Zeitschrift: Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen

Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

Band: 9 (1952)

Heft: 10

Artikel: Tummelspiele auf der Wanderung und im Lager

Autor: Marchier

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-990951

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

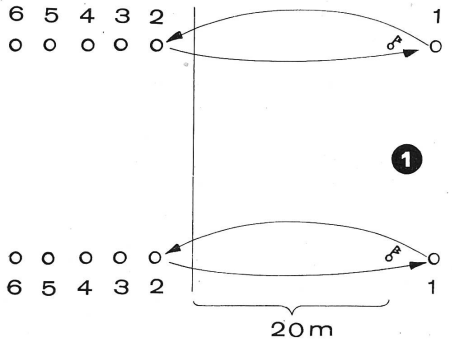
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

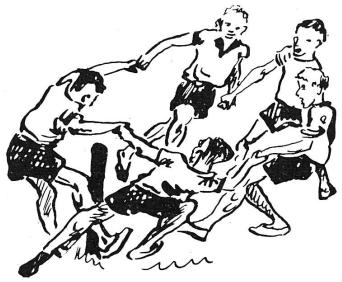
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 02.07.2025

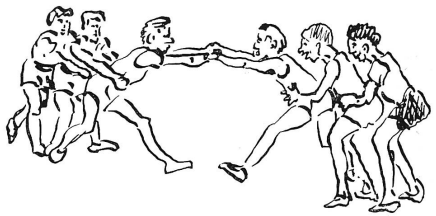
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



