

34479, III, L, c, 116

(Alle Rechte vorbehalten.)

37/8
80/6

Hilfsbüchlein
zur
Einführung der Jugendspiele
an Gymnasien und Realschulen.



Mit einer Spielplan-Tabelle.

Von

Dr. Oskar Gratzy

k. k. Gymnasiallehrer in Laibach.

Im Selbstverlage des Verfassers.

Druck von Ig. v. Kleinmayr & Fed. Bamberg in Laibach.

1891.

Einleitung.

Dies Hilfsbüchlein erwuchs aus den Studien, welchen der Verfasser theils aus Liebe zur Sache, theils aus Dienstesverpflichtung gerne nachgekommen ist. Vom Lehrkörper des k. k. Obergymnasiums wurde er in den Ausschuss gewählt, welcher die Anträge behufs Einführung der Jugendspiele auszuarbeiten hatte. Diesem Ausschusse legte er die in Folgendem enthaltenen zwölf Punkte vor, die vom Ausschusse angenommen wurden.

Unter des Unterzeichneten Leitung waren schon im Sommer 1890 militärische Übungen mit den Obergymnasiasten im Schulhofe abgehalten worden. Den Schluss der Übungen, die das Compagnie-Exercieren noch umfassten, krönte ein achtstündiger Übungsmarsch in die Umgebung, wobei im Wald (am Berge) Kriegsspiele und Ringen, auf der Strasse Dauerlauf, bei der Rast im Gasthause froher Liedersang eingeflochten wurden. Diese Versuche — aus freiem Willen des Lehrers wie der ca. 150 Schüler unternommen — liessen einen sehr günstigen Schluss ziehen auf die eifrige Mitarbeit und Betheiligung der studierenden Jugend für den Fall, dass Jugendspiele amtlich begünstigt würden.

Dieser Fall ist nun durch den hohen Ministerialerlass eingetreten.

Und so glaubt der Gefertigte vielen Collegen — vielleicht sogar der guten Sache — einen Dienst zu erweisen, wenn er die Resultate seiner Erfahrungen und Studien hiemit veröffentlicht.

Laibach im März 1891.

Dr. O. Gratzy.

030055787

Die Spielbetriebs-Ordnung

umfasst folgende Punkte:

§ 1. Der Spielplatz.

Die Erwerbung eines für die Spiele geeigneten Platzes wird der Direction überlassen. Ein Ansuchen der Direction dürfte wohl jede Gemeindeverwaltung durch Überlassung einer Wiese oder eines unbenützten Platzes erledigen.

§ 2. Zeit.

Als Tage werden der Mittwoch und der Samstag bestimmt.

Als Stunden die Zeit von 5 bis 7 Uhr nachmittags, im Juni von 6 bis 8 Uhr abends.

An Regentagen entfällt das Spiel; ebenso, wenn die Bodenfeuchtigkeit nach einem Regen noch wahrnehmbar ist. Davon werden die Schüler seitens der Direction durch Bekanntmachung am schwarzen Brette verständigt.

§ 3. Jahreszeit des Spielbetriebes.

a) Vom 25. September bis zum Eintritte ungünstiger Witterung, die den Aufenthalt im Freien verhindert.

b) Im Frühjahr vom Eintritte der trockenen Jahreszeit bis zum 1. Juli. (Wegen der Versetzungsprüfungen, Conferenzen und der Matura.)

§ 4. Eintheilung aller Schüler des Gymnasiums inbetreff der Jugendspiele.

Alle Schüler theilen sich in solche, die sich zur Theilnahme an den gemeinsamen Jugendspielen melden, und in solche, die davon fernbleiben wollen.

Für letztere entfallen natürlich alle Bestimmungen betreffs der Jugendspiele.

Für erstere gelten die folgenden Punkte:

a) Alle Schüler bleiben auch beim Spiel in ihrem Classenverbande; jede Classe erhält am Spielplatz ihre eigene, abgegrenzte Fläche für sich allein.

b) Jede Classe bildet aus ihren Spieltheilnehmern Riegen zu 8 bis 10 Köpfen.

Die Riegen werden nach freier Wahl von den Spielenden selbst aufgestellt; ein Übertritt in eine andere Riege soll möglichst vermieden werden und ist an die Zustimmung des die Spiele überwachenden Lehrers gebunden.

