Gefahr. Die Ärzteschaft stellt immer wieder bei Kindern und Jugendlichen übermäßige Haltungs-, Organ- und Entwicklungsstörungen fest, die sich in dieser Pubertätsphase zu Dauerschädigungen entwickeln können. Daneben ist eine körperliche Bewegungsträgheit zu beobachten, die zu einer bedauerlichen „Verkümmerung“ des natürlichen Bewegungslebens führen kann und damit zur Änderung des Lebensrhythmus.

Die Schulen, auch und besonders die Berufsschulen, sollten dafür Sorge tragen, daß die Freude am Bewegungslehren durch Gymnastik, Turnen, Spiel, Sport und Wandern wach bleibt.

Der Jugendliche in dieser Entwicklungszeit sucht die Gemeinschaft oder, wie Diem sagt, die „Bundesgenossenschaft“. Das Bedürfnis des Sichzusammenschließens kann abnorme Formen annehmen. Sorge die Erziehung dafür, daß die Jugend gesunde Wege beschreitet. Die Spielerziehung weist, wie auch die übrigen erwähnten Erziehungsformen der Leibes- und Bewegungserziehung, Wege, auf denen durch Spielpflege das strahlende Bild vollkommener Jugendschöne und Jugendgemeinschaft erreicht werden kann.

Im Jugendlichen von 14 bis 18 Jahren ist soviel Spiel-, Leistungs-, Gestaltungs- und Kampfesfreude verborgen, die nur geweckt und an den Aufgaben gelenkt zu werden braucht. Die diesem Alter eigentümliche Spielintelligenz und soziale Verhaltensweise vermag alles Spielgeschehen, bei entsprechender Pflege, zu einer Spielkunst zu führen, welche jeden einzelnen fest und dennoch elastisch ans Gemeinsame bindet.

Die charakteristischen Spiele dieser Lebensphase sind die Mannschafts- oder Kampfspiele. Sie entsprechen voll und ganz der Mentalität des Jugendlichen. Dennoch sei vermerkt, daß auch die bewegungsreichen, sogenannten

Turnspiele die Herzen der Jugendlichen zu entflammen vermögen. Im Gegensatz zum oft mit allzu großem Ernst betriebenen Kampfspiel verleiht das Turnspiel die entspannende Heiterkeit.

Zweck dieses Buches ist es, die Spiele der Schuljugend von 6 bis 14 Jahren in vielseitiger, pädagogisch geordneter Form aufzuzeigen. Für die Jugend ab 14 Jahre werden dann vorwiegend die Kampf- oder Mannschaftsspiele gepflegt werden. Hierüber findet der Interessent in der internationalen Fachliteratur besondere Veröffentlichungen von denen verschiedene im Literaturhinweis angegeben sind.

Anhang

Einige Stundenbilder einer zeitgemässen Bewegungs- und Spielerziehung (nach K. Paschen)

Üben und Spielen mit dem Ball im 1. Schuljahr

Das nachfolgende Stundenbild soll eine Einführung in die kindgemässe Ballschule darstellen. Die Stunde kann auf dem Schulhof oder in der Turnhalle stattfinden. Sind nicht genügend Gymnastikbälle vorhanden, so sollen die Kinder ihre eigenen Bälle von zuhause mitbringen. Der Lehrer sammelt die Bälle morgens an der Schultür ein, damit die Kinder keinen Unfug damit machen. In der Turnstunde werden die Bälle dann ausgeteilt. Am besten eignen sich Gymnastik-Gummi-Bälle, zur Not dürfen es auch kleinere Gummi- oder Tennisbälle sein, aber keine Lederbälle und keine Fußballle.

Geräte: Jedes Kind einen Ball, ein großer Pappkarton oder Kastenteil, 5 Reifen.

Lehrer: „Jeder holt sich seinen Ball bei mir ab, nimmt ihn fest in die Hände und setzt sich auf seinen Platz.“

Kinder: kennen schon ihre Plätze in der freien Übungsaufstellung.

