

Zeitschrift:	Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen
Herausgeber:	Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen
Band:	7 (1950)
Heft:	8
Rubrik:	Lustige Ballspiele

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: 09.02.2026

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

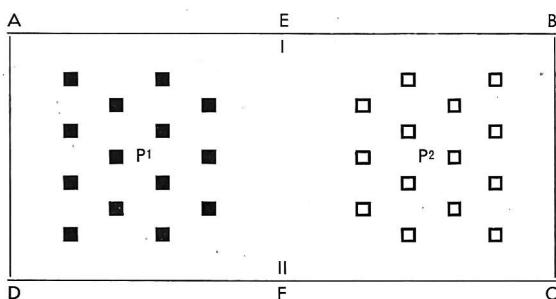
Lustige Ballspiele

Von Prof. Lhotka, Klosterneuburg

I. Fensterball

Als Spielgeräte benötigt man 8 m lange Schnüre und einen Handball.

Der Spielplatz muss 8 m breit und 20 m lang sein (A B C D). Dazu kommen noch zwei Ständer (I, II), die 3,5 m aus dem Boden herausragen und auf den Schnittpunkten der querlaufenden Mittellinie (E F) und der beiden Längsseiten stehen. Nun wird eine Schnur in einer Höhe von 2 m und die zweite von 3,5 m über der Mittellinie gespannt. In jeder Spielfeldhälfte verteilt sich je eine Partei (P_1 , P_2), die 10 bis 15 Schüler stark ist.



Der Spielgedanke ist, den Handball zwischen den beiden Schnüren durch auf den Boden der Gegenpartei zu bringen. Diese versucht, das durch Fangen zu verhindern. Zurückgeworfen wird von der Stelle, wo der Ball auffiel bzw. gefangen wurde.

Als Schlechtpunkt wird gezählt:

- wenn der von der Gegenpartei geworfene Ball ungefangen auf dem Boden aufkommt;
- wenn der Ball beim Fangen fallengelassen wird;
- wenn der Ball die Schnur berührt;
- wenn der Ball nicht zwischen den beiden Schnüren durchgegangen ist.

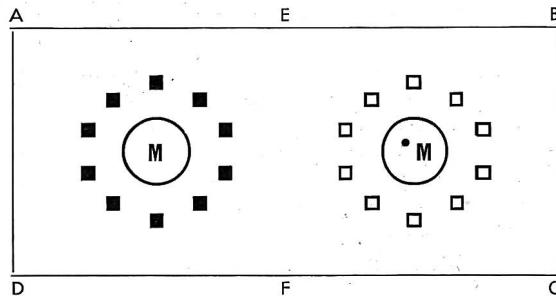
Die Partei verliert, die zuerst 10 Schlechtpunkte hat.

II. Kreistreffball über die Schnur

Spielgeräte sind eine 8 m lange Schnur und ein Handball.

Der Spielplatz ist 8 m breit und 16 m lang. Ueber die querlaufende Mittellinie (E F) wird auf zwei Ständern in der Höhe von 2,5 m eine Schnur gespannt. In jeder Spielfeldhälfte wird nun ein Kreis (Durchmesser 2 m) gezogen, und zwar so, dass sein Mittelpunkt (M M) gleich weit von den Längsseiten und von der Mittellinie 5 m entfernt liegt. Um jeden Kreis steht eine Partei von 10 Schülern.

Aufgabe jeder Partei ist es, den Ball in den gegnerischen Kreis zu werfen, bzw. den eigenen Kreis zu schützen.



Dabei bestehen folgende Regeln:

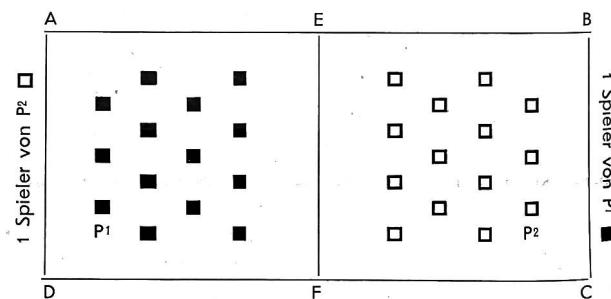
- das Fangen des Balles ist erlaubt;
- wer den Ball fallen lässt, scheidet aus;
- fliegt der Ball unter der Schnur durch, so scheidet der Werfer aus (auch bei Berührung);
- wer die Kreislinie betritt, scheidet ebenfalls aus!

Als Schlechtpunkt gewertet wird nur, wenn der gegnerische Ball, ohne vorher berührt zu werden, im Kreis auffällt. Jeder der Spieler wird zu verhindern trachten, dass der Ball unberührt auffällt, auch wenn er selbst ausscheiden muss. Nach jedem Ausscheiden eines Mitspielers geht das Spiel weiter, während nach einer Kreisberührung die Ausgeschiedenen wieder eintreten können. Die Partei verliert, die zuerst 10 Schlechtpunkte hat.

III. Duellball (Abart zum Völkerball)

Als Spielgerät sind zwei Handbälle nötig.

Der Spielplatz hat eine Länge von 16 bis 20 m und eine Breite von 8 m (A B C D). Die querlaufende Mittellinie (E F) erzeugt zwei gleich grosse Felder. Jede Partei (P_1 , P_2), 10 bis 15 Spieler, verteilt sich in einem Feld und schickt auf die ihr entferntere Breitseite (für P_1 ist es C B) je einen Gegenspieler.



Der Spielgedanke besteht darin, die Gegenpartei durch Abschiessen aufzubrechen.

Es bestehen folgende Regeln:

- jeder Ball kann gefangen werden;
- es kann nur der von der Gegenpartei abgeschossen werden, der den zweiten Ball in der Hand hält, doch kann jener den Ball auch fangen;
- nur der, der den Ball zuerst in die Hand nimmt, wenn dieser ins Feld kommt, hat Wurfrecht, und er bleibt solange verwundbar (auch wenn er seinen Ball schon abgeschossen hat), bis ein anderer seiner Partei einen neuen Ball berührt hat;
- hat eine Partei beide Bälle (ganz gleich, ob beide im Feld sind oder ein Ball beim Gegenspieler und der andere im eigenen Feld ist), so scheidet der Gegner aus, der vom beiden Bällen getroffen wird. Fängt er jedoch einen Ball, scheidet er nicht aus;
- übertritt eine Partei die Grenzlinien, so verliert sie alle ihre Bälle;
- Bälle, die über die Längslinien gehen, gehören der Partei, deren Linie überschritten wurde;
- die Abgeschossenen spielen beim Gegenspieler weiter mit.

Jede Partei wird durch Fangen oder Dazwischen-springen ihren verwundbaren Kameraden zu schützen sowie seinen Rücken zu decken versuchen. Die Partei verliert, die zuerst aufgerieben ist.

(Aus «Leibesübungen und Leibeserziehung», Wien)