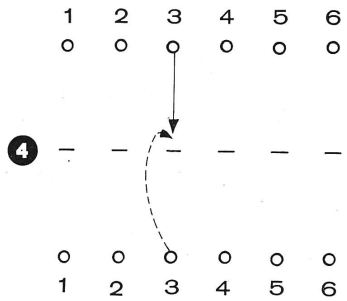
1



2



3

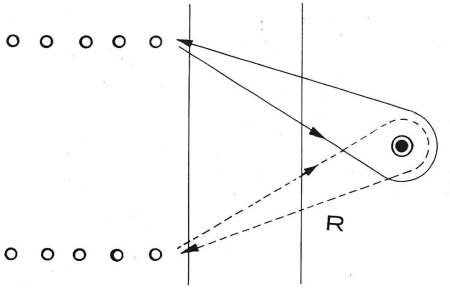


4

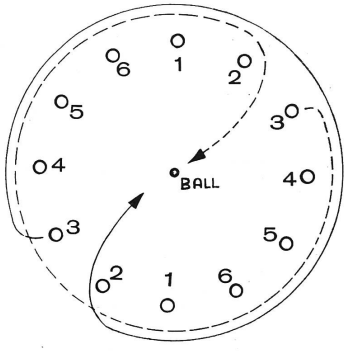
MARCEIER

Tummelspiele auf der Wanderung und im Lager

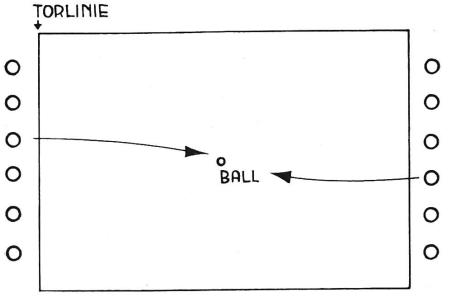
Ziehst Du mit Jugendlichen aus zum Wandern, auf dem Buckel Rucksack und Kochtopf, stellt sich für Dich nicht nur die Aufgabe, so viele Kilometer in der und der Zeit unter die Schuhe zu bringen. Vielmehr gilt und gibt es da mancherlei zu sehen, aufzuspüren und zu beobachten: bunte Blumen, emsige Ameisen beim Bau, ein scheues Reh, wogende vom Sonnenlicht durchbrochene Nebel, tiefender Specht, glitzernde Forellen im Bach — tausend Wunder der Natur. Es gilt sie zu zeigen, es gilt, unseren jungen Freunden die Augen für all das Schöne und Interessante zu öffnen. Schauen und Forschen ist eine der schönsten Aufgaben auf einer Wanderung. All dem dürfen wir aber nie vergessen, dass wir junge Menschen bei uns haben, die vor Übermut und Kraft sprühen, die sich gerne tummeln und austoben möchten, jetzt, wo keine Schulbank drückt und kein Lehrmeister mit harten Augen über die Schultern blickt. Bei der Wanderung musst Du daher einige Tummelspiele einschalten — als Ventil für die überschüssige Kraft. Hier eine kleine Auslese: **1. Pferdestafette.** Zwei oder mehrere Parteien in Stafetten-Aufstellung. Vor jeder Kolonne ist in 20 m Entfernung ein Mal. Nummer 1 der Kolonne steht beim Mal. Auf Pfiff rennt Nummer 1 zur Kolonne und trägt als Pferd Nummer 2 zum Mal. Der Reiter wird zum Pferd und holt Nummer 3 etc. **Reiter-Pendelstafette.** Nummer 1 läuft zu Nummer 2 gegenüber und springt diesem auf den Rücken. Nummer 2 läuft nun mit dem Reiter zu Nummer 3 und lässt sich von diesem zu Nummer 4 tragen etc. **2. Über ein Hindernis ziehen.** Die Spieler x (bis 8) reichen sich die Hände zum Stirnkreis. In der Mitte des Kreises liegt ein Hindernis (Pyramide aus Steinen und Ästen, drei aneinandergestellte Stäbe etc.). Die Höhe des Hindernisses soll 30—50 cm betragen. Alle versuchen nun durch geschicktes Ziehen und Stossen einen Mitspieler zum Berühren oder Umwerfen des Hindernisses zu veranlassen. Dieser darf als Abwehr darüber springen oder ausweichen. Wer das Hindernis berührt, scheidet aus. Die Hände dürfen nicht losgelassen werden. **3. Tauziehen ohne Tau.** Zwei Kolonnen stehen einander gegenüber wie beim Seilziehen. Jeder einzelne der beiden Mannschaften fasst den Vordermann um den Leib oder Korb. Die beiden ersten jeder Mannschaft, die Grössten und Stärksten, halten sich um die Handgelenke. Jede Partei versucht nun, die andere auf ihre Seite zu ziehen. Am besten bildet man Dreiermannschaften. Immer die Siegerequipe kommt eine Runde weiter (System). **4. „Der Tifiger isch der Schnäller".** Die Parteien sitzen einander in 20—30 m Entfernung — auf ein Glied und fortlaufend numeriert — gegenüber. In der Mitte zwischen den beiden Gruppen liegen Stäbe, Schuhe oder sonst gut greifbare Gegenstände. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf, z. B. 3. Nun laufen die beiden Aufgerufenen in die Mitte, wobei jeder versucht, den Stab (Schuh etc.) zu nehmen und hinter die Gruppenlinie zurückzubringen, ohne dass ihn der Gegner abschlagen kann. Wenn dabei gewinnt er für seine Partei einen Punkt (da beide Läufer meist zur gleichen Zeit zum Stab kommen, muss versucht werden durch Täuschbewegungen den Gegner zu überlisten). Es können auch mehrere gerufen werden, z. B. 4621. Nun müssen beide 4, 6, 2 und 1 zum Stab laufen. **5. Ringkampf-Staffel.** Zwei Parteien in Stafettenaufstellung. Vor ihnen in der Mitte ein Wendemal. Auf Pfiff laufen die beiden Nummer 1 zum Mal und wieder zurück. Jeder Läufer muss bei der Begegnung mit dem gegnerischen Läufer einen Ringkampf machen. Dieser Ringkampf kann beliebig abgebrochen werden. Jeder versucht den Gegner so zu verlassen, dass er selbst möglichst viel Zeit gewinnt. Gelingt es ihm z. B. den Gegner auf den Rücken zu legen, läuft er schnell zurück. Jeder Läufer muss mindestens einmal kämpfen und zwar bei der ersten Begegnung mit dem Gegner (langsame Läufer müssen eventuell zweimal kämpfen). Nur die Hälfte der Laufstrecke ist „Ring"-Strecke (R). Nur Spieler, die sich im Abschnitt treffen, müssen einen Ringkampf machen. Schnelle Läufer müssen dann eventuell nicht ringen. **6. Nummernlaufen.** Die Spieler bilden einen grossen Kreis. Wenn es 12 sind, lassen wir auf 6 numerieren. Der Spielleiter ruft eine Zahl, z. B. 3. Die Nummern 3 müssen dann ein- oder zweimal um den Kreis laufen. Der Schnellere erobert den Pluspunkt für seine Mannschaft. Spieler laufen einmal um den Kreis, dann durch ihren Platz zur Mitte des Kreises, wo ein Ball liegt. Wer den Ball zuerst berührt, gewinnt. **7. Raufball.** Ein Ball liegt in der Mitte des Spielfeldes. Beide Mannschaften starten hinter der Torlinie zum Kampf um den Ball. Es kommt nun darauf an, welcher Partei es gelingt, den Ball über die gegnerische Torlinie zu tragen. Der Ball darf nur nach hinten geworfen werden, nach vorwärts nur getragen werden. Festhalten, sperren, den Ball aus der Hand reissen sind erlaubt. **8. Ausbrechen aus dem Kreis.** Drei Spieler fassen sich an den Händen. Jeder versucht, unter den Händen der beiden hindurchzukommen. Die Kampfdauer ist beschränkt. Mehrere bilden durch Fassen der Hände einen Kreis. Ein Gefangener in der Mitte des Kreises versucht den Kreis zu durchbrechen oder auszuschlüpfen. **9. Wer ist stärker?** Wir legen ein zusammengeknüpftes Tau kreisförmig aus. Meter vom Tau entfernt, stecken wir im Viereck vier Fähnchen. Vier Spieler liegen, sitzen oder kauern neben dem Fähnchen. Auf Pfiff muss z. B. jeder überrollen, dann das Tau packen und versuchen, die Mitspieler so zu sich hinüberzuziehen, dass er mit der einen Hand das Fähnchen zu fassen kriegt. **10. Wer ist schneller?** Zwei Parteien stellen sich in zwei sich gegenüberliegenden Feldern auf. Jede Partei hat 20—30 Tannenzapfen oder kleine Bälle. Auf Pfiff werden die Wurfgeschosse so rasch wie möglich ins feindliche Feld geworfen mit der besondere Absicht, den Gegner zu treffen. Nach 1 Minute erfolgt der Schlusspfiff. Die Partei in deren Feld mehr Geschosse liegen, hat verloren. Geschosse ausserhalb des Feldes werden als Minuspunkte für die gegnerische Partei gewertet.



5

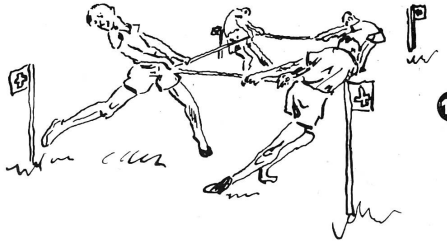


6

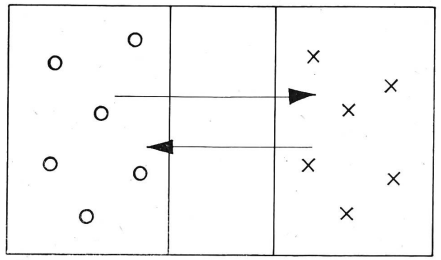


7

8



9



10