

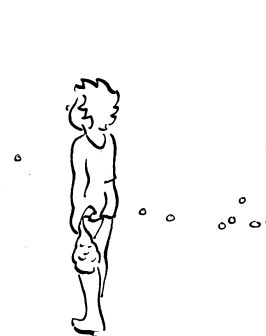
2.3 Spiele mit Murmeln

Die Kinder lernen ein traditionelles, faszinierendes Spielobjekt kennen, das an vielen Orten in Vergessenheit geraten ist. Der Einstieg mit grösseren Materialien (Tennisbälle, Squashbälle, Kugeln) erleichtert den Zugang.

Was und wie kann man mit Murmeln spielen?

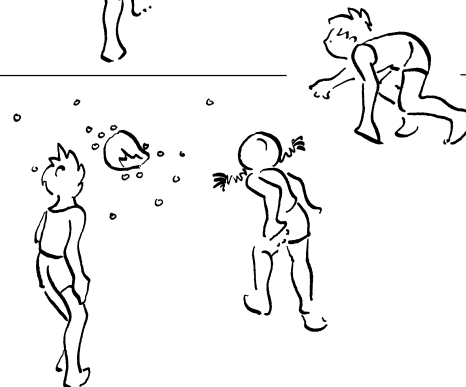
Murmeln rollen: Optimal für die folgenden Spiele ist eine Gruppengrösse von vier bis fünf Kindern. Jedes Kind erhält eine bestimmte Anzahl (z.B. 12) Murmeln. Von einer Linie aus werfen oder rollen die nebeneinander stehenden Kinder gleichzeitig eine Murmel gegen die Wand. Wem die am nächsten an der Wand liegende Murmel gehört, darf auch alle andern zu sich nehmen. Dann geht es in die nächste Runde.

- Auf der Linie: Die Kinder stehen nebeneinander und rollen/werfen in jeder Runde eine Murmel zu einer Linie (Kreidestrich, Linie in der Halle). Wessen Kugel bleibt am nächsten bei der Linie (darauf, vorne oder hintendran) liegen?
- An die Grenze: Es wird gegen eine Abgrenzung (Wand, Bordsteinkante, Kreidestrich) gespielt. Gewonnen hat das Kind, dessen Murmel am nächsten an der Grenze liegen bleibt. Murmeln hingegen, welche die Grenze berührt haben oder darüber hinausgerollt sind, zählen nicht und gehören dem Gewinner. Alle Kinder müssen gleichzeitig werfen bzw. rollen, da für das letzte Kind das Risiko sonst am einfachsten abzuschätzen wäre.



⊙ Der Besitzstand an Murmeln kann unter den Kindern nach einer bestimmten Anzahl Runden wieder ausgeglichen werden.

⊙ Auch verschieden grosse Murmeln verwenden.



Murmeln-Boccia: Im Zentrum eines Kreises von 5 m Durchmesser liegt ein Stein. Die Kinder versuchen, je 3 Murmeln pro Runde möglichst nahe zur Mitte zu werfen bzw. zu rollen.

- Jeder gegen jeden: Die Kinder rollen oder werfen je eine Murmel in ein markiertes Feld. Jetzt bestimmen sie eine Reihenfolge, nach der eines nach dem anderen mit einer weiteren Kugel versucht, eine oder mehrere andere Murmeln zu treffen und dadurch zu gewinnen. Wer getroffen hat, darf es gleich noch einmal versuchen. Das Spiel läuft reihum immer weiter.

Schüttelraten: Jedes Kind ist mit einem Becher und 12 Steinchen (Murmeln) ausgerüstet. Zwei und zwei Kinder stehen sich gegenüber. Im Wechsel gibt ein Kind 1-4 Steine in den Becher und schüttelt ihn. Das andere Kind horcht hin und rät, wieviele Steine im Becher sind. Hat es richtig geraten, bekommt es die Steine. Hat es danebengeraten, muss es die Differenz dem Partner geben.

- Häufig die Spielpaare wechseln.
- An Stelle des Murmeln-Tausches können auch vor dem Spiel Bewegungsaufgaben gegenseitig vereinbart werden. Beispiel: Wenn ich richtig rate, dann musst *du* eine Runde laufen; wenn ich falsch geraten habe, dann muss *ich* laufen.