Lehrer: „Jeder darf jetzt mit seinem Ball auf seinem Platz spielen, bis ich sage ‚hinsetzen‘. Aufstehen... Los.“ „Hinsetzen. Wer kann seinen Ball hochwerfen und wieder auffangen? Aufstehen... los! Hinsetzen.“

„Ob wir das wohl alle zusammen können? Ich rufe ‚werfen... fangt, werfen... fangt! Carine, zeig es uns, los Carine! Gut, Carine. Jetzt alle Mädchen, aufstehen und los! Werfen... fangt, werfen... fangt! Hinsetzen!“

„Und nun die Jungen, aufstehen... los! Werfen... fangt usw.“

„Alle Mädchen, aufstehen, Ihr geht dort an die Wand, werft euren Ball gegen die Wand und fangt ihn auf... los! Die Jungen, aufstehen! Ihr geht durch die Halle, werft euren Ball hoch und fangt ihn auf... los!“ „Hinsetzen. Jetzt gehen die Jungen an die Wand und die Mädchen gehen durch die Halle, Aufstehen... los!“

Halt. Alle gehen an die Wand. Jeder versucht jetzt, seinen Ball bis an die andere Wand zu rollen. Seht einmal so... Verteilt euch noch besser über die ganze Wand. So... los!“

„Weißt du, wo dein Ball liegt, Lotty? Jeder holt seinen Ball und läuft zurück an die Wand... los!“

Wiederholung.

Prellen (Dribblen) im Stand, im Hocksitz, im Laufen, Gehen und Hüpfen, rechts und links, in Kurven und um Hindernisse. Zielwerfen als Einzelübung, als Wettkampf und im Spiel. Alle Übungen als Partnerübungen, zu zweit, zu dritt usw. Erschwerungen durch Händeklatschen, Körperdrehungen, Niedersitzen und -hocken, Hochspringen und Platzwechsel vor dem Fang.

Alle Aufgaben später als Gemeinübungen in rhythmischer Form.

Spiele : Treffball

Großer Kreis, eine Hälfte drinnen, die anderen draußen. Die Außenspieler müssen die Innenspieler abwerfen.

Spielerziehung im 3. Schuljahr-Grundschulung

Im Freien oder in der Halle

Thema der Modellstunde : Stehball oder Nationenspiel

Geräte : 30 Schlagbälle oder Gym.-Bälle, 30 Parteibänder, 1 Hohlball.

Auftakt : Jedes Kind erhält einen Ball, alle verteilen sich auf dem Platz und üben Hochwerfen und Fangen. Wenn eine fensterlose Wand vorhanden ist, wird gegen die Wand hochgeworfen, die Ziele werden allmählich höhergesteckt. Danach laufen die Kinder hintereinander um den ganzen Platz, werfen im Lauf hoch und fangen den eigenen Ball wieder.

Hauptthema : Stehball oder Nationenspiel.

Lehrer : erklärt das Spiel. Jede Gruppe erhält einen Ball. Ein Spieler wirft den Ball senkrecht so hoch er kann und ruft dabei den Namen eines anderen Spielers seiner Gruppe. Alle, auch der Werfer, laufen in alle Richtungen so schnell und so weit wie möglich auseinander. Der Aufgerufene versucht, den Ball zu fangen oder aufzunehmen. Soweit er ihn in der Hand hält, ruft er laut und deutlich „Halt“. Darauf bleiben alle Spieler sofort stehen. Der Aufgerufene macht von seinem Fangplatz aus drei Riesenschritte auf den nächststehenden Spieler zu und versucht, ihn mit seinem Ball zu treffen. Dabei darf der andere Spieler sich nicht bewegen. Trifft der Ball, so ist der Getroffene Werfer, und das Spiel beginnt von neuem. Trifft der Ball nicht, so bleibt der Werfer an der Reihe.

Lehrer : läßt das Spiel von einer Gruppe vorführen und weist dann jeder Gruppe ihren Platz zu. Nach einiger Zeit versammelt er die Kinder wieder und veranlaßt sie, sich jedes einen besonderen Namen zu wählen, etwa

einen Tiernamen

einen Blumennamen

eine Automarke oder

einen Ländernamen.

Dann spielen die Gruppen unter dieser Erschwerung. Als Abschluß spielt die ganze Klasse in einem Spiel mit dem Hohlball unter Vornamennennung.

Ausklang : Skalp-Kriegen. Jeder Spieler erhält ein buntes Parteiband, faltet es einmal zusammen und hängt es sich als Schwänzchen hinten in das Bund der Turnhose, so daß es mindestens 10 cm herabhängt. Niemand darf seinen eigenen Skalp anfassen oder mit den Händen beschützen. Jede Gruppe

spielt auf ihrem Platz Skalp-Kriegen, d. h. jeder versucht, so viele Skalpe wie möglich zu sammeln, ohne seinen zu verlieren. Nach einiger Zeit unterbricht der Lehrer laut das Spiel. Wer von seiner Gruppe die meisten Skalpe hat, ist Sieger. Zum Abschluß Skalp-Kriegen der ganzen Klasse auf einem Feld.

