Murmeln Hitparade

Kühe hüten

**Material:** 7 Murmeln, Blatt und Schreiber, Kreisbegrenzung (ca. 30 cm Durchmesser)

**Anz. Spieler**: 2

**Beschreibung**: Ein Spieler wirft eine Murmel auf und versucht, eine Murmel (Kuh) aus dem Kreis zu schubsen. Er muss die aufgeworfene Murmel aber wieder auffangen können. Gelingt dies nicht, ist der Gegner an der Reihe. Wird die Kugel gefangen, darf ein weiteres Mal geworfen werden. Ziel ist es, alle Kühe aus dem Feld zu befreien.

Murmelschubsen

**Material:** 4-5 Murmeln pro Person, kleine Mulde, Wurflinie in ca. 2 Meter Entfernung

**Anz. Spieler**: min. 2

**Beschreibung:** Von der Wurflinie aus wird versucht, die Kugeln in die Mulde zu bringen. Wenn ein Spieler nicht trifft, ist sein Gegner an der Reihe. Sind alle Murmeln gebraucht, darf die Person mit mehr Treffern die neben der Mulde liegenden Murmeln in die Mulde zu schubsen. Wer die letzte Kugel trifft, kriegt die in der Mulde liegenden Murmeln.

**Variante:** Pro Person oder Gruppe wird eine Mulde gemacht. Jede Partei versucht, die Murmeln in ihre eigene Mulde zu bringen. Wer die letzte Murmel versenkt, kriegt zwei Zusatzpunkte. Pro Murmel in der eigenen Mulde gibt es einen Punkt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Pult Murmeln

**Material:** Murmeln, Pult, Klebeband am Pultrand

**Beschreibung**: Das Spiel ist fast wie Rabomberless mit Mühlesteinen. Auch bei diesem Spiel müssen Murmeln so nah wie möglich an die gegenüberliegende Tischkante platziert werden. Um dass dies nicht ganz unmöglich wird, wird an der Tischkante ein doppelseitiges Klebeband angebracht. Der Kandidat muss nun von der einen Tischkante eine Murmel an die gegenüberliegende Tischkante rollen lassen, gerade so schnell, dass die Murmel auf dem Klebeband haften bleibt. Wer zu schwach oder zu stark die Kugel anschubst verfehlt das Ziel.

Torbogenschiessen

**Material:** Murmeln, Schuhkarton mit unterschiedlich grossen Löchern, Abwurflinie

**Anz. Spieler:** min. 2

**Beschreibung:** In den Schuhkarton werden ca. 6 Löcher unterschiedlicher Grösse gemacht. Und zwar so, dass der Karton mit dem geschlossenen Teil nach oben auf den Boden gestellt wird und die Murmeln in die Löcher gestossen werden können. Je grösser das Loch, desto kleiner die angeschriebene Punktzahl. Die Spieler versuchen, durch Treffen der Löcher möglichst viele Punkte zu sammeln.

Murmelrollen

**Material**: Murmeln, Rampe (Erdhügel o.ä. mit Holzbrett)

**Beschreibung**: Der erste Spieler lässt eine Murmel rollen. Der zweite Spieler tut ihm gleich und versucht, die erste Murmel zu treffen. Gelingt dies, darf er seine eigene und die getroffene Murmel behalten. Ansonsten werden beide Murmeln für den nächsten Spieler liegengelassen. Die Anzahl Durchgänge wird von den Mitspielern abgesprochen. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Murmeln hat, hat gewonnen.

Murmel-Boccia

**Material**: grosse Murmel, kleine Murmeln (wenn möglich 2 unterschiedliche Farben)

**Beschreibung**: wie Boccia.

Ins Loch

**Material:** 1 Murmel / Person, 1 Massstab mit Loch/ Person

**Beschreibung:** Du musst versuchen die Murmel so über den Massstab zu rollen das die Murmel in das Loch des Massstabs hinein rollt. Wer seine Murmel zuerst in das Loch gerollt hat, hat gewonnen.

Murmelbahn aus Sand

**Material:** Murmeln, Hügel aus feuchtem Sand

**Beschreibung:** In den Sand wird eine Bahn gemacht, die spiralförmig nach unten führt. Jeder Spieler lässt seine Kugel an der Spitze des Hügels los. Der Spieler, dessen Kugel am weitesten kommt, hat gewonnen.

Murmelrätsel

**Material:** Gefäss gefüllt mit Murmeln, verschiedene Gefässe

**Beschreibung:** Die Anzahl Murmeln im Gefäss wird von allen Mitspielenden geschätzt. Danach werden die Murmeln gezählt, wer mit der Schätzung am nächsten liegt, darf ein anderes Gefäss mit den Murmeln füllen.

# Quellen

Wellnhofer, L. (2000) Schöne alte Murmelspiele. München: Südwest Verlag.

http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/murmelspiele.html