Dadurch soll die Jugend gewöhnt werden, beständige Kameradschaft zu pflegen und duldsam für gegenseitige Schwächen zu werden.

c) Jede Riege wählt sich frei ihren Anführer beim Spiel, der den Titel «Spielmeister» führt.

Derselbe soll ein aufgeweckter, spielfroher Schüler sein, dem der Frohsinn seiner Mitspieler am Herzen liegt; die anderen aber mögen ihm als ihrem Vertrauensmanne Folgsamkeit, Zuneigung und Treue entgegenbringen.

§ 5. Überwachung der Jugendspiele.

1.) Die richtige Spielweise überwachen:

a) der Turnlehrer, welcher auch die Spiele zuerst lehrt;

b) die Spielmeister, welche jedesmal die Spiele regelrecht spielen lassen;

e) die im Folgenden beschriebenen, zur Aufsicht beigezogenen Schüler.

2.) In disciplinärer und sanitärer Beziehung haben die Aufsicht:

- a) der Director;
- b) der dazu bestimmte controlierende Lehrer, welcher sich freiwillig dazu erbietet;
- c) die zum Aufsichtsdienste beigezogenen Schüler.

§ 6. Beziehung von Schülern zum Überwachungsdienste.

Für die dazu berufenen oder eigens erwählten Schüler ist die Zuthellung zum Überwachungsdienst ein ehrendes Zeichen des Vertrauens ihrer Vorgesetzten; dieser Auszeichnung sich würdig zu zeigen, sollen die Betreffenden nach besten Kräften wetteifern.

1.) Jeder Classe wird für ihre sämtlichen Riegen eine Aufsicht bestimmt (analog der militärischen «diensthabenden Tagcharge»).

Diese Schüler versehen aber, um nicht dauernd den Spielen selbst fern bleiben zu müssen, abwechselnd an je einem Spieltage den Dienst.

Dadurch trifft der Dienst die dazu Berufenen im ganzen Jahre höchstens fünfmal. Sie führen im Dienste den Titel «Ordner» («Präfecten»). Die Schüler melden sich freiwillig zum Aufsichtsdienst und bestimmen selbst die Reihenfolge, in der sie ihrer Verpflichtung nachkommen wollen, ebenso auch die Classen, welche sie jeweilig überwachen.

Zum Dienst berufene Ordner sind:

- a) für die I., II., III. und IV. Classe die Septimaner;
- b) für die V., VI., VII. und VIII. je ein aus der Classe selbst gewählter Mitschüler.

Durch die Übernahme einer verantwortlichen Aufsicht und Leitung anderer sei den Obergymnasiasten Gelegenheit geboten, die schwere Tugend zu lernen, seine eigene Freiheit dem Wohle der Gesamtheit zu opfern; nicht nur stets anderen Mühe und Sorgen aufzubürden, sondern selbst an gemeinsamen Zwecken und Zielen mitzuarbeiten. Das Recht, die Thätigkeit der in gesellschaftlichen Vereinigungen wirkenden Männer zu beurtheilen, sei durch die Fähigkeit und Bereitwilligkeit erworben, im Falle einer Anforderung oder Wahl selbst solche Posten übernehmen zu können.

Auch dies muss gelernt werden!

Es ist eine wichtige Forderung der Erziehung, unsere Jugend dem Idealismus gemeinsamen Schaffens, einmüthigen Wollens, der Freude am allseitigen Glücke wiederum zuzuführen.

Der in allen Richtungen verneinende und zersetzende Materialismus unserer Zeit bietet leider der Jugend nur zu verlockende üble Beispiele und den Charakter untergrabende Grundsätze über die «Pflichten im Leben».

2.) Über alle Spielabtheilungen zusammen führt wiederum jedesmal ein Octavaner die Oberaufsicht (im militärischen Vergleiche die den Abtheilungs-Tagchargen vorgesetzte «Kasern-Inspection»).

Wer jedesmal den Dienst zu leisten hat, wird von den Octavanern durch freie Wahl festgesetzt.

