



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Das Spielzeug im Leben des Kindes

Hildebrandt, Paul

Berlin, 1904

f) Laufspiele (Versteck, Zeck, Fangen, Sacklaufen, Schubkarrenlaufen, Strickfangen)

[urn:nbn:de:hbz:466:1-96839](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-96839)

von selbst wieder umwickelte, dies in infinitum; selbst große Leute, Herren und Damen, trugen den Joujou auf Spaziergängen. Diese stumpfsinnige Belustigung war eine Zeitlang große Mode.“

* * *

Kreisel und Reifenspiel sind Laufspiele und daher für die Jugend ganz besonders empfehlenswert, denn Laufen ist, wenn nicht im Übermaß betrieben, eines der gesündesten Bewegungsspiele.

Dr. Paul Schubring hat in einer hochpoetischen und tiefergreifenden Schilderung „Der Läufer von Marathon“*) dem Laufen wieder mal ein herrliches Loblied gesungen. Er hat uns aber nicht nur den Läufer, um dessen Erscheinung sich eine ewige Ruhmespalme windet, an der Hand der Schöpfung des Bildhauers Max Kruse in seinem Handeln und Sterben vor Augen geführt, sondern er hat in sehr beherzigenswerter Weise uns an den Wert des Laufens überhaupt erinnert, indem er sagt: „Während wir den siebenjährigen Knaben dem Schullehrer übergeben, übergab der Grieche seinen siebenjährigen Sohn dem Ringschullehrer. Während wir sagen: der Sieger von Königgrätz war der Schulmeister, dürften die Griechen sagen: Die Sieger von Marathon waren die Läufer. Denn sie sind die Höhen herab ins Tal gestürzt, sodaß die Perser glaubten, sie seien wahnsinnig geworden. Und ist es nicht seltsam, daß man den Boten, dessen Kunde Flügel braucht, zu Fuß und nicht zu Roß sendet? So sandte man damals auch in der höchsten Not nach Sparta den Läufer Pheidippides, der die 28 Meilen in zwei Tagen lief. So hoch war der Lauf gewertet, daß selbst die Jungfrauen in Olympia mit liefen, freilich nicht bei den großen Spielen, sondern an den Festen der Hera. Wer kennt nicht die junge, zartentwickelte Läuferin im museo Pio Clementino des Vatikans, die eine Siegerin in diesen Spielen darstellt? Sie

*) Aufsatz in Heft III der „Plastik“, siehe benutzte Literatur.

trägt einen ganz kurzen gegürteten Chitton, der auch die Oberschenkel nicht behindert und die rechte Brust freiläßt.“

So haben denn alle, auch die einfachsten Greif- und Laufspiele, die hier nur ganz kurz gestreift werden sollen, für die Entwicklung der aufwachsenden neuen Generation und für die Wehrhaftigkeit des ganzen Volkes ihre Bedeutung.

Schnelles Laufen braucht man immer, auch im gewöhnlichen Leben, um Jemand, der in Gefahr ist, schnell Hilfe zu bringen oder auch um selbst einer Gefahr zu entrinnen.

Beim Verstecken, beim Zeckspielen, beim Blindkuhs- spielen, das schon die Griechen- und Römerkinder kannten, beim Fuchsjagdspiel, beim „Verwechselt die Bäume-Spiel“ und bei ähnlichen Fangspielen, und endlich bei allen Kampfspielen ist schnelles Laufen der Kinder die Hauptsache.

* * *

Victor Blüthgen schreibt: „Ich war stolz, mit dem Sohne eines Barbiers in Konkurrenz der beste Läufer am Ort zu sein, war überhaupt beweglich und gewandt wie wenig andere.“

* * *

Ja, um die Ausdauer beim Laufen zu stählen, hat man sogar mancherlei Hindernisse für die kleinen oder großen Laufbeflissenen erfunden.

Das Sacklaufen ist allgemein bekannt, aber viel schwieriger und ein für die Zuschauer gar lustiges Spiel war in Alt-England das Schubkarrenlaufen.

Den Spielern, die beim Lauf eine Schubkarre vor sich herschieben mußten, wurden die Augen verbunden, und nun sollten sie ein entferntes Ziel erreichen, aber sie kamen fast nie an, denn die rollende Schubkarre leitete sie immer auf Abwege nach rechts oder links.

Auch beim Strickfangen, das im fröhlichen Britannien alljährlich zur Erinnerung an die Befreiung von der Dänenherrschaft gespielt wurde und wobei am Montag die Frauen die Männer und am Dienstag die Männer die Frauen fingen,

konnte einen schnelles Laufen und Springen wohl vor dem Lösegelde retten, das der oder die Gefangene zugunsten der Kirche bezahlen mußte.

* * *

Der Strick oder vielmehr die Leine findet aber noch bei einem anderen Spiele Verwendung, das in seiner Beliebtheit besonders bei kleineren Knaben fast alle anderen Lauf- und Bewegungsspiele übertrifft, denn ehe sie sich den bereits Mut, Gewandtheit und Verschlagenheit erfordernden Kampf-, Kriegs- und Heldenspielen widmen, ist es das „Pferdchen-Spiel“ das ihre Neigungen oft lange Zeit hindurch beherrscht.

Wohl kaum einem anderen Volke der Erde, mit Ausnahme vielleicht der Araber, liegt die Liebe zum Pferd und zum Reiten so tief im Blute wie den Germanen, die sich sogar die die Krieger von dem Schlachtfeld nach Walhall tragenden Walküren als herrlich kühne Reiterinnen der Lüfte vorstellten, aber die Kulturgeschichte des Pferdes zeigt uns sein Vorkommen bei allen historisch bekannten Völkern und neben Rentieren erscheint es als einer der ältesten Begleiter des Menschen auch in prähistorischer Zeit, und daß es nicht nur als Jagdtier erlegt, sondern auch schon damals gefangen und gezähmt wurde, beweisen die Höhlenzeichnungen, auf denen das Pferd mit Halfter abgebildet ist.

Die Freude, ein so schönes und starkes, so stolzes und edles Tier ihrem Willen untertan zu machen, hat für die Menschen allezeit einen großen Reiz gehabt, umsomehr als das Pferd sich als ein treuer und mutiger Kampfgenosse des Menschen erwies, und beim Kampfe der Streitwagen im Altertum, beim Turnier der Ritter im Mittelalter und bei den Gefechten der Kavallerie in der Neuzeit oft genug den Ausschlag für den Sieg gegeben hat.

Für die Kinder ist das Pferd nun äußerst interessant, besonders dann, wenn sie, wie es in der Großstadt der Fall ist, andere große Tiere garnicht oder wenigstens nur im zoologischen Garten zu sehen bekommen. Mehr wie alle anderen