

# Murmelspiele

## Murmel ins Loch

### Material

- 6 Murmeln je Spieler
- Sand oder Erde

### Und so geht's:

- Grabt euch eine Kuhle in den Sand.
- Legt für jeden Mitspieler sechs Murmeln im Kreis um die Kuhle.
- Der Reihe nach darf nun jeder Spieler versuchen eine der Murmeln ins Loch zu rollen.
- Rolllt die Murmel in die Kuhle, darf der Spieler sie an sich nehmen.
- Rolllt die Murmel nicht in die Kuhle, bleibt sie dort liegen, wo sie hin gerollt ist.
- Zuerst müssen alle Murmeln in die Kuhle gespielt werden, die im Kreis liegen. Dabei kann jeder Spieler versuchen, auch eine „nicht eingelochte Murmel“ mit in die Kuhle zu rollen.
- Sind alle Murmeln aus dem Kreis gespielt, werden die „nicht eingelochten“ der Reihe nach in die Kuhle gespielt.



Welcher Spieler hat am Ende die meisten Murmeln erspielt?

## Tunnelrallye

### Material

- Tablett mit hohem Rand
- Papprolle
- Klebestreifen
- 1 Murmel je Spieler
- Stoppuhr

### Und so geht's:

1. Befestigt auf dem Tablett eine Papprolle mit Klebestreifen.
2. Dann legt der erste Spieler seine Murmel auf das Tablett. Das ist jetzt „der Rallyefahrer“.
3. Die Zeit wird gestartet.
4. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss jetzt versuchen, die Murmel durch das Bewegen des Tabletts so oft es geht durch den Tunnel (die Papprolle) fahren (rollen) zu lassen. Dazu hat er eine Minute Zeit.
5. Ein weiterer Spieler zählt die Tunneldurchfahrten.
6. Nach einer Minute wird gewechselt.

Wer schafft die meisten Runden und wird Rallyesieger?

## Bild oder Zahl

### Material

- Cent-Stück
- Murmel je Spieler
- Holzstück als Podest



### Und so geht's:

1. Legt das Cent-Stück auf das Holz.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss
  - A. sich jetzt für eine Münzseite entscheiden. Bild oder Zahl?
  - B. Seine Entscheidung allen laut mitteilen
  - C. Die Murmel so auf das Cent-Stück werfen, dass es vom Podest (Holzstück) fällt.
3. Alle schauen gemeinsam: Welche Seite des Cent-Stücks zeigt nach oben?
4. Stimmt sie Ansage des Spielers überein, bekommt er einen Punkt.
5. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler 3 Punkte hat.

Achtung: Wenn der erste 3 Punkte hat, aber die Runde noch nicht abgeschlossen ist, also noch nicht alle Spieler in der Runde die Murmel geworfen haben, dann wird die Runde noch zu Ende gespielt. Vielleicht gibt es dann einen Doppelsieg?

## Murmelklackern

### Material

- 7 Murmeln
- Platz

### Und so geht's:

1. Ein Spieler nimmt alle Murmeln in die Hand und lässt sie gemeinsam über den Boden rollen.
2. Der nächste Spieler versucht jetzt eine der Murmeln gegen eine zweite zu rollen. Welche Murmel er sich aussucht ist egal.
3. Rolllt die angestoßene Murmel gegen eine zweite Murmel, d.h. klackern die Murmeln aneinander, darf sich der Spieler, der gerade die Murmel gerollt hat, eine Bewegung ausdenken, die alle machen müssen: z.B. auf einem Bein hüpfen oder so tun, als wären sie alle eine Ballerina ...
4. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er darf sich irgendeine Murmel aussuchen, um sie gegen eine andere rollen zu lassen. Klackern die Murmeln nicht, darf er keine Bewegung vorgeben. Und der Nächste ist an der Reihe.

Viel Spaß