The second of th

"Deutschen Schulvereins für St. Catharina"

(Südbrasilien)

Schriftleftung: Rektor Strot'ımann, Blumenau.

Mr. 3.

Blumenau, im März 1911.

6. Jahrgang.

Leibesübungen und Jugendspiel.

Behrer Doligfeit, Blumenau.

(Fortfegung).

Bon allen Spielen für Rnaben wie für Mabden nehmen ber Bauf und die Lauffpiele bie erfte Stelle ein. Gie erforbern feine ober nur wenige Spielgerate, find einfach und leicht ausguführen und find ihrer Ratur nach vorzüglich geeignet, bem Rorper Frifche und Rraft, ber Jugend Freude und Lebendigfeit gu geben.

Folgende allgemeine Regeln empfehlen fich fur ben Lauf

und bie Lauffpiele:

1. Tritt leicht mit Beben und Ballen auf! Schwerfälliges Riebertreten hat eine unangenehme Erfcutterung bes Rorpers und ichnelle Ermübung gur Folge.

2. Trage ben Ropf ftets aufrecht, etwas gurudgebeugt!

Das erleichtert bas Utmen.

3. Die leichten Benbelbewegungen ber Urme unterftugen bie Fortbewegung bes Storpers.

4. Salle beim Baufen ben Mund geschloffen und atme burch bie Rafe!

5. Bermeibe, bich nach ben übrigen Baufern umgufeben! Baufe möglichft fonell burch bas Biel! Beicht tannft bu bon beinen Mitlaufern überholt werben, wenn bu fcon bor bem

Biele bich beines Sieges freuft. 6. Für ben Spielleiter empfiehlt es fic, bas Endziel burch einen Strich ober burch einen weithin auffallenben Gegenftand tenntlich zu machen. Immer fei bas Biel einige Meter bon ber Drahtumgaunung ober bon einer Band entfernt, bamit bie Banfer genugend Raum haben, ihren Lauf zu bollenben ohne in ber

Befahr gu ichmeben, irgenbivo gegengurennen.

Die Spiele daratterifferen fich als Maffenipiele und Wettfpiele. Jene tounen bon ber gefamten Rlaffe, biefe bon Gruppen ober Gingelnen, die in Wettbewerb treten, gespielt merben. Während Die Maffenfpiele alle Mitfpielenden gleichmäßig unterhalten follen, icarfen die Bettfampfe ben Ghrgeis und verleihen bem Straftigften, Bewandteften und Mutigften Die Balme bes Sieges. Die Bett. fampfe iderghafter Urt und bie Singfpiele maren ebenfalls bier

A) Maffenfpiele:

a) Lauffpiele in ber Rreisbahn (Ringfpiele).

1. Romm mit!

Die Spieler bilden einen gefdloffenen Stirnfreis, bas Beficht nach ber Mitte bin. Gin Spieler A bleibt anfferhalb bes Er umgeht ben Greis, gibt einem Spieler B einen leichten Schlag auf ben Rüden, ruft: "Komm mit!" und läuft schnell in berfelben Richtung weiter. Erreicht A die frei geworbene Stelle bes Rreifes, ohne bon seinem Berfolger B geschlagen zu werben, so muß B ben Rreis umgeben und einen andern Spieler C burch einen Schlag gum "Stomm mit!" aufforbern. hat Spieler B ben Spieler A geschlagen, ehe biefer bie frei ge-worbene Stelle bes Breifes erreicht hat, fo muß A noch einmal ben Rreis umgehen und einen andern Spieler gum "Romm mit!" aufforbern. Ber gelaufen hat, berfdrantt bie Urme rudlings.

2. Lauf weg!

Die Spieler bilben einen eng gefchloffenen Stirnfreis, bas Beficht nach ber Mitte bin. Spieler A geht um ben Rreis ber-um, gibt einem Spieler B einen leichten Schlag auf ben Ruden, ruft "Lanf weg!" und läuft behenbe in berfelben Richtung um

ben Rreis herum. Spieler B lauft in entgegengefester Richtung. A und B begegnen fich. Sie weichen rechts aus und jeber mill querft bie frei geworbene Stelle bes Rreifes erreichen. Sat Spieler A biefen Blat eingenommen, fo muß Spieler B ben Rreis bon neuem umgehen und das Spiel eröffnen. Ift Spieler B fruher angelangt, fo muß Spiel A noch einmal ben Rreis umgehen. Ber gelaufen hat, verschränft die Arme rudlings.

Bur Abwechselung tann angeordnet werben, bag bie Spieler beim Begegnen fich bie Sande reichen und breimal an Ort hupfen, ober "Buten Morgen, Berr Fifder" fagen und bann ichnell

fortlaufen.

