

Steackla oder Spatzoseckla

Ein Spiel
aus Großvaters Zeiten



Steackla oder Spatzoseckla

- Spieler:** zwei bis zehn
- Spielgerät:** für jeden Teilnehmer ein auf einer Seite zugespitzter Stock, ca. 30 cm lang, etwa daumendick (=das „Steackle“ oder der „Spatzoseckl“)
- Spielort:** freies Wiesengelände, weicher Wiesenboden

Spielverlauf:

Aufstellung der Spieler im Kreis. Reihum schlägt jeder seinen Stecken innerhalb des Kreises so in den Boden, dass er steckt. Das Einschlagen geschieht mit einer Hand durch Armschwung und Loslassen. Steckt das Steackle nicht, bleibt es liegen.

Umschlagen oder Treffen:

Der erste Spieler nimmt seinen Spatzoseckl in die Hand. Er versucht durch Einschlagen seines Steckens das (vielleicht locker stehende) Steackle eines Mitspielers umzuschlagen, dass es zu liegen kommt. Das eigene muss aber stehen bleiben. Eine zweite Möglichkeit ist, ein liegendes Steackle beim Einschlagen zu treffen, deutlich zu berühren. Der eigene Stecken muss dabei stehen bleiben. Ist das Umschlagen oder Treffen nicht gelungen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wegschleudern und Punkte machen

Ist es dem Spieler gelungen, ein Steackle umzuschlagen oder zu treffen, darf er dieses wegschleudern, indem er es mit der einen Hand hält und mit dem eigenen Stecken schlägt. Der Eigentümer des geschlagenen Steckens hat die Aufgabe, ihn so schnell als möglich zurück zu holen. Er darf jedoch erst starten, wenn das Wegschleudern erfolgt ist.

Inzwischen kann der Schläger Punkte machen, indem er seinen Stecken rasch hintereinander in den Boden einschlägt. Jeder stehende Einschlag zählt als Punkt. Der Spieler muss jedoch die angestrebte Punktezahl vor dem Wegschleudern bekannt geben (Schleudern über Hindernisse oder in Gebüsch u. dgl. gilt nicht). Der Fänger schlägt seinen geholten Stecken am Spielort ein. Er muss stehen. Ist dies dem Fänger gelungen, bevor der Schläger die angesagten Punkte erreicht hat, fallen die Punkte ihm zu und nicht dem Schläger. Der erfolgreiche Fänger darf das Spiel fortsetzen. War der Schläger erfolgreich, darf er weiterspielen.

Ziel: Vor Beginn des Spieles wird eine Punktezahl (z.B. 100) festgelegt oder eine Spieldauer vereinbart. Wer zuerst diese Punktezahl erreicht oder nach Ablauf der Spieldauer die höchste Punktezahl hat, ist Sieger.

Anmerkung: Ideal wäre ein Schiedsrichter, der die Punkte der Spieler verwaltet.

