

15 MURMEL- SPIELE

ANLEITUNGEN &
SPIELVARIANTEN



MURMEL-SPIELE FÜR ANFÄNGER UND PROFIS

In diesem Büchlein findet ihr eine bunte Mischung an Marmelspielen, bei denen Geschicklichkeit, ein wenig Strategie und Konzentration gefragt sind. Vor allem aber steht der Spielspaß im Vordergrund!

Die Spiele sind besonders gut für draußen geeignet, manche könnt ihr aber auch drinnen spielen. Einige Spielideen sind einfach und schnell vorbereitet oder aufgebaut, manche Varianten aber auch etwas anspruchsvoller. So ist für jeden Geschmack etwas dabei.

TECHNIKEN

1. ROLLEN Beim Rollen wird die Murmel flach über den Boden bewegt. Geht in die Hocke und haltet die Murmel mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger. Rollt die Murmel sanft, indem ihr sie mit einer gleichmäßigen Bewegung über den Boden schiebt.

2. WERFEN Steht oder kniet euch hin. Haltet die Murmel mit Daumen und Zeigefinger, um besser zielen zu können. Holt je nach Entfernung des Ziels Schwung und schleudert sie in Zielrichtung.

3. SCHNIPPEN Dies ist die klassische Technik, die in den meisten Marmelspielen verwendet wird: Legt die Murmel auf den Boden und kniet euch hin. Legt den Zeigefinger auf den Daumen, sodass sie eine Art „Schleuder“ formen. Mit dem Daumen schnippt ihr die Murmel nach vorne, indem ihr den Zeigefinger nach hinten spannt und plötzlich loslasst.

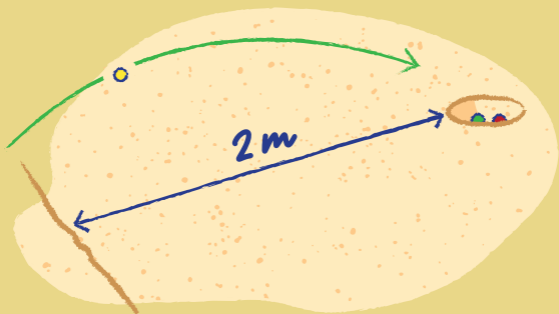
Schnippvariante: Kniet euch hin und legt die Murmel in die Mulde eures Zeigefingers. Mit dem Daumen schnippt ihr die Murmel kräftig nach vorne.

Diese Techniken können je nach Spielvariante oder was euch besser liegt, kombiniert oder angepasst werden. Experimentiert mit verschiedenen Techniken, viel Erfolg beim Marmeln!

I. LOCHSPIEL (GEEIGNET FÜR SANDIGE BÖDEN)

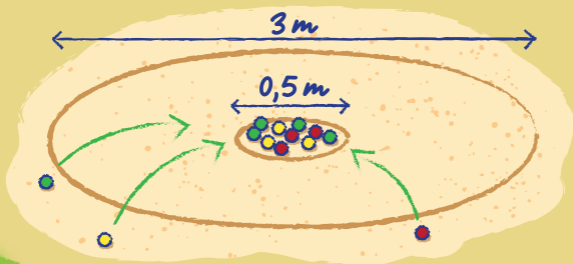
Grabt ein Loch in den Boden, etwa so groß wie zwei Handflächen, und legt eine Wurflinie in etwa zwei Metern Entfernung fest. Jedes Kind nimmt sich nun 5 Murmeln. Ziel des Spiels ist es, die eigenen Murmeln in das Loch zu werfen. Ihr spielt der Reihe nach. Wenn es dir gelingt, eine Murmel ins Loch zu werfen, darfst du weitermachen, so lange, bis du daneben wirfst. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Sobald ein Kind alle seine Murmeln im Loch versenkt hat, hat es gewonnen und das Spiel endet.

Variante: Verändert die Schwierigkeit, indem ihr die Entfernung der Wurflinie zum Loch vergrößert.



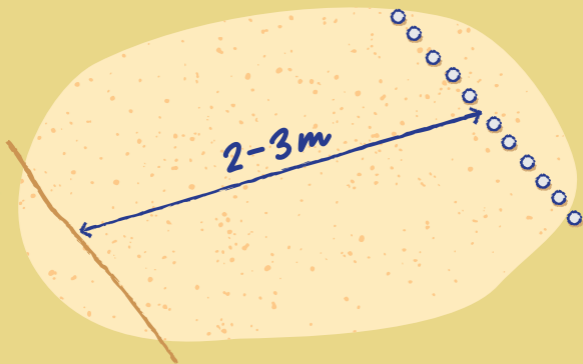
2. RINGSPIEL

Zeichnet mit einem Stock (weicher Boden) oder einer Kreide (Asphalt) einen Kreis mit etwa 50 Zentimetern Durchmesser auf den Boden. Legt ca. 10 Murmeln in die Mitte des Kreises. Jedes Kind nimmt sich nun eine Murmel, die als Schnippmurmeln dient. Zeichnet einen weiteren großen Kreis mit ca. 3 Metern Durchmesser um den kleinen Kreis. Ihr zielt von außerhalb des großen Kreises. Ziel ist es, möglichst viele Murmeln aus dem kleinen Kreis zu schnippen. Ihr spielt abwechselnd. Hast du bei deinem Versuch erfolgreich eine oder sogar mehrere Murmeln aus dem kleinen Kreis geschnippt, darfst du sie zu dir nehmen. Gelingt es dir nicht, eine Murmel aus dem Kreis zu schnippen, gehst du leer aus und du holst nur deine Schnippmurmeln zurück. Das Spiel endet, wenn keine Murmeln mehr im kleinen Kreis liegen. Wer am Ende die meisten Murmeln hat, gewinnt.



3. KLICKERN

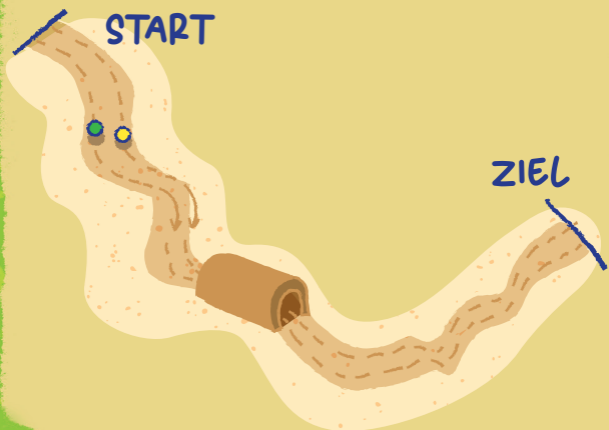
Jedes Kind nimmt sich 1 Murmel. Die restlichen Murmeln legt ihr in einer lockeren Reihe aus. Markiert nun in ein paar Schritten Entfernung (etwa zwei bis drei Meter) parallel zu den ausgelegten Murmeln eine Wurflinie. Ihr spielt reihum. Nimm deine Murmel und versuche eine Murmel in der Reihe durch Schnippen, Rollen oder Werfen zu treffen. Gelingt es dir, darfst du die getroffene Murmel behalten und einen weiteren Versuch machen. Landet deine Murmel daneben, holst du sie zurück, und das nächste Kind ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Murmeln getroffen wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Murmeln gesammelt hat.



4. MURMELRENNEN

Baut mit Sand, Steinen, Karton oder Schienen (je nachdem, was ihr drinnen oder draußen zur Verfügung habt) eine abfallende Rennbahn mit Kurven, Hindernissen oder Rampen. Lasst alle Murmeln gleichzeitig starten und beobachtet, welche Murmel zuerst das Ziel erreicht. Für zusätzliche Spannung könnt ihr die Strecke verlängern oder Zeitlimits festlegen. Welche Murmel schafft es bis zum Ziel?

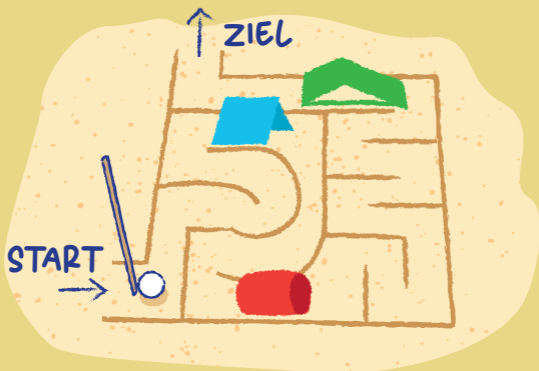
Variante: Alternativ könnt ihr die Murmeln nacheinander starten und ihre Zeiten messen. Das Kind, dessen Murmel am schnellsten war, gewinnt.



5. MURMEL-LABYRINTH (GEEIGNET FÜR FESTEN BODEN)

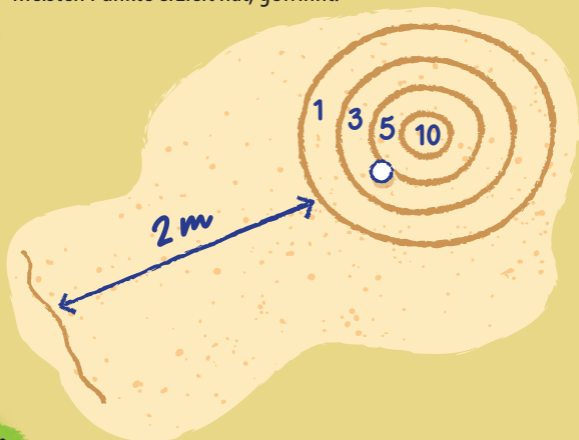
Zeichnet ein Labyrinth auf den Boden. Mit Materialien wie Pappe, Holz oder Alltagsgegenständen könnt ihr auch Hindernisse wie Brücken oder Rampen einbauen. Sucht euch nun ein kleines Stöckchen, mit dem ihr spielen wollt. Ihr spielt reihum und stoppt jeweils die Zeit. Bist du an der Reihe, nimmst du das Stöckchen und schubst damit deine Murmel durch das Labyrinth, ohne dass sie die Bahn verlässt. Rollt die Murmel aus dem Labyrinth, musst du von vorne beginnen. Wer das Labyrinth am schnellsten meistert, gewinnt.

Variante: Legt vor dem Spielen ein Zeitlimit fest, in dem das Labyrinth gemeistert werden muss.



6. ZIELSCHEIBE

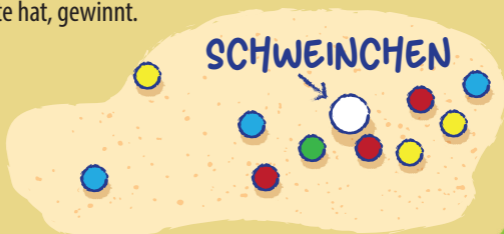
Zeichnet mit einem Stock (weicher Boden) oder Kreide (Asphalt) mehrere Kreise wie eine Zielscheibe auf den Boden. Schreibt unterschiedliche Punktzahlen in die Kreise (z. B. kleiner Kreis = 10 Punkte, größerer Kreis = 5 Punkte). Legt dann eine Wurflinie in ein paar Schritten Entfernung fest und stellt euch hinter dieser auf. Von dort aus werft, schnippt oder rollt ihr eure Murmeln in die Zielscheibe. Jedes Kind bekommt 5 Murmeln. Nach den fünf Versuchen zählt ihr eure Punkte zusammen (gewertet wird, wo die Murmeln liegen geblieben sind) und das nächste Kind ist an der Reihe. Wer am meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.



7. MINI-BOULE

Jedes Kind nimmt sich 3 Murmeln. Dann werft ihr die große Murmel in ungefähr drei bis vier Meter Entfernung. Das ist euer „Schweinchen“, auf das ihr zielt. Ihr spielt reihum. Bist du an der Reihe, versuchst du mit einer deiner Murmel möglichst nahe an das Schweinchen zu zielen oder es sogar zu treffen. Das nächste Kind ist nun an der Reihe und versucht sein Glück. Ziel ist es, die eigenen Murmeln am Ende des Spieles so nah wie möglich am Schweinchen zu haben. Natürlich könnt ihr auch versuchen, die Murmeln der anderen wegzuschnippen, um selbst näher am Schweinchen zu sein. Oder ihr versucht, das Schweinchen selbst in eine neue Position zu kicken. Haben alle ihre Murmeln gespielt, wird gewertet. Das Kind, dessen Murmel(n) dem Schweinchen am nächsten ist, gewinnt.

Variante: Ihr könnt die Murmeln auch mit Punkten werten (nächste Murmel: 3 Punkte, zweitnächste: 2 Punkte, drittnächste: 1 Punkt). Wer nach 3 Runden am meisten Punkte hat, gewinnt.



8. MURMELSCHANZENSPRINGEN (GEEIGNET FÜR SANDKÄSTEN)

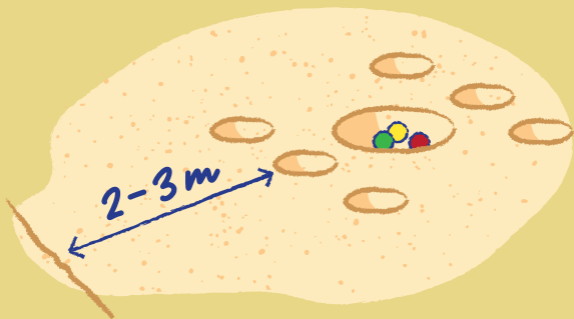
Baut aus Sand eine Sprungschanze. Verwendet für die Anlaufbahn ein Brett oder einen Kartonstreifen, damit eure Murmeln schnell rollen. Jedes Kind nimmt sich nun 3 Murmeln. Ihr spielt abwechselnd und lasst die Murmeln über die Schanze springen. Das Kind, dessen Murmel nach 3 Durchgängen den weitesten Sprung schafft, gewinnt.

9. VERFOLGUNGSJAGD

Dieses Spiel spielt ihr zu zweit. Nehmt euch je eine Murmel zum Spielen. Wenn du beginnen darfst, wirfst du deine Murmel in etwas Abstand vor dich. Das andere Kind ist nun dran und zielt auf deine Murmel. Wird deine Murmel nicht getroffen, gehst du zu der Stelle, wo deine Murmel liegt und nimmst sie, um nun auf die Murmel des anderen Kindes zu zielen. Wer zuerst die gegnerische Murmel trifft, gewinnt die Verfolgungsjagd.

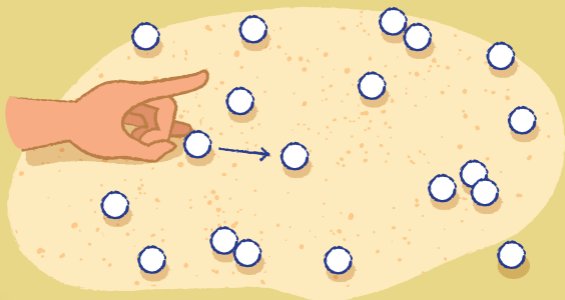
10. SANDUHR

Grabt mit etwas Abstand zueinander zwei Reihen mit je drei kleineren Löchern in den Boden. In die Mitte zwischen den beiden Reihen grabt ihr ein etwas größeres Loch. Jedes Kind nimmt sich nun 3 Murmeln und legt eine vierte in das große Loch. Ihr spielt 3 Runden. Legt in einigen Schritten Entfernung eine Wurflinie fest und stellt euch dahinter auf. Nacheinander versucht ihr nun in das große Loch zu werfen, schnippen oder rollen. Wer in das große Loch trifft, darf alle Murmeln, die schon dort sind, zu sich nehmen. Landet eine Murmel in einem der kleinen Löcher, legt ihr sie in das große Loch. Nach 3 Runden zählt ihr eure Murmeln. Wer am meisten sammeln konnte, gewinnt.



II. MURMELN SCHNIPPEN

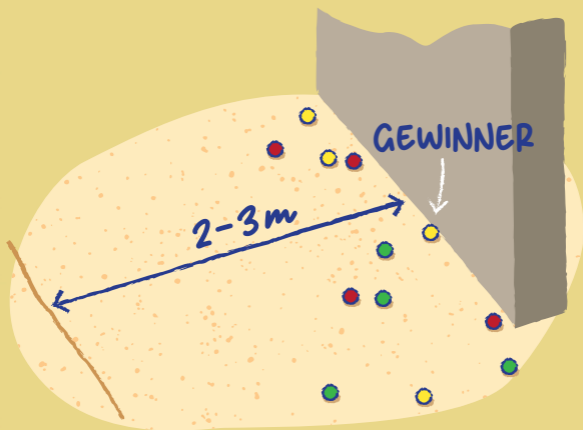
Nehmt alle Murmeln, die ihr habt, und verstreut sie beliebig auf dem Boden (ihr könnt sie z. B. alle zusammen anschubsen und liegenlassen, wo sie zum Liegen kommen). Ihr spielt nacheinander und das jüngste Kind beginnt. Bist du an der Reihe, suchst du dir eine der am Boden liegenden Murmeln aus, mit der du spielen möchtest und versuchst damit eine andere Murmel durch Schnippen zu treffen. Gelingt dir das, darfst du die getroffene Murmel zu dir nehmen. Du darfst solange mit der gleichen Murmel weiterspielen, bis du keine andere Murmel mehr triffst. Bei jedem Fehlversuch wird gewechselt. Das nächste Kind ist dran und darf sich eine Schnippmurmeln aussuchen. Ist nur noch eine Murmel übrig, endet das Spiel. Wer am meisten Murmeln gesammelt hat, gewinnt.



12. WANDMURMELN

Jedes Kind nimmt sich 4 Murmeln. Legt eine Wurflinie einige Schritte von der Mauer, an der ihr spielen wollt, fest. Stellt euch dann dahinter auf. Ihr spielt abwechselnd. Bist du an der Reihe, versuchst du mit deiner Murmel so nah wie möglich an die Wand zu werfen, rollen oder schnippen. Die Murmel darf die Wand aber nicht berühren oder davon abprallen, sonst wird sie aus dem Spiel genommen.

Haben alle ihre Murmeln gespielt, schaut ihr, wer am nächsten an die Wand rangekommen ist. Das Kind hat gewonnen.



13. DOPPELWURF

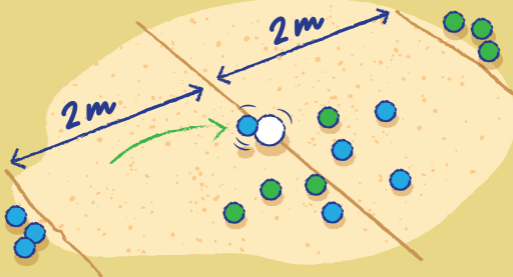
Bei diesem Spiel geht es um viel Geschicklichkeit. Jedes Kind nimmt sich 2 Murmeln. Ihr spielt der Reihe nach. Bist du dran, dann wirfst du eine Murmel in die Höhe und die zweite gleich hinterher. Beide Murmeln versuchst du mit der gleichen Hand wieder zu fangen. Dieses Werfen und Fangen wiederholst du 5 Mal, während du an der Reihe bist. Zähle alle Murmeln, die du fängst. Jede gefangene Murmel gibt einen Punkt. Wer, nachdem alle geworfen und gefangen haben, die meisten Punkte hat, gewinnt.



14. MURMEL-DUELL

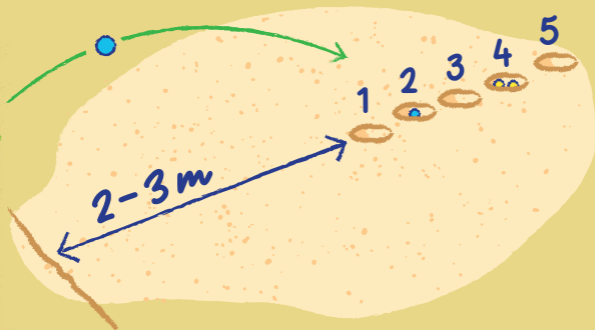
Dieses Spiel spielt ihr zu zweit. Zieht eine Linie auf den Boden. Jedes Kind erhält gleich viele kleine Murmeln. Die große Murmel legt ihr auf die Linie. Stellt euch nun gegenüber gleich weit (ca. 2 Meter) von der Linie entfernt auf. Ihr spielt abwechselnd. Wenn du beginnen darfst, versuchst du die große Murmel mit einer deiner Murmeln auf die gegnerische Seite zu stoßen. Nun ist das andere Kind an der Reihe und versucht die große Murmel wieder auf deine Seite zu stoßen. Ihr spielt solange, bis ihr alle eure Murmeln gespielt habt. Das Kind, das die große Murmel zuletzt auf die gegnerische Seite stoßen konnte, gewinnt.

Variante: Versucht auch die kleinen Murmeln auf die gegnerische Seite zu bekommen. Am Ende wertet ihr für jede kleine Murmel 1 Punkt und für die große Murmel 3 Punkte. Wer weniger Punkte auf seiner Seite hat, gewinnt.



15. MURMEL-LOCHBAHN

Grabt 5 kleine Löcher (etwa 5 cm Durchmesser) mit etwas Abstand dazwischen in eine Reihe. Legt dann in der gleichen Linie einige Schritte entfernt eine Wurflinie fest. Nun belegt ihr die Löcher mit Punkten von 1 bis 5. Das nächste Loch zur Wurflinie bekommt die 1, das am weitesten entfernte Loch die 5. Jedes Kind nimmt sich nun gleich viele Murmeln, mindestens 5 Stück. Ihr spielt abwechselnd. Bist du an der Reihe, versuchst du nach Möglichkeit in die Löcher mit hohen Punkten zu zielen. Nachdem du alle deine Murmeln geschnippt, gerollt oder geworfen hast, zählst du deine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte erreicht, nachdem alle dran waren, gewinnt.



15 MURMEL-SPIELE

In diesem Büchlein habt ihr Spielanleitungen zu den 15 schönsten Murmelspielen für Anfänger und Murrel-Profis zusammengestellt! Alles was ihr zum Murmelspielen braucht, 20 kleine und eine große Glasmurrel, sowie einen kleinen Aufbewahrungsbeutel, findet ihr in der Dose.

Spieldaß ab 5 Jahren



60 609 2105

**Simba Toys GmbH & Co. KG,
Werkstr. 1, 90765 Fürth, Germany
noris-spiele.de, service.noris-spiele.de**

Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25,
1230 Wien • Simba/Dickie (Switzerland) AG,
Ausserfeldstrasse 9, 5036 Oberentfelden, Schweiz
Hergestellt in China 66660225