3. Rate und Dlaus.

Die Spieler ftellen fich in einem Stirnfreise auf und ber-binden fich "Sand in Sand." An zwei fich gegenüberliegenden Stellen des Kreises find Tore (Rapentore). Zwei Spieler werben bestimmt, Rate und Mans zu sein. Die Mans steht innerhalb, die Kate steht anserhalb des Kreises. Die Kate hat die Aufsgabe, durch drei Schläge die Mans zu fangen. Während die Rage nur burch bie beiden Tore geben barf, ber Gin- und Mus-gang an einer anbern Stelle bes Rreifes burch Rieberfenten ber berbunbenen Urme ihr tatfraftig berfperrt werben muß, ift es ber Daus erlaubt, überall ungehindert Durchidlupf ju fuchen. Die Lift oder Gewalt ber Rate lagt fie jedoch auch an einer unerwerden zwei andere Spieler bestimmt, Rage und Maus gu fein, und bie Jagb beginnt von neuem.

4. Den Dritten abichlagen.

Die Spieler, eine gerade Ungahl (12, 14, 16, 18 uff.) bilben wiederum einen Stirnfreis, bas Beficht nach ber Mitte gewendet. Sie nehmen Abftand auf boppelte Armlänge, indem fie die Urme feitwarts heben und immer nach außen geben, bis die Fingerspigen einander berühren. Darnach gahlen sie fich zu Erste und Zweite ab. Anf den Besehl: "Die Zweiten rechts hinterreihen!" tritt Nr. 2 binter Nr. 1. Gin Paar wird bestimmt, das Spiel zu eröffnen. Nr. 1 wird Schläger Nr. 2 Läufer. Nr. 2 (Läufer) bleibt innerhalb des Kreises, Nr. 1 (Schläger) fteht außerhalb besfelben. Rr. 2 lauft und ftellt fich ichnell bor ein Baar, bas Beficht nach ber Mitte bin. Best stehen hier brei Spieler. Rr. 1 (Schläger) hat die Aufgabe, ben Dritten, b. i. ben Letten ber Dreierreihe abzuschlagen. Gelingt ihm bies, so ift Ri. 1 Läufer und ber Abgeschlagene C Schläger. Rr. 1 ftellt fich nun bor ein Baar und ber Abgefchlagene C muß ben Dritten biefer Dreierreihe mit ber Sand abschlagen. Ift ber Dritte aufmerksam und läuft so schnell wie möglich fort, so muß ihm ber Schläger nachlaufen. Hat ber Schläger ben Länfer auf der Flucht geschlagen, so ist dieser Schläger und jener Läufer. Bu merten bleibt: Der Läufer stellt sich vor ein Paar, der Schläger hat den Dritten abzuschlagen.

Banges Umberlaufen macht bas Spiel langweilig. Je foneller fich ber Baufer bor ein Baar ftellt und je gemanbter

Schläger ift, befto luftiger und lebhafter mirb bas Spiel. Macht ber Läufer vor einem Baare Halt, fo muß er auch ba fteben bleiben und fich nicht ploglich bor ein anderes Baar ftellen. Es laufen bann zwei Dritte und bas gibt Bermirrung.

Der Dritte (Läufer) muß fo raich als möglich in ben Rreis

gu gelangen fuchen.

Da ber Rreis burch bas Borftellen fich immer mehr unb mehr berengt, muß er bon Beit gu Beit burd Rudmartsichreiten ber Baare erweitert werben.

5. Zen Bie iten abichlagen.

Stirnfreise auf. Spieler A wird Schlager, Spieler B Läufer. B ftellt fich vor einen Spieler. A muß ben Zweiten abschlagen. Fortsehung bes Spieles wie bei 4.

6. Der Blumpfad geht um.

Die Spieler fteben im eing goichloffenen Stirnfreife. Die Banbe liegen auf bem Miden, Die hoble Sanbflache nach oben. Gin Spieler A hat ein Tafchentuch, bas einen fleinen Rinoten hat, in ber Sand (Blumpiad). Er geht um ben Rreis herum, und fpricht: "Drebt euch nicht um, ber Blumpfad geht berum!" Miemand barf fich umbreben, alle feben nach ber Ditte bes Breifes. Wer fich bennoch umbreht, befommt einen Schlag mit bem Plumpfad. Beije; unbemaft und urplöglich legt A ben Plumpfad in die Sand eines Spielers B. A geht ruhig weiter. Der Spieler B verfett feinem Rachbar gur Rechten C einen Solag mit bem Blumpfad. Der Befchlagene C lauft ichnell an bem Rreife herum, bis er wieder an feiner Stelle angelangt, verfolgt bon bem anderen B. B barf C mahrend bes Umlaufens fo oft ichlagen, als er ihn erreicht. A nimmt ben Blag bes B A und B muffen Sanach trachten, Die Spieler fo viel als möglich zu überrafchen. — B eröffnet bas neue Spiel. In bas Tafchentuch barf tein Stein ober ein anderer harter Rorper eingebunden fein.