Begründung: Spielen ist ein komplexer Vorgang, der viele Einzelfähigkeiten verlangt, die wiederum am besten „spielend“ erworben werden. Die Methode der Spiel-Erziehung ist das „Einspielen“. Einfachste Spiele sollen die richtige Spielhaltung, die spielhafte Einstellung allmählich hervorbringen. Laufen, Ballbehandlung und andere Spieltechniken sind schon in anderen Stunden geübt worden. Das eigentlich Spielhafte verlangt Übersicht, Erkennen der Situation und blitzschnelle Reaktion. Der Auftakt der Stunde ist Warmmachen mit kleinen Aufgaben.

Weiterführende Spiele :

Hetzball.

Jägerball.

Völkerball usw.

Schlußwort

Im Vorhergehenden wurde gezeigt, daß sich die Einstellung zum Spiel im Laufe der Entwicklung des Kindes und Jugendlichen wandelt. Die von Kroh und Möckelmann nach Geissler übernommene Formulierung der Spielstufen will diesen Wandel zum Ausdruck bringen.

Der Eintritt des Kindes in die Schule bedeutet eine Umstellung des Kindes vom reinen Spielleben zum Arbeitsleben. Für den Pädagogen taucht damit eine der Grundschwierigkeiten der Erziehungs- und Bildungstätigkeit auf. Wie können diese polaren Sphären in eine gegenseitige Berührung gebracht werden, ohne daß sie im Kinde unheilvoll aufeinanderprallen? — Nun, Spiel und Arbeit brauchen durchaus nicht als Gegensätze aufeinanderzutreffen. Sie sind, wie Hördt sagt, „objektiv und subjektiv nicht ganz und gar zu trennen“. Das Kind bringt von Natur aus eine Spielbereitschaft, aber auch eine Arbeitsbereitschaft mit. Spielen und Arbeiten sind im Kinde angelegte genetische Lebensäußerungen, die Gestalt nehmen wollen. So wie das Spiel des Kindes schon gewisse Züge von Arbeit aufweist, so bleibt auch der echten Arbeit des Mannes, die nicht gänzlich zur stumpfen Fron entwürdigt ist, ein Untergrund spielhafter Freude am Tun und um des Tuns willen, am freudigen Ausleben der eigenen Kraft, an der Lust des Könnens und Vollbringens.“ (Hördt)

Leibesübungen sind nun Spiel und Arbeit, Spiel in der Arbeit und Arbeit im Spiel. Damit dürfte der Kontakt zwischen diesen beiden Polaritäten irgendwie angedeutet sein.

In dem in diesem Buch dargestellten Weg vom Kleinen Spiel zum echten Mannschaftssport wird der Leser spüren, daß Arbeit und Spiel pädagogisch zusammengehören. Dieser Kontakt besteht übrigens nicht nur im Spiel, sondern auch in den übrigen Gebieten der schulischen Leibesübungen. Selbst im wissenschaftlichen Unterricht der Schule und im späteren Erwachsenenleben werden Spiel und Arbeit, sich im Gleichgewicht haltend, dem Menschen das Leben lebenswert machen.

Die hier beschriebenen Spiele gelten keineswegs als die allein seligmachenden Leibesübungen in der Schule. Das Kind braucht, darin sind Pädagogen und Ärzte sich einig, ein vielseitiges umfangliches Bewegensleben. Alle klassischen Übungsgebiete der Leibeserziehung, besonders die für Körper- und Bewegungsbildung, für Leistungssteigerung und Bewegungsgestaltung unentbehrlichen Grundformen der Leibeserziehung, d. h. Spiel, Turnen, Sport und Gymnastik sollen in der Schule wohl vorbereitet eine sinnvolle Synthese finden.

Die geistigen Gehalte dieser Lebensformen können in der Schule voll und ganz wirksam werden. Die Schule hat die Kinder ins echte geschichtlich verlaufene Leben zu führen, indem sie das Leben geläutert in die Schule lenkt. Durch Spielen und Arbeiten ist das Leben zu spüren, zu begreifen und zu gestalten. (Geissler)

Vom Lehrer und von seiner Erziehungskunst wird abhängen, ob sich Spiel und Arbeit tatsächlich in der Schule durchdringen werden. Er darf die Gegenstände, ihre Sachverhalte und Bewegtheiten nicht nur an die Kinder herañführen, sondern muß sie in die Kinder hñneinführen.

Um seiner hohen Aufgabe gerecht werden zu können, wird der Lehrer immer mehr eine ausführliche Ausbildung und Weiterbildung auf allen Hauptgebieten der Erziehung und Bildung, also auch auf dem Gebiete der Leibeserziehung, benötigen. So soll jeder Lehrer am Ende seiner zweijährigen Ausbildung am pädagogischen Institute in der Lage sein, den vollen Unterricht, also auch die Leibeserziehung, in der Volksschule zu übernehmen.

Möge es allen Lehrern gelingen, durch Arbeit und Spiel, trotz aller Schwierigkeiten und trotz aller Unvollkommenheiten, den jungen Menschen die spätere Arbeit im und am Leben nicht als Last und Fron, sondern als Lebensspiel empfinden zu lassen. Möge dieses Handbuch dem Lehrer und Spielleiter helfen, unsere Kinder im Rahmen einer zeitgemäßen, ganzheitlichen Erziehung, in der auch das sportliche Spiel seinen Platz hat, durch das faire Spiel nicht nur zum Sport, sondern auch zum und fürs Leben zu erziehen.

Literaturhinweis

- H. ALTROCK und H. KARGER, Schule und Leibeserziehung, Reform und Aufgabe, Band I, II, III und IV, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1961
- A. BARRAIS, Basketball-Technique individuelle, Ed. A. Barrais, Dinard, 1954
- A. Barrais, Basketball-Techniques simplifiées, Ed. A. Barrais, Dinard, 1954
- H. BERNETT, Grundformen der Leibeserziehung, Verlag K. Hofmann, Schorn-dorf, 1965
- BUDINGER-VOLFER, Basketball-Lehren, Woeller-Verlag, Kriftel, Taunus, 1963
- W. BUSCH, Fußball in der Schule, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1963
- R. CASSIGNOL, Volleyball, Ed. Ecole du Livre, Rabat, 1959
- D. CRAMER, Fußball/Technik,- /Taktik,- /Training, Verlag Westdeutscher Fußballverband, Duisburg
- S. DAPPER und E. KLINGE, Deutsches Mädcheturnen, I. und II. Teil, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1964
- J. FALIZE, Récréations et Jeux, Ed. Ministère de l'Education Nationale, Service National de la Jeunesse, Bruxelles, 1964
- J. FALIZE, Le Sport-Loisir, Ed. Ministère de l'Education Nationale, Service National de la Jeunesse, Bruxelles, 1963
- EINIORN, Ratschläge eines Volleyballtrainers, Sportverlag Berlin, 1961
- E.N.S.E.P.S., Amicale des Anciens de, Premier degré d'éducation physique, Ed. Bourrelier, Paris, 1961
- L'Education physique et sportive dans l'enseignement du premier degré, programme réduit, publié par le Ministère français de l'Education Nationale, Ed. S.E.V.P.E.N., Paris, 1961
- A. GEISSLER, Freudvolle Spiele, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1963
- R. GRATEREAU, Initiation aux sports collectifs, Ed. Bourrelier, Paris, 1957
- O. GRUPE, Studien zur pädagogischen Theorie der Leibeserziehung, Verlag K. Hofmann, Schorn-dorf, 1965

- Th. HOCH, Volleyball, Technik und Taktik, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1963
- HÖRDT, Theorie der Schule, Frankfurt, 1939.
- H. KLEIN und H. GEILENBERG, Das Handballspiel für Feld und Halle, Ruhrländische Verlagsgesellschaft M.B.H., Essen, 1962
- O. KROH, Die Psychologie des Grundschulkindes, Langensalza, 1931
- LANGHOFF-MUNDT, Hallenhandball, Sportverlag, Berlin, 1960
- G. MERK, Eine Handballmannschaft trainiert, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1965
- H. MEUSEL, Lauf-, Rauf- und Ballspiele, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1964
- H. MEUSEL, Sportliche Grundausbildung, Handbuch für Lehrer und Übungsleiter, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1966
- H. MOECKELMANN, Leibeserziehung und Jugendliche Entwicklung, Verlag K. Hofmann, Schorndorf, 1964
- NIEBUHR, Basketball in der Schule, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1961
- K. PASCHEN, Stundenbilder für das 1. bis 4. Schuljahr, Band I und II, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1962 und 1963
- F. PREUGSCHAT-L. KUNOW, Neuzeitliche Leibeserziehung in der Landschule, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1963
- SCHREITER, Volleyball, Sportverlag Berlin, 1963
- A. SEYBOLD-BRUNNHUBER, Üben und Spielen mit dem Ball, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1962
- H. WEISWEILER, Der Fußball, Verlag Karl Hofmann, Schorndorf, 1962
- K. WIEMANN, Spielt mit, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1962
- J. ZEIGERT, Volleyball für Schule und Verein, Limpert-Verlag, Frankfurt, 1964
- Service national de la Jeunesse, Jeux : „Colonies de Vacances“, Nr. 1, Ed. Ministère de l'Education Nationale, Bruxelles, 1965

Imprimerie Centrale, Luxembourg