

Kinderbibelnacht



Diese Kinderbibelnacht wurde in der Pfarre Vorchdorf erstellt und in vielen Pfarren mit Freude durchgeführt. Sie ist als Flugreise konzipiert, so dass die Kinder verschiedene Orte der Bibel kennen lernen und in die Welt der Bibel eintauchen. Mindestens neun Personen begleiten die „kleinen Passagiere“ auf ihrer Reise.

Nach der Bekanntmachung und Einladung melden sich die Kinder an. Die teilnehmenden Kinder (ca. 25 – 35) erhalten ihr persönliches „Flugticket“, die Passagierliste und auch die nötigen Informationen.

In dieser Vorlage können die bestimmten Daten eingesetzt werden. So ist es möglich, die benötigten Tickets und Unterlagen ort- und personbezogen auszudrucken.

Es steht für:

Tag = TT
Monat = MM
Jahr = JJ
Name = NN
Straße = ST
Ort = ORT
Tel = TEL
Stunde.Minute = H.M

Das Angebot zum Malen (Bilder zur Bibel oder Madalas) soll als Ergänzung gegeben sein.

Bei gelungenen Weiterentwicklungen – z.B. mit anderen Orten und weiteren Ideen – bitten wir um Rückmeldung.

KATH.
BIBELWERK

Bibelpastoral - Fernkurse - Weltanschauungsfragen

Abteilungsleiter: *Dr. Franz Kogler*

Pastoralamt, A-4020 Linz, Kapuzinerstraße 84

☎ 070/7610-3231

Fax: 070/7610-3239

email: bibel@dioezese-linz.at

www.dioezese-linz.at/bibel

An alle Kinder von 7 bis 11 Jahre:

Der Kinderliturgiekreis ORT lädt ein zur

Kinderbibelnacht

Zeitreise durch die Bibel

am: **Samstag, TT.MM von H.M Uhr bis**
Sonntag, TT.MM ca. H.M Uhr

Ort: **Pfarrsaal**

Über das gemeinsame Spielen, über das gemeinsame Erleben und über das gemeinsame Reden und Tun wollen wir euch die Bibel nahe bringen. Wir laden dich ein, mit uns auf eine lustige, spannende und auch lehrreiche Entdeckungsreise in die Welt der Bibel zu gehen.

Mitzubringen: Schlafsack mit Unterlage (wir schlafen im Pfarrsaal), Hausschuhe, deine Bibel (wenn vorhanden), und was du sonst noch für eine Nacht brauchst; für Verpflegung wird gesorgt.

Anmeldung bei: NN; Tel.: TEL
NN; Tel.: TEL
oder im Pfarrhof

ACHTUNG
Anmeldeschluss ist TT. MM. JJ
Zahl der Teilnehmer/innen ist begrenzt!!!

✂ -----

Zur Kinderbibelnacht am TT. / TT.MM.JJ im Pfarrheim

melde ich

meine Tochter / meinen Sohn an:

Anschrift (Straße, Ort):

Telefon:

Sonstiges:

ORT, am

Unterschrift der Eltern:

Flugticket

zur Kinderbibelnacht

für: NN

Einchecken: TT.MM um H.M Uhr

Auschecken: TT.MM um H.M Uhr

Wichtig:

Alle Kinder und Eltern sind auch zum

Familiengottesdienst am Sonntag, TT.MM um H.M Uhr eingeladen.



(hier zum Kuverte falten)



Der Kinderliturgiekreis bedankt sich für deine Anmeldung und dein Interesse.

Wir wünschen dir einen guten Flug und angenehmen Aufenthalt in den verschiedenen Städten.

Wichtig:

Bitte nimm dieses Flugticket unbedingt mit, du brauchst es für die Gruppeneinteilung!