7. Das Stübden= ober Rammerchen-Bermieten.

Der Spielplat muß ein Ort sein, wo Baume, Bfahle ober bgl. stehen. Ein Spieler A ist der Mieter. Die andern Spieler stind die Bermieter. Die Stüdden sind Baume, Pfahle oder in Ermangelung derselben werden sie durch Kreise die man in den Kies zeichnet, bestimmt. Die Spieler nehmen ihre Stüdchen ein. Spieler A hat kein Stüdchen. Er will eines mieten und geht von Stüdchen zu Stüdchen und fragt: "Kein Stüdchen zu bermieten?" Der Gefragte antwortet: "Nein." Hinter seinem Riden wechseln einzelne Nachdarn oder auch weiter entsennte Bermieter ihre Platze, nachdem sie sich durch Beichen verständigt haben. Ein Spieler bennft anch eine passende Belegenhen, sein Stüdchen zu verlassen und nneingeladen das Stüdchen seines Nachbars einzunehmen. Der Wieter sucht eine leer gewordene Bohnung zu erreichen. Gelingt es ihm, so ist derzenige der Mieter, der infolge seines Wohnungswechsels keine andere Wohnung erhalten hat.

b) Lauffpiele in gerader Bahn.

1. Lettes Baar vorbei. (Bodden ichiele nicht).

Spieler A wird Fanger. Die übrigen Spieler stellen sich Baaren hinteremanber auf. Sind mehr als 5 bis 6 Paare, so bilbet man eine neue Spielgruppe. Spieler A stellt sich vor die Säule, dieser den Rücken zugekehrt. Er klappt dreimal mit den Händen und tuft: "Eins — zwei — drei! — Leptes Paar vorbei!" Der linke Spieler ded letzten Paares lauft auf der linken Seite, der rechte Spieler läuft auf der rechten Seite der Säule. Bor der Säule vereinigen sie sich, ohne daß einer der Länfer vom Fänger A burch einen Schlag mit der hand gefangen werden darf. Gelingt es dem Fänger, einen Läuser vor der Bereinigung zu fangen, so tritt er mit seinem Gefangenen als erstes Paar vornehin; der Nichtgefangene wird Ruser (Fänger), stellt sich vor die Saule und eiöffnet das neue Spiel. Bereinigen sich die beiden Läuser, ohne daß einer gefangen wird, so muß Fänger A noch einmal sein Glück versuchen.

2. Benne und Sabicht.

"Gine Glude verteibigt ihre Küchlein gegen die Angriffe bes Habichts," das ist der Gedanke des Spiels. 8 bis 10 Mädchen stellen sich hintereinander auf. Jede legt die Hände um die Hüften der Borgereihten. Die fräftigite und gewandteste Spielerin ist Henne. Der Henne gegenüber steht der flinke leichtfüßige Habicht, welcher durch Springen und Laufen, bald nach links, bald nach rechts eines der Küchlein zu erhaschen sucht. Die Henne muß die Bewegungen des Habichts aufmerksam beobachten und ein Ergreifen eines ihrer Küchlein zu verhindern suchen, indem sie auch nach links und rechts dem Habicht aus dem Wegegeht. Die Küchlein folgen ihr so schielt und gewandt wie möglich. Hat der Habicht ein Küchlein erfaßt, so gilt dieses und alle, die hinter dem gefangenen Küchlein stehen, als gefangen. Sie stellen sich beiseite. Das Spiel ist beendet, wenn alle Küchlein gefangen sind.

Das Spiel verlangt Aufmerkfamleit, Rraft und Gewandtheit. Die Spielerinnen muffen möglichft gleichen Alters fein und Borficht aben. Rafenplat ift hierfür am beften geeignet.

3. Das Sanbfpiel.

Gin im Lanken füchtiger Spieler A wird Jiger. Er ninmt 2—4 Gehütsen, Hunde, zu sich, Jäger und Hunde machen sich burch Binben (Taschentuch) um ben Arm kenntlich. Die übrigen Spieler stellen bas Wild vor. Nachdem sich alle auf einem Plate, bas Freimal, versanwelt, gibt der Idaer burch ben Ichige, "Anszug!" bas Icken, auf welches alles Wild sich zeistemt und sich zu beden und zu versteden sicht. Die Jago beginnt. Gefangen gilt jeder, dem der Jäger brei leichte Schläge auf von Rücken gegeben. Die Hunde dürsen das Wild nur stellen, d. d. sesthalten bis der Jäger kommt, der es abfängt. Das Wildsucht in das Freimal zurückzugelangen. Ist kein Wild mehdraußen, so ist das erste Treiben zu Ende. Die Gefangenen werden "Hunde", machen sich durch Binden um den Arm als solche kenntlich und das zweite Treiben beginnt. Das Spiel ist beendet, wenn ein nicht gefangener Spieler übrig bleibt. Dieser wird im nächsten Spiel Jäger.

4. Schwarzer Mann.

Die Spielerschar stellt sich auf ber einen Seite bes Plages in Stirnreihe auf. Ihr gegenüber, auf ber andern Seite des Plages, steht ber schwarze Mann. Er ruft: "Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?" Die Spieler antworten: "Niemand!" und laufen, ohne die Seitengrenzen bes Males zu überschreiten, nach dem entgegengesetzen Male. Der schwarze Mann sucht während seines Laufes nach dem andern Mal, ohne undehren zu dürfen, einen oder mehrere Spieler durch brei teicht Schläge auf die Schulter zu treffen. Wer geschlagen ist, huft dem schwarzen Mann bei sehem neuen Austanten schlagen, die nach mehrmaligem Hernber und hinder nur noch einer ungeschlagen zurückliebt. Dieser bestimmt den schwarzen Mann für das nächste Spiel. Sind alle Spieler gefangen, so bestimmt die gauze Spielerschar den schwarz n Mann oder ein freiwilligen übernimmt die Rolle.

B) Bartei-ABettipiele.

1. Schlaglaufen.

10-16 Spieler ordnen fich in zwei gleich ftarte Barteien, Die Lauffahigfeit ber einzelnen Spieler ning bernidfichtigt und auf beide Barteien gleichmäßig berteilt fein. Bartei I ftellifich auf ber einen Seite bes Blages finter einer Mallinie in Stirnreihe auf. Bartei 2 fteht ihr gegenüber, 30-40 Schritte entfernt. Gin Spieler der Bartei 1 geht hinuber gne Bartet 2 und fucht fich einen Begner and. Diefer ftredt Die recht 2 und jucht fich einen Begner aus. Diefer ftredt Die recht-Sand aus, die Sandflache nach oben. Der Fordernde (Bartei 1) gibt feinem Bigner (Bartei 2) brei leichte Schlage auf Die Sand, Dabei laut gablend : 1-2-3. 3wifchen den Schlägen barf et fleine Baufen machen, mit bem britten Schlage gogern um feinen Begner, beffen Unaufmertfamteit ober Ueberrafdung benugenb gu überliften. Ift ber britte Schlag erfolgt und -3- geipro den, fo läuft er ichnell gu feiner Bartei (1) gurud. Sein Begner (Bartei 2) hat Die Unfgabe, ibn in ichnellem Bauf gu verfolgen und ihn burch einen leichten Schlag auf Die Schulter gu faugen Bellugt ihm dies, fo ift ber Fordernde, Baufer (Bartei 1) Der Befangene ber Battei 2 und ftellt fich auf einen vorher bon bei Bartei bezeichneten Blat auf. Sat ber Geguer (Bartei 2) ben und ftellt fich auf eine an ber Geite bezeichnete Stelle auf.

Run schielt Partel 2 einen Läufer zur Partei 1. Das selbe Spiel beginut; — u. s. f. f. — abwechselnd. Die Partei hat gesiegt, bie nach einer Anzahl Läufe die meisten Gefangenen hat. Ober es wird solange gespielt, bis eine Partei alle ihre Gegner zu Gefangenen gemacht hat.

. Bu merten ift, daß ber Quif ftete in gerader Linie nie

mals im Bidgad gemacht werben muß.

2. Foppen und Tangen.

Die Spielerschar bilbet zwei Parteien, beren jebe einen Führer hat. Bartei A sieht hinter ber Mallinie. Bartei Is steht ihr gegenüber auch hinter ber Mallinie. Zwei Schritts bor jeder Mallinie ist eine Fopplinie gezogen. Das Spielselb ist mit Seitengrenzen versehen. Der Führer der Partei A schickt Y aus, die Partei B zu soppen. Y geht bis zur Fopplinie der Partei B, darf diese Linie aber nicht mit dem Fuß berühren. In demselben Augenblick ernennt der Führer der Bactei B einen Genossen Z als Fänger. Z tritt soweit vor, daß er noch mit einem Fuße hinter seiner Mallinie steht. Y bezinnt das Foppen indem er so tut als wolle er die Fopplinie mit dem Fuß berühren und zu dem Zwed einen Fuß bald vorhebt, bald zurüdzieht. Er will seinen Gegner Z durch List täuschen, dis er wirt

**

lich bie Fopplinie berührt und ichnell gu feiner Bartei gurudläuft. Z hat bie Aufgabe, Y fofort nach Berührung ber Topplinie burch einen leichten Golag auf die Schulter gu fangen, bepor Y feine Mallinie erreicht. Gelinat ihm bies, fangener ber Bartei is und ftellt fich in bas Gefangenenmal hinter ber Bartei B. Rommt Y ungeschlagen in feine Barte! gurud, fo ift Z Befangener ber Bartei A und ftellt fich in bas Befangenenmal hinter ber Bartet A.

Danach geht ein Spieler ber Bartei B jum Foppen aus;

basfelbe Gpiel; banach Bartei A uif.

Immer muß festgehalten merden, daß die Barteiführer gu bestimmen haben, mer in ben Wett!auf einzutreten hat. Foppen ober Fangen barf berfelbe Spieler nur breimal vorge. ichidt werden. Der Fanger Z muß fich vorsehen, beide Fuße bor das Mal zu ftellen, bevor ber Foppende Y Die Fopplinie berührt hat. Er muß fonft wieder mit einem Fuß hinter bie Dtallinie treten. Diefen Augenblid benügt der Foppende Y, berührt die Fopplinie und läuft fort. Daburch hat er fich einen Boriprung gefichert. - Der Foppenbe muß ftels gerabeaus laufen und barf bie Seitengrengen nicht überichreiten.

3. Diebichlagen.

Bwei Barteien ftellen fich an ber Breitfeite bes Plages, einander gegenüber, auf. Die Spieler ber Bartet A find bie Diebe; Die Spieler ber Bartet B find bie Safcher. Die Ents fernung ber beiben Dallinien beträgt 40 Schritte. 15 Schritte von ter Dallime ber Pariei A, 25 Schritte von ber Dallimie ber Partei I entfernt, fteben ein Stab ober ein Stuhl. Diefen Gegenftand rauf hängt man ein Tuch ober einen Sut. follen die Diebe ftehlen, ohne baß fie bon ben Safdern burch einen leichten Schlag auf die Schulter ju Gefangenen gemacht werben. Auf ben Befehl: "Bos" läuft ber Erfte ber Bartel A 3n dem Stab, nimmt das Tuch ober ben Hut und läuft schnell mit dem Gegenstand gu feiner Bortei gurnd. In bemfelben Bugenblid, ba ber Gefte M ber Bartei A ausläuft, verlägt ber Grite N der Bartei B fein Mal und fucht den Dieb, indem er ihm nachläuft, ju fangen. Belingt ihm Dies, fo ift ber Dieb M ber Gefangene ber Bartei B und ftellt fich feitmarts. Sat ber Baicher N ben Dieb M nicht gefangen, fo ift N ber Befangene ber Partei A und ftellt fich feitwärts biefer Bartei. Auf ben Befehl : "Bos!" laufen bie Bweiten jeder Bartet aus, bann bie Dritten uff.

Sind alle Spieler einmal gelaufen, fo treten die Befange= men ein ; Die Barteien wechieln ihre Blage, d. h. Bartei A ftellt Die Bafcher, Bartei B fendet Die Diebe und bas Spiel nimmt

tvie porher jeinen Fortgang.

Die Bartei, weld,e in beiben Gangen bie meiften Ge-fangenen gemacht, hat gestegt. Sat ber Dieb ben zu raubenden Gegenstand gar nicht ergriffen ober verliert er ihn unterwegs, fo tft er ber Befangene ber Safcher.

4. Der Gilbotenlauf.

3mei Führer teilen burch abmechielndes Wählen die Spieler-Schar in zwei Barteien Durch Abgahlen teilt jeder Führer feine Bartei in Erfte und Zweite. Die Erften jeder Bartei ftellen fich auf der einen Seite bes Blages, die Zweiten jeder Bartei ftellen fich ben Ersten genau gegenüber auf der andern Seite bes Spielplages auf. Die Standorte find burch Dallinien bezeichnet. Führer jeder Bartei erhalten je ein Fahnchen von verschiedener Farbe mit einem langen Schaft. Auf ben Befehl: "Bos!" laufen Die Führer beiber Barteien zugleich mit Aufwendung aller Rraft ju ben ihnen gegenüberftebenden Zweiten. Diefe erfaffen bie Fabne und laufen fo ichnell wie möglich zu ben folgenden Grften. Diefe laufen mit ber Fahne ju ben ihnen gegenüberftebenben Bweiten u. f. f. Die Bartei, beren Better bie Fahne zuerft hochhalt, hat gesiegt. Halten beibe Barteien bie Fahne zugleich hoch, fo ift ber Sieg unentichieben.

Bu beachten ift, daß die Lauffrafte beiber Barteien nach Möglichkeit gleichmäßig verteilt find. Wer die Fahne überbringt, erfaffe fie am untern Gube des Schaftes, wer fie entgegennimmt, ergreife fie über der Sand des Zubringers. Man halte und ergreife die Fahne ftets mit der rechten Sand. Jeder Läufer übernimmt den Blat des, ber die Fahne jum Weiterbringen empfing. Die Barteien muffen gleiche Mugahl Spieler haben.

Rach Beendigung des Spieles gehn die Spieler auf ihre aufprunglichen Blate gurud und ein neues Spiel beginnt.

C. Ginzel-Wettipiele.

1. Ginfacher Wettlanf.

Die Spielericar ftelt fic ber Große nach geordnet an ber Urt, mahrerd andrerfeits Gem Breitfeite eines Blages auf. Gini Pigitalizado pelo Arquivo Historico Jose Ferreirada Silvag Blumenau/SC

ftellungeplage ift bas Ablaufmal burch einen in ben Boben gerigten Strich ober burch einen anbern Begenftand gefennzeichnet. Dem Ablaufmal gegenüber ift bas Biel angegeben. Drei ober wier Spieler ftellen fich hinter bem Ablaufmale in geraber Linie fo auf, bag bie Spige ihres vorgefesten rechten Tubes mit bemt Ablaufmale abidneibet. Auf den Befehl: "Fertig - Bos!" laufen fie mit Aufwendung aller Braft dem Biele gu. Ber Wer querft bas Biel burchläuft, ift Sieger. Run laufen die folgenben Drei u. f. f.

Dann laufen Die Gieger ber einzelnen Rotten. lett als Siege: fich behanptet, ift ber befte Baufer.

2. Wettlanf mit Sinderniffen.

Der Bauf mit Sinderniffen verdient beiondere Beachtung, ba er Bewandtheit, Mut und Findigfeit ber Lanier in portreff-

licher Weise zeigt.

2118 Sindernis fonnen ein fleiner Braben, ein liegenber Baumftamm, fleine Erdhagel bienen. Es bleibt bem proftifchen, findigen Sinne bes Spielleiters überlaffen, bas befte natürliche Belande für biefen Bauf ju mahlen. Bu beachten ift nur, baß Die Sinderniffe nicht gu nahe aneinander liegen. Die Banfer

überfturgen fich fonft, fallen leicht und verleten fich. Alls hindernis fann auch eine ans Ruten, Binfen und Stroh verfertigte Matte bienen. Gie wird auf ein Beftell genagelt und die Burbe wird auf ben Boden aufgeftellt. Springt ein Baufer ungefchidt, fo fallt bie Burbe um, ohne bag ber Banfer hinfallt und fich verlegt. Die Bobe ber Burbe muß ber Beiftungsfähigfeit ber Baufer augepaßt fein. Im allgemeinen werben für bie alteren Schüler 50-100 cm angemeffen fein. Bwedmagig ift es, für jeben Sanfer eine 1-11/2 m lange Gurbe aufzuftellen. Die Buichel muffen bie obere Rahmenfante um 25-30 cm überragen. Die allgemeinen Regeln für ben ein. fachen Wettlauf gelten auch für ben Binbernistauf.

3. Der Weitiprung.

Gine Springichnur ift uverftuffig. Gs ift ber Abftand von der Antritte-Mallinic bis zu bem Bunfte, wo bie Ferfe bes hinteren Fußes ben weichen, geebneten Boden berührte, gu meffen. Ift ber Boben fandig, fo ning man nach jedem Sprunge die Riederiprungfiellen verwischen. Jedem Bettfampfer find zwei Sprunge gestattet; gerechnet wird ber befte. Erft fpringt Die gange Abteilung einmal burch, bann folgt ber zweite Sprung.

Will man ein Biel fur die Sprungweite angeben, fo legt man ein beutlich fichtbares Seil auf ben Erbboben. Für Schuler bis gu 14 Jahren rechnet man 3-4 m Sprungweite. Raturlich muß jeber Spielleiter Die befonderen Berhaltniffe und die

Beiftungsfähigfeit ber Schüler berudfichtigen.

4. Der bentiche Dreifprung.

Er wird in 3 Schritten ansgeführt, bie auf einanber folgen und jedesmal bom einen auf ben andern Gug übergeben: rechts - links - rechts. Die Absprungstelle wird burch eine Mallinie bezeichnet. Gemeffen wird die Entfernung bon ber Mallinie bis gu bem Bunft, wo bie Gerfe bes aufjegenben Fußes ben Boben berührt. Bill man ein Biel angeben, jo ge= nugt fur Schuler eine Sprungweite bis ju 6 m.

5. Der Burf.

Der Burf fann ale Beit- ober Bielmurf mit einem Ball, mit einem Stab (Ber) ober mit einem Stein ausgeführt werben. Gin fefter Ball bon 7 cm Durchmeffer mit einem Gewicht bon 100 g genügt.

MIS Stab (Ber) ift ein Bambusftab bon 2 m Bange, beffen

Borberende mit einer Gifenfpige verfehen ift, ausreichend.

2116 Burfgerat tann auch ein glatter, handlicher Felbftein

ober Riefel von mittlerem Bewicht bienen.

Die Abmurfftelle wird burch eine Mallinte bezeichnet. Der linke Buß ift porgeftellt und berührt mit feiner Spige Die Dal-Der rechte Urm ift leicht gebogen und feitlich in bie Bobe gehoben. In der hoblen Sand ruht ber Stein. Gemeffen wird die Entfernung bon der Mallinie bis gu bem Bodeneindrud. Mit unerbittlicher Strenge muß barauf gefeben werden, bag niemand mabrend bes Berfens in ber Buribahn fich aufhalt. Borficht, Umficht und Aufmertfamteit find hier befonders geboten, um Ungludsfälle gu verhuten.

D) Wettkämpfe icherzhafter Urt.

Scherzhafte Wettfampfe find uralte Beftandteile beutfcher Bolfsfefte. Jebe Ungeschicklichkeit offenbart fich in tomifcher Urt, mahrerd andrerfeits Bewandtheit, Umficht, Achtfamteit und Jeber Wettläufer halt mit einer ober beiden Sanden einen Teller oder einen Böffel, auf welchem ein Ei liegt. Sieger ist, wer bas Gi auf bem Teller ober Löffel unversehrt zuerst nach bem Ziel bringt. Die Rennbahn barf nicht lang fein.

2. Rartoffeln auflefen.

Den Läufern werben auf ber Renubahn in gewiffen Abftanben je 5 bis 6 Kartoffeln, Früchte ober bergl. hingelegt. Wer feine Angahl, bie er im Lauf zu erhaschen hat, zuerst burch bas Biel bringt, ift Sieger.

3. Sadlaufen.

Die Läufer steden in weitem Sad, ber um ben Hals ober um die Hüfte geschlossen ist. Die Laufbahn soll einen weichen Boben haben, damit das häufige hinkallen der Läufer möglichst schmerzlos sei, und soll kurz sein. Steger ist, wer zuerst das Ziel erreicht.

4. Dreibeinlaufen.

Zwei Läufer fteben nebeneinander. Die inneren Arme halten fie um den hals geschlungen. Die inneren nebeneinander stehenden Beine werden an den Anöcheln oder über den Anien fest zusammengebunden, sodaß diese beiden verbundenen Beine nur wie ein einziges Glied arbeiten können. Borsicht und Uebung der Läuferpaare ist ersorberlich.

5. Rudwartslaufen.

Die Laufbahn fet furs und eben.

6. Betthinfen.

Die Bahn wirb auf einem Bein burchhupft. Das aufgehobene Bein barf ben Boben nicht berühren. Niebrige Sinderniffe gestalten ben Wetikampf abwechselungsreicher. Sieger ift, wer zuerst am Ziele anlangt.

6. Wetthüpfen in Sodftellung.

Die Rnie find gebeugt, Die 21rme in Die Seite geftemmt.

8. Reiterwettfampf.

Die Bettläufer tragen je einen leichten Rameraben auf ben Schultern aufgefeffen burch bie Laufbahn.

E) Gingspiele. 1. Die Dinble.

Text und Melobie finben fich in jedem Liederbuch. Aus- fahrung bes Spiels:

Die Kinder stehen im Stirnfreise, das Gesicht nach der Mitte hin. Ein Kind steht inmitten des Kreises. Sie singen die Zeilen: "Es klappert die Rühle am rauschenden Bach, klipp, klapp! Bei Tag und bei Racht ist der Müller stets wach, klipp, klapp!" Dabei klatschen sie nach dem Takt in die Hande. Singen sie die Zeilen: "Er mahlet das Korn . . . Not," so reiben sie bie Fäuste aneinander, um die Bewegung der Mühlsteine nach- zuahmen; bei "klipp, klapp!" klatschen sie wieder in die Hände.

2. Strophe: "Flink laufen bie Raber . . . Stein" — Arme umfreisen einander; "flipp, flapp!" — Händeklatichen; "und mahlen bas Korn . . . fein" — Fäuste reiben; "flipp, flapp!" — Händeflatichen; "Der Bäder bann Zwieback . . . ichmedt" — Bewegung bes Knetens und Badens; "tlipp, flapp!" — Händeflatichen.

3. Strophe: "Benn reichliche Körner . . . trägt" — Sandeflatichen im Tafte; "flipp, flapp!" — Sandeflatichen; "Die Mühle dann . . . bewegt," — Urmfreisen; "flipp, flapp!" — Sandeflatichen; "Und ichenkt uns der Himmel . . . Not" — Höndeflaten und Aufblick; "flipp, flapp!" — Handeflatichen.

2. Der Ganfedieb.

Die Spieler, eine ungerade Anzahl, bilben einen Stirnfreis. Gin Kind tritt in die Mitte bes Kreises. Sie singen: "Wer die Gans gestohlen hat, das ist ein Dieb, wer ste aber wiederbringt, dln hab' ich berzlich lieb." Bei den Worten: "ben hab' ich herzeich lieb" wählt das Kind in der Mitte ein anderes aus dem Kreise und tanzt mit ihm auf der Stelle. Gbenso vereinigen sich die andern Spielenden zu Baaren und tanzen auf der Stelle. Wer übrig bleibt, ist der Gänsedieb. Die Spieler unwingen ihn und singen: "Da steht der Gänsedieb! Da steht der Gänsedieb!" Der Gänsedieb tritt in die Mitte des Kreises, die Kinder fassen die Hande und das Spiel beginnt von neuem.

Melobie: "Buchs bu haft bie Bans geftoblen".