Ihm obliegt während der ganzen zweistündigen Spielzeit — sowie den Ordnern bei den Classen — die Überwachung des Spielbetriebes, der Ordnung und des gesitteten Betragens im ganzen.

Er führt im Dienste den Titel «Spielwart» («Spiel-inspector»).

An ihn haben sich um Auskünfte alle Classenchargen, die Ordner, in erster Instanz zu wenden; in zweiter Instanz dürfen sie beim controlierenden Lehrer des Gymnasiums Bitten und Beschwerden vorbringen.

Das Bewusstsein, übertragener Verantwortung gerecht geworden zu sein, eigene, wenn auch nur bescheidene Selbständigkeit erprobt und einige Lebenserfahrung gesammelt zu haben,

dürfte die Abiturienten als angenehme Erinnerung an ihren freiwilligen Überwachungsdienst bei den Gymnasial-Jugendspielen ins fernere öffentliche Leben begleiten.

Unsere Jugend soll ja wehrhaft fürs Staaten- und Völkerleben, gereift an Bildung und Charakter die Mittelschule verlassen.

Der Wert der Jugendspiele aber für die Entwicklung manneswürdiger Charaktereigenschaften ist heute wohl bedingungslos erwiesen und allseits anerkannt.

§ 7. Die Dienstesobliegenheiten der die Spiele Überwachenden.

1.) **Die Ordner.** Die als Ordner für alle Riegen je einer Classe bestimmten Septimaner beobachten auf- und abgehend das Spiel, stellen Unfug ab; sie greifen ins Spiel nur ein, wenn es in Unordnung, wüsten Lärm überzugehen droht. Sie haben eine im weitem genau bestimmte Strafgewalt.

Für die Classen V, VI, VII und VIII gilt das Gleiche, wenn auch die durch freie Wahl aus ihrer Mitte bestimmten Mitschüler an dienstfreien Tagen sogar Mitspieler sind. Für die Zeit des Dienstes sind sie (wie beim Militär) eben als Vorgesetzte von ihren Kameraden zu betrachten.

2.) **Der Spielwart.** Seine Stellung wäre zu vergleichen mit der eines Adjutanten beim Militär. Er gehe dem controlierenden Lehrer an die Hand; theilweise aber ist er sogar als Stellvertreter des Lehrers thätig, wenn letzterer die Schüler aus einer entsprechenden Entfernung beobachten und diese sich selbst — ohne Zwang — überlassen will.

Der Spielwart aber muss ununterbrochen am Spielplatze sich aufhalten — sowie die Ordner bei ihren Classen.

Dadurch muss er von allen Vorgängen unterrichtet sein und dem controlierenden Lehrer oder dem etwa erscheinenden Director jederzeit Meldung machen können.

Über Anfrage der Ordner entscheidet er, gibt ihnen auch auf Grund seiner Beobachtungen Weisungen; er hat

eine genau begrenzte Strafgewalt, und zwar im höheren Ausmasse als die Ordner.

Er prüft die «Riegen-Verlesliste», welche die Ordner zu führen haben, sammelt sie, übergibt sie nächsten Tages dem controlierenden Lehrer und verfasst dazu einen eigenen «Spielrapport», in dem statistisch die Summe aller beim Spiel Erschienenen, Unfälle, verhängte Strafen, die für den nächsten Spieltag erwählten Ordner und des Spielwartes Nachfolger und anderes mehr eingetragen werden.

Verleslisten und Spielrapport liefert der controlierende Lehrer an die Direction ab.

3.) Die Thätigkeit des diensthabenden Lehrers und des Directors ergibt sich aus ihrer amtlichen Stellung; ebenso beim Turnlehrer, bei dem nur noch zu erwähnen ist, dass er die neuen Spiele mit den turnenden Schülern in der Turnstunde einübt, von welchen — ein geschulter Kern — dann die anderen Spielgenossen darin am Spielplatze unterwiesen werden.

§ 8. Mittel zur Einhaltung der Ordnung beim Spiel.

Auszeichnungen und Strafen.

Diese beiden Mittel sind sozusagen das Salz der Spiele.

Die Schüler müssen stets vor Augen haben, dass sie Ordnung und geziemendes Benehmen — unbeschadet der Spielfröhlichkeit — einzuhalten haben. Sonst werden sie von ihren älteren Kameraden gestraft.

Den Braven, Gesitteten und Geschickten wird aber wieder ein Ansporn in den Belobungen und Ehrungen geboten, die sie zu edlem Wetteifer auch in der Ausbildung körperlicher Fähigkeiten begeistern mögen.

A. Auszeichnungen:

- 1.) Für die Spielclassen des Untergymnasiums: Knaben, die besonders geschickt und ordnungsmässig spielen, werden

zu «Spielmeistern» ernannt und können anderen Riegen ihrer Classe als Spielmeister zugetheilt werden.

- 2.) Für die Spieler der V. und VI. gilt das Gleiche; sie können sogar zu «Ordnern für die I. und II.» ernannt werden, in welcher Eigenschaft sie den diensthabenden Septimanern zugetheilt werden.
- 3.) Für VII. ist die Zuerkennung der Oberaufsicht-Dienstleistung als Spielwart auszeichnend. Der so ausgezeichnete Schüler wird den Octavanern zugereicht.
- 4.) Für die VIII. Jedem als Spielwart sich besonders verlässlich und verständig erweisenden Octavaner wird die einmalige Erlaubnis gegeben, an einem Spieltage die Gesamt-Ordnungs- und Exerzierübungen aller Classen — welche vorzunehmen und zu befehligen nur allein dem controlierenden Lehrer zusteht — zu befehligen und dabei selbsterdachte Figuren zur Vorführung zu bringen. Sein Talent für Anordnung und Leitung von Gruppenbewegungen (Reigen, Aufzüge u. s. w.) mag er dabei praktisch versuchen.

Es dürfte dies keine unpassende Vorschule sein, da im gesellschaftlichen Leben bei Ausflügen, Haus- und Vereinsunterhaltungen, Bällen (Quadrillen, Cotillons) fast jedermann zur Leitung solcher Unternehmungen hie und da aufgefordert wird.

Alle Auszeichnungen werden vom controlierenden Lehrer zuerkannt.

B. Strafen werden verhängt:

- 1.) von den Spielmeistern über Spielstörer ihrer Riegen, und zwar:
 - α) die Ermahnung;
 - β) die «Anzeige wegen muthwilliger Störung beim Spiel» beim Ordner;

2.) von den Ordnern über einzelne Spieler ihrer Classe, und zwar:

a) gegen einzelne Spielstörer:

α) Ruhestellung bis auf 15 Minuten;

β) Fortschicken vom Spielplatz;

γ) Anzeige beim Spielwart;

b) gegen eine unordentliche Riege:

α) Ruhestellung bis auf 15 Minuten;

β) Freiübungen nach Commando des Ordners bis auf 15 Minuten;

γ) Fortschicken vom Spielplatz;

δ) Anzeige beim Spielwart.

Diese Disciplinargewalt gilt auch für die Ordner der V., VI., VII. und VIII., welche, obwohl sie sonst Mitschüler und Mitspieler sind, für ihre Diensttage beim Spiel als «Vorgesetzte» gelten und dementsprechend aufzutreten haben;

3.) von dem Spielwart:

a) gegen Einzelne und Riegen:

α) Entziehung des Spielrechtes auf zwei Spieltage;

β) Zuweisung eines strengeren Ordners; bei der V. und VI. Entziehung der Wahlfreiheit ihrer Ordner, Zuweisung eines Septimaners bis auf fünf Spieltage;

γ) Anzeige beim Lehrer;

b) gegen Ordner und Spielmeister:

α) Entziehung ihres Ehrendienstes wegen zu geringer Festigkeit in der Leitung der Untergebenen;

β) Anzeige beim Lehrer;

4.) von dem controlierenden Lehrer und dem Turnlehrer nach freiem Ermessen und stets nach den Gymnasial-Disciplinar-Vorschriften;

5.) vom Director ebenso.

Das der Jugend innewohnende Gerechtigkeitsgefühl und der lebendige Kameradschaftssinn der Schüler bürgen dafür, dass diese einschneidende Disciplinargewalt in den Händen der dienstthuenden Obergymnasiasten nicht missbraucht werden wird.

§ 9. Die Spiele.