Dein Betreuungsteam: NN

Passagierliste der Kinderbibelnacht:

Bei Flug: Airline VA 1701

NN; ST
NN; ST

Bei Flug: Airline VA1702

NN; ST
NN; ST

Bei Flug: Airline VA1703

NN; ST
NN; ST

Bei Flug: Airline VA1704

NN; ST
NN; ST



Fluglinie: Airline VA 1701

Flugplan

Abflug: 20.00 Uhr

Zwischenstopp in Jericho bis 21.00 Uhr
Zwischenstopp in Nazaret bis 22.00 Uhr
Landung in Jerusalem

Fluglinie: Airline VA1702

Flugplan

Abflug: 20.00 Uhr

Zwischenstopp in Nazaret bis 21.00 Uhr
Zwischenstopp in Jericho bis 22.00 Uhr
Landung in Jerusalem



Fluglinie: Airline VA1703

Flugplan

Abflug: 20.00 Uhr

Zwischenstopp in Kafarnaum bis 21.00 Uhr
Zwischenstopp in Bethlehem bis 22.00 Uhr
Landung in Jerusalem

Fluglinie: Airline VA1704

Flugplan

Abflug: 20.00 Uhr

Zwischenstopp in Bethlehem bis 21.00 Uhr
Zwischenstopp in Kafarnaum bis 22.00 Uhr
Landung in Jerusalem



Überblick:

Alle angemeldeten Kinder haben bereits ihre „Flugtickets“ bekommen – dort finden sie, welche Stadt sie besuchen.

Zu Beginn (noch vor dem Abflug) begleiten wir die Erzählerin mit ORFF-Instrumenten und Naturmaterialien. Sie berichtet über die 1. Geschichte in unserer Bibel: den Schöpfungsbericht Gen 1, 1 – 2,4. Diese Erzählung entstand im ganz fernen Babylon.

Dann erfolgt der Abflug der einzelnen „Flugzeuge“.

Wir begegnen in **Bethlehem** den Hirten und Schafen und backen einfaches Brot; dies lassen sich alle schmecken. Schließlich heißt Bethlehem: Haus des Brotes. Wir hören die Geschichte, die Jesus vom verlorenen und gefundenen Schaf erzählte. Lk 15, 1-7. Eine Harfe erinnerte uns an David, der die Schafe hütete, musizierte und Gott gelobt hat.

In **Nazaret** erleben wir den zwölfjährigen Jesus mit seinen Eltern. Wir spielen wie Jesus zu seiner Zeit mit den Marmeln (Spielanleitungen unten). Lk 2, 41-52
Aus Früchten, die dort wachsen, bereiten wir den Obstsalat.

In **Kafarnaum** am See Genezareth erleben wir den Sturm mit Jesus. Lk 8, 22-25. Mit dem Netz fangen wir die selbstgebastelten Fische; wir stärken uns mit geräuchertem Fisch.

In der Palmenstadt **Jericho**, wo es saftige Datteln gab, spielen wir den blinden Bartimäus. Mk 10, 46-52. Jede/r darf die „Taststraße“ durchwandern und spüren, wie es ist, blind zu sein.

Die Pausen zwischen Ankunft und Abfahrt in die vorbereiteten Städte sind oft zu kurz, um auch die so verlockende Spielecke ganz auskosten zu können.

Bevor wir unsere Schlafplätze herrichten, kommen alle in **Jerusalem** zusammen und beschließen die große Reise durch die biblischen Städte mit dem gemeinsamen Mahl. Hier werden die selbstgebackenen Brote, der Obstsalat und die von den Eltern mitgegebenen Kuchen fröhlich verspeist.

Am darauf folgenden Sonntag ziehen wir voller Freude mit unseren Bibeln, die jedes Kind mitgebracht hat, in die Kirche und feiern gemeinsam mit der Pfarrgemeinde den Familiengottesdienst.

Vor dem Abflug

Die Station Babylon – die Schöpfung – in Form einer Klanggeschichte – war das totale Experiment.

Der Bibeltext wurde nur leicht gekürzt (das Schöpfungsgedicht Gen 1,1 – 2,4a) und war für die Kinder anstrengend zum Zuhören.

Durch die Verklanglichung waren alle Kinder irgendwie beteiligt und der Text hat einen neuen Ausdruck bekommen.

Material: Triangel, Zimbeln, Rasseln (= Filmdosen mit Reiskörnern) und andere selbstgemachte Rasseln, Steine, Regenrohr, Zeitungspapier, Klanghölzer, Flöten.

Kinder und Erwachsene sitzen im Kreis – in der Mitte ein großes blaues Tuch, verschiedene Bilder zu Schöpfung, Früchte, Blumen.....

Die Instrumente sind nach Tagen geordnet mit einem dazu passenden Schild, d.h.