Mit diesen beiden Spielliedern ift natürlich die ganze Spielliedersammlung noch nicht erschöpft. Diese beiden sind die bekanntesten, ihre Melodien findet man in jedem Liederbuch. Es liegt außerhalb des Rahmens dieses Aufsayes und dieses Blattes die Melodien in Noten von unbekannteren Liedern anzugeben. Wer sich näher mit Tanz- und Spielliedern bekannt machen will, dem sei empsohlen: Kleine Tanz- und Turnsiedchen-, Reigensammlung von Minna Radziwill. Berlag: B. G. Teubner, Beipzig. Preis 2,40 Mark.

Sämtliche Spiele und Spielregeln sind den "Aleinen Schriften bes Zentral-Ausschuffes zur Förderung der Bolts- und Jugendspiele in Deutschland" entnommen. Die Spiele, welche mehr oder minder teure Spielgeräte erfordern (Ballspielle), habe ich nicht erwähnt, da es sich in erster Linie um die Anrequng zum Spiel an unsern Kolonieschulen handelt, bestehende Vorurteile besäuftigt oder gegenstandslos gemacht werden müssen und wohl teine Schule zur Zeit in der Lage ist, Spielgeräte anzuschaffen. Ein Fortschritt ist es schon, wenn allerorien Liebe und Lust zum Spiel geweckt und einige Fertigkeiten erworden werden, vermöge der Einsicht und der Tatkraft der Behrer. Frage niemand darenach, od es der Andere auch machen wird, sondern handle seder nach seinem Dasürhalten. Bon dem körperlichen und sittlichen Wert sür das Kind, für die Jugend sür Bolksgesundheit und Bollswohlsahrt sind wir alle überzeugt. "Aller Ansang ist schwer!" Guter Wille und Beharrlichkeit führen auch hier zum Ziele, und "gutes Beispiel erweckt Nacheiserung." Der Auswand an Zeit und Arbeitskraft verschwindet gegenüber dem Bewußtsein, sür das Kind, für die Zusunft des Bolkes, etwas geleistet zu haben.

Warum nennt der Brafilianer den Deutschen "allemão"?

Rebe bei ber Raisergeburtstags-Feier in Sammonia von Dr. Albinger.

Die Alemanen haben es ohne starke Königsgewalt nicht bazu gebracht, ein Reich, ähnlich bem ber Goten und Franken zu gründen: sie hatten damals keinen Fürsten, wie Alarich, Theoberich ober Karl ben Großen, aber wie stark sie durch ihre Taten auf ihre weitlichen Nachbarn Gindruck gemacht hatten, das zeigt gerade die Benennung der Deutschen als Alemanen, bei Franzosen, Spaniern und Portugiesen, und daß in der lateinischen Krichensprache Roms der Name Alemania für Deutschland gesbräuchlich wurde.

Im Stammland felbst verschwindet nun merkwürdigerweise ber Name wieder und tritt das aite Schwaben an seine Stelle, zur Bezeichnung des Herzogtums. War in der Zeit der Bildung und Wanderung der beutschen Stämme unter den Alemanen fein Geschlecht besonders hervorgetreten und kein Mann als weltgeschichtlicher Führer erstanden, so war dies später um so mehr der Fall, da die berühmtesten deutschen Herrschergeschlechter dem Band der Alemanen enistammten, die Hohenstaufen und die Welfen, die ja später den Thron Hannovers und Englands innehatten, die Hohenzollern und die Habsburger, neben denen die Jähringer und Wittelsbacher mit Ehren als Führer der Stämme bestehen.

Im Busammenhang mit ber im achtzehnten Jahrhunbert einsetzenden Besteblung Ungarns und Sud-Ruflands mit Subbeutschen wurde an der ganzen unteren Donau bis zur Wolgs ber Ausdrud Schwaben für die Dentschen geläufig, während die schwa der Eifelgegend nach Siebenbürgen gerommenen Moselfranken merkwürdigerweise Sachsen genannt wurden

Die ermahnten geschichtlichen Erinnerungen haben mohl ermiesen, baß tein Deutscher fich zu schämen braucht, weun er mit bem alten Stammenamen ber Alemanen bezeichnet wirb.

Deutscher Schulverein zu Sta. Catharina. Alle Zuldriffen sind zu richten an den Borsitzenden F. Blohm, alle Zahlungen sind zu lesiern an den Kasisterer Hermann Sering sentor, beide in Blumenau. Kasisenseite für die Kolonie Blumenau: Firma Gebrueder Hering, Stadiplay. Zahlungen sir den Schul-Berein nehmen auswärts auch entgegen in Desterro die Kirma Gerländigeren Alsedig der Go., in Joinville dei Herrn E. A. Richtin, in Italian der Herren Alsedig der Go., in Brusque dei Herrn Kull. Streder, in Eleres sopolis dei Herrn A. Probst, in Laguna dei Herrn A. Brandt. Veträge die zu Toolis dei Gern A. Brobst, in Laguna dei Herrn A. Brandt. Veträge die zu Eddicht durch die Geschäftsstelle des Schul-Bereins G. Artur Kochia im Blumenau. Abressaderungen sowie Beschwerden über unregel in Mitteilungen" sind an die Geschäftsstelle zu richten.