Gespielt werden die Spiele nach den zwei bewährtesten Spielbüchern:

1.) Dr. Eitner (die Jugendspiele, ein Leitfaden, Görnitz 1890);

2.) «75 Spiele, gesammelt von der Spielcommission des Schreber-Vereines zu Eisleben», 1886;

die Ordnungsübungen (Freiübungen, Reigen, Aufmärsche) nach J. C. Lion, Leitfaden für den Betrieb der Ordnungs- und Freiübungen, Bremen;

die Exercierübungen nach dem Exercierreglement der k. u. k. Infanterie.

§ 10. Eintheilung der Spiele.

Die obgenannten Spiele werden nach vier Stufen (der Schwierigkeit, Geschicklichkeit und Kraft) getheilt und von den in vier Spielgruppen gegliederten Classen des Gymnasiums geübt, und zwar:

die 1. Stufe von der	I. und	II.,
» 2. » » »	III. »	IV.,
» 3. » » »	V. »	VI.,
» 4. » » »	VII. »	VIII.

Jede Stufe hat ihre eigenen ihr angemessenen Spiele; sie darf die Spiele der niedrigeren Stufen spielen, aber nicht umgekehrt.

Weiters werden die Spiele noch (sich die beiliegende Spieltabelle) in vier Spielgattungen gegliedert, um die phy-

sich und psychisch nothwendige Abwechslung in den zwei-
stündigen Spielbetrieb zu bringen.

Da die Spiele ja einen ganz bestimmten Zweck erreichen helfen
sollen, nämlich die Erwerbung und Ausbildung von körperlicher Ge-
wandtheit, Schlagfertigkeit, Kraft, Muth, Gemeinsinn und Selbst-
vertrauen, so muss das Spiel einen dem entsprechenden Wechsel
aufweisen.

Es werden deshalb jedesmal je eine halbe Stunde lang
vorgenommen:

1.) Ordnungsübungen (Exercieren und turnerische Be-
wegungen, Freiübungen);

2.) Bewegungsspiele, bei denen das Hauptgewicht auf die
lebhaftige Bewegung (Laufen, Fangen) der Spieler gelegt wird;

3.) Rast- und Geschicklichkeitsspiele, wobei das Schwer-
gewicht auf Schlagfertigkeit, Spielwitz und richtiger Entfer-
nungsberechnung (einige Ballspiele) ruht. Zugleich erfüllen
sie den nicht zu unterschätzenden Nebenzweck, die von den
vorigen Spielen etwas erhitzte und lärmende Jugend abzukühlen
und in diesen Verstandesspielen zu beruhigen;

4.) Kraftspiele, welche systematisch die Hauptmuskeln
des Körpers in Bewältigung von Kraftleistungen (Heben,
Tragen, Werfen, Ziehen) kräftigen und die Spieler der Grösse
ihrer Kraft — ohne Überschätzung, aber auch ohne Zagen —
bewusst machen sollen.

Nach je drei Spieltagen lernen alle Spielgruppen je
ein neues Spiel.

Wenn der controlierende Lehrer es für angezeigt findet,
wird mit Einwilligung des Directors statt der Jugendspiele
gelegentlich ein kleiner Marsch in die Umgebung gemacht, bei
dem Spiele im Walde, am Berge eingeschoben werden. Bei
diesen Ausflügen hat der Lehrer ununterbrochen anwesend
zu sein, um dem führenden Spielwart mit Rath und That zur
Seite zu stehen.

§ 11. Vorgang beim Spielen.

1.) Zum Beginne werden die Spielenden in Doppelreihen classenweise vom Sammelplatze aus — entweder dem Gymnasialhofe oder einer ausser der innern Stadt gelegenen Strassenstelle — insgesamt vom Spielwart (die Ordner rechts, rückwärts neben ihren Classen) auf den Spielplatz geführt.

Dort werden durch eingesteckte Stäbe die Raumbegrenzungen für jede Classe bestimmt. Darauf führen die Ordner ihre Classen auf die Plätze, lassen die Riegen antreten, verlesen die Namen und heissen die Spielmeister die Spiele beginnen.

2.) Unterm Spiel.

- a) Jede Riege spielt für sich unter Anführung ihres Spielmeisters, welcher die in seiner Verwahrung befindlichen Spielgeräthe der Classe herausgibt und vertheilt.
- b) Es dürfen mehrere Riegen über Erlaubnis ihres Ordners zusammentreten und Spiele üben, die eine grössere Theilnehmerzahl erfordern. Mit Bewilligung des Spielwartes dürfen sich zu einem Spiele selbst ganze Classen vereinigen.
- c) Die Riegen und Classen dürfen ihre Spielgeräthe leihweise wechseln; das Wechseln darf aber nur während der Spielzeit am Platze stattfinden.
- d) Jedes Spiel fängt als Erster der Spielmeister an; dann beginnt der Zweite in der Riege, und muss das Spiel so oft gespielt werden, bis jedes Riegenmitglied einmal das Spiel eröffnet hat. Bei Spielen aber, bei denen der Sieger oder der Besiegte die Spielthätigkeit neu einleitet, entfällt obige Bestimmung, und ruft der Spielmeister «Halt!» wenn er glaubt, dass das Spiel lange genug gespielt worden ist.
- e) Den Wechsel der Spielgattung nach der halben Stunde gibt der Spielwart mit dem lauten Rufe «Spiele

wechseln!» an. Die Ordner rufen den Befehl gleich nach.

f) Auf den lauten Ruf «Habt Acht!» des Spielwartes oder eines Ordners, den alle Ordner sofort nachzurufen haben, bleiben alle Schüler im Augenblick unbeweglich stehen und erwarten die weiteren Befehle. Auf den Ruf «Spielt!» wird das Spiel fortgesetzt.

Der Ruf «Habt Acht!» ist zu geben, sobald der controlierende Lehrer, der Turnlehrer, der Director oder in Begleitung eines Herrn vom Lehrkörper einer der Directoren der anderen Mittelschulen der Stadt den Spielplatz betreten.

Der Spielwart geht den Betreffenden entgegen, meldet sich, sowie die Zahl der anwesenden Schüler, und bittet um weitere Befehle.

Erscheinen aber — officiell in Begleitung des Directors oder eines Professors — Se. Excellenz der Herr Unterrichtsminister, der Herr Statthalter, Landespräsident (oder dessen Stellvertreter) oder der Herr Landesschulinspector, so wird gerufen: «H a b t A c h t! R i e g e n a n t r e t e n! F r o n t r e c h t s (l i n k s)!», worauf alle Spieler in ihre Riegen sich stellen, eine Riege hinter der anderen auf zwei Schritte Abstand, die Front gegen den hohen Besuch gerichtet; sie verharren in Habt-Acht-Stellung bis auf weitere Befehle.

Der Spielwart benimmt sich wie oben und begleitet den hohen Besuch links, einen Schritt rückwärts, so lange die Jugendspiele besichtigt werden.

Der controlierende Lehrer stellt sich ad personam vor und bleibt auch zur Seite des hohen Besuches.

3.) Schluss der Spiele.

Auf den Ruf des Spielwartes: «Spiele einstellen! Classen antreten!» übernehmen die Spielmeister die

Spielgeräthe; die Classen schliessen aneinander und marschieren zum Sammelplatze, von wo die Schüler einzeln nach Hause gehen.

§ 12. Beschaffung des Spielmaterials.

Anfangs wird man sich strenge an Spiele halten, die kein besonderes Spielgeräth erfordern. Kleinigkeiten, wie Bälle, Stäbe, Reifen, werden

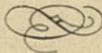
- a) theils als Spenden der Eltern von den Schülern beigelegt und gehören als Eigenthum nur der Classe, in der sie gesammelt wurden,
- b) theils aus dem Pauschale von der Direction bestritten.

Besondere Bestimmungen für das erste Jahr.

Die Einführung der Jugendspiele geschieht successive. Classe für Classe wird zuerst — jede für sich allein — im Schulhofe eingeübt (unter Leitung des Turnlehrers) und dann erst auf dem Spielplatze den anderen — schon spiel-sicheren — angereiht.

Schlusswort.

So möge denn die vielversprechende Idee der Jugend-spiele in wohlervogener und sorgfältig durchgeführter Ver-wirklichung ihre segensreichen Früchte für die Jugend und das Vaterland tragen!





ad 34479, III, L, c,