1. Tag: Triangel und Zimbeln für das Licht
2. Tag: Rasseln (verschiedene) für den Himmel
3. Tag: Steine klopfen für das Land; Regenrohr für das Meer; Zeitungspapier zerknüllen für das Wachsen der Pflanzen.....
4. Tag: Klanghölzer für die Sterne; Metallophon für den Mond.
5. Tag: Flöten oder Pfeiferl für die Vögel, stumme „Mundbewegung“ für die Fische.
6. Tag: Kinder imitieren verschiedene Tierlaute für die Tiere usw.; 2 Kinder spielen auf der Flöte ein Lied für die Menschen
7. Tag: durch Stille die Ruhe dieses Tages darstellen.

Kinder werden in kleine Gruppen – entsprechend den Tagen eingeteilt – alle dürfen reihum ihre Instrumente vorstellen und ausprobieren.

Text nach der Patmos-Bibel mit wenigen Änderungen: Die neue Patmos-Bibel S. 144 – 150 wird vorgelesen und die Kinder geben dem Text Ausdruck mit den Instrumenten.

Alle gemeinsam wiederholen den Refrain des Schöpfungsgedichtes:

Gott sah, dass es gut war. Es wurde Abend, und es wurde Morgen – der erste ... Tag.

Bei 6. Tag lautet der Refrain: Gott sah alles an, was er gemacht hatte. Es war sehr gut. Es wurde Abend und es wurde Morgen – der sechste Tag.

Sehr passend ist auch das Lied „Im Anfang schuf Gott“ (Nr. 31) aus dem Heft „Lieder zur Bibel“ (im Bibelwerk zu beziehen).

In sechs Tagen hat Gott das Weltall erschaffen. Den Himmel, die Erde, das Meer und alles Leben. Am siebten Tag ruhte Gott. Darum ist der siebte Tag für den Menschen ein gesegneter, ein heiliger Tag. Stille.



Bethlehem – Stadt des Brotes

(Brotbacken v. 4 Teigen je ½ kg Mehl)

Was alles los ist in Bethlehem:

Hirten – Schafe – Trauben – Brot – König David – Jesu Geburtsort?
Heute viele Flüchtlinge – Krieg – Olivenbäume, sie brauchen wenig Wasser.

kleine Jause: Trauben + Pita-Brot

Schafe basteln – Flötenspiel – Harfe basteln
(Es gibt ein „Bibel-Bastel-Buch“ im Bibelwerk.)

Freies Spielen mit den Schafen

Geschichten:

Die Schafe, der Engel und der Wolf

evt. die Messias-Trompete

Das verlorene Schaf Nulli – mit Spiel

beim Passafest (und vielleicht andere Such-Spiele

bei den Juden wird die eine Hälfte v. Brot dem Vater heimlich weggenommen und

versteckt – wir geben es erst her, wenn Vater ein schönes Geschenk verspricht (Afikoman
– Nachtsch)

und die Jesusgeschichte: Ein Hirt hat Schafe ...

singen: Gib mir Liebe ins Herz

Jesus geht in die Stadt hinein

Gott ist mein Hirt – mir wird nichts fehlen.

Gott ist mein Hirt – er schützt mich immer.

Gott ist mein Hirt – ich bin so froh.

Zu Bethlehem auf einem Feld ...

Hirten-Gebet:

Wie der Hirte sucht sein Tier,

so suchst du, lieber Gott, nach mir.

Ich kann nicht verloren gehen.

Gott, du wirst mich immer sehen.

Du trägst mich heim in deinem Arm.

Da bin ich froh, da ist mir warm.

Nazaret

Die „Wallfahrer“ auf ihrer Heimreise.

Lk 2, 51a: Jesus kehrte mit seinen Eltern nach Nazareth zurück und gehorchte ihnen.

Simon: (Freund von Jesus gesellt sich mit seiner Mutter dazu – er scheppert mit seinen Murmeln)

Hallo, Jesus da bist du ja, wo bist du so lange gewesen? Schau, ich habe zehn Murmeln dazu gewonnen.

Jesus: (noch immer sehr still, er lächelt vor sich hin)

Ich freue mich mit dir! Ich hatte einfach keine Zeit zum Spielen ... bei den Lehrern im Tempel war es so interessant!

Maria: Jesus, mein Kind – haben denn die Lehrer auf dich gehört? Hast du mit ihnen reden können und sie fragen können, was du genau und gerne wissen wolltest?

Jesus: Ja. Mutter – sie haben auch mich gefragt – was ich daheim in Nazareth in der Synagogenschule gelernt habe. Und was ich von Gott denke ...

Josef: Du bist immer so aufmerksam in der Schule, das habe ich gesehen, drum haben die Lehrer gerne mit dir geredet. Ich freu mich über dich und mit dir!

(immer mehr Leute von der Wallfahrt hören zu, was hier geredet wird)

Die Mutter des Simon: Seht, alle Leute setzen sich nieder – sie wollen rasten, sie packen schon ihre Jause aus – es ist sicher die letzte Rast, bevor wir heim nach Nazareth kommen.

(alle suchen sich einen Rastplatz und setzen sich)

Josef: Bevor wir essen und trinken, wollen wir Gott loben.

(alle singen): Halle, Halleluja – lobet alle Gott!

Halle Halleluja – danket alle Gott!

(alle essen und trinken)

Lk 2, 51b – 52: Die Mutter Maria denkt nach und vergisst nichts, was hier alles geredet wird. Und dann gehen Josef, Maria und Jesus mit allen anderen heim nach Nazareth. Die Eltern und auch alle anderen Menschen freuen sich über Jesus; er ist glücklich mit seinen Eltern zusammen.

Simon: Jesus! Schau, dort sind schon die ersten Häuser von Nazareth – ich freue mich auf unsere Freunde, die heuer noch nicht mit waren in Jerusalem!

Jesus: Ich freue mich auch! Loben wir Gott!

Alle singen: Halle Halleluja – danket alle Gott!

Jericho

(Die Begegnung mit dem blinden Bartimäus)

Material: Bilder von Jericho, Wüstensand, Bilder von Palmen, eine „Rose von Jericho“, Datteln und Wasser.

Jericho, die Palmenstadt, eine der ältesten Siedlungen der Welt (seit ca. 8000 v. Chr.), eine Stadt am Rande der Wüste, eine Quelle macht das Land fruchtbar – eine Oase – eine Siedlung in der Wüste. Es gibt Bilder von Palmen, Wüstensand, eine „Rose von Jericho“ – eine Wüstenpflanze, Datteln zum Anschauen und Kosten, Wasser.

Auf einer „Taststraße“ versucht jedes Kind für den blinden Bartimäus sensibel zu werden. Wichtig ist die Einstimmung der Kinder – ruhig werden – auf den Atem achten – Augen schließen – Meditationsmusik zum Ruhigwerden. Die Kinder werden einzeln gerufen – Augen verbunden und mit ruhiger Stimme und behutsam durch die Taststraße geführt (anschließend führen sich die Kinder gegenseitig).

Thema der Taststraße: Was passiert dem blinden Bartimäus auf seinem Weg zur Stadtmauer (dort sitzt er, um zu betteln – und dort begegnet er auch Jesus).

Bartimäus geht bei seiner Haustür hinaus (ein Stück Holz befühlen) – er spürt den Wüstensand der Straße (Kinder steigen in eine flache Schachtel mit Sand) – er weiß, dort am Wegrand liegt immer das alte Kamel, dass er so gerne streichelt (Kinder streichen über ein Stück Fell) – aaah, jetzt muss Bartimäus aufpassen, denn er kommt am Ameisenhaufen vorbei! (Kinder steigen in eine flache Schachtel mit kleinen Steinen) und Bartimäus kommt zur Quelle von Jericho (steigen in kaltes Wasser) und er steigt aus der Quelle aufs weiche Moos neben der Quelle (Kinder steigen auf einige Handtücher) – da kommt Bartimäus an der Stadtmauer an (er spürt die Steine der Mauer – die Kinder befühlen kantige und runde Steine) – er setzt sich nieder und öffnet die Hände zum Betteln und hofft, dass ihm jemand etwas gibt; er bekommt eine Frucht aus Jericho geschenkt – eine Dattel und noch mehr ...

In Anschluss daran wird den Kindern die Geschichte des Bartimäus (Mk 10,46-52) erzählt. Da die Geschichte des Bartimäus eigentlich allen Kindern bekannt ist, dürfen die Kinder bei der Erzählung gleich mitspielen.

Zum Vertiefen der Erzählung können die Kinder eingeladen werden: „Male, was Bartimäus jetzt sieht“!

Murmel, Marmel, Schusser, Roller ...

Sind sie nicht wunderschön, diese Kugeln, entweder bunt bemalt oder durchsichtig mit farbigen Schlieren im Innern. Wie geschaffen zum Sammeln und Austausch und um damit zu spielen. Ein paar Murmeln in der Hosentasche, ein gepflasterter Weg oder eine kleine Wiese, ein paar Freunde, und schon kann's losgehen. Man braucht keine Batterien, keine Fernsteuerung, keine schwere und unhandliche Ausrüstung, und die Spielregeln sind denkbar einfach. Und was gibt es Schöneres als das „Klack“ einer Murmel, die an eine andere stößt und die dem Sieger dann gehört.

Lena Wellnhofer schreibt in einem Buch über Murmeln etwa Folgendes:

© 2000 Südwest Verlag, München, in der Econ Ullstein List Verlag GmbH & Co. KG, München
Redaktion: Michaela Breit, Projektleitung: Sylvia Wohofsky, Redaktionsleitung: Nina Andres, Illustrationen: Beate Willich, Umschlag/Layout: Manuela Hutschenreiter, DTP/Satz: Veronika Moga, Produktion: Manfred Metzger (Leitung), Annette Aatz, Dr. Erika Weigele-Ismael, Druck: Color-Offset, München, Bindung: R. Oldenbourg, München – ISBN 3-517-06129-8)

Zur Geschichte der Murmelspiele

Bereits im Jahr 3500 vor Christus gab es im alten Ägypten Murmeln. Sie waren aus Stein, und Archäologen fanden sie bei Kindern als Grabbeigabe. Auch später im alten Rom spielen Kinder Murmelspiele. Archäologen fanden bei Ausgrabungen Murmeln aus Ton, Glas oder Stein. Und der römische Schriftsteller Augustinus schrieb, dass Murmelspiele die beliebtesten Spiele bei Kindern waren. Die richtigen Murmeln aus Ton, Glas oder Stein waren damals natürlich sehr teuer. Nur die Kinder der Reichen besaßen solche wertvollen Murmeln zum Spielen. Die Kinder ärmerer Leute dagegen spielten einfach mit Nüssen, die nicht teuer waren und die man zudem nach dem Spielen auch noch essen konnte.

Beliebt bis in die heutige Zeit

Von der Antike über das Mittelalter bis ins 20. Jahrhundert – immer spielten Kinder begeistert mit den magischen kleinen Kugeln. Gerade zu Beginn dieses Jahrhunderts waren Murmelspiele groß in Mode. Im Frühjahr, wenn der letzte Schnee weggeschmolzen war, begannen die Kinder in den Straßen und Gassen, in den Gärten und in den Höfen ihre Murmelspiele. Die Murmeln, mit denen die Kinder in dieser Zeit spielten, waren meistens aus Ton, überzogen mit einer farbigen Glasur. Die Glasur bröckelte im Lauf der Zeit ab und auch die runde Form ging allmählich vom vielen Spielen verloren. Nur die Kinder reicher Eltern besaßen wertvolle Murmeln aus Glas oder aus Marmor. Mit denen wurde dann auch kaum auf der Straße gespielt. Die Spiele, die damals gespielt wurden, waren denen von heute ähnlich oder sogar dieselben.

Kleine Murmelkunde

Murmeln sind unter den verschiedensten Namen bekannt: Marmel, Schusser, Roller usw. Bestimmt kennst du auch noch weitere Ausdrücke. Sie sind unterschiedlich groß, sie können aus Ton, Stein oder Glas sein. Glasmurmeln haben farbige Schlieren im Inneren, Tonmurmeln sind farbig angemalt.

Murmeln aus Stein

Im Berchtesgadener Land gab es schon im 17. Jahrhundert spezielle Murmelmühlen, die aus Marmor Steinmurmeln herstellten. Die Murmeln aus dem Berchtesgadener Land wurden nicht nur nach ganz Deutschland und Europa verkauft, sie gingen sogar mit Schiffen in andere Kontinente. Allerdings waren sie damals nicht nur zum Spielen da. Bei großen Seereisen wurden Murmeln auf Handelsschiffen als Ballast mitgeführt. Man erreichte durch ihr Gewicht genügend Tiefgang. In fernen Ländern konnte man sie dann eintauschen gegen Gewürze, Stoffe und andere exotische Waren. Auf Kriegsschiffen verwendete man sie sogar, um damit die Segel feindlicher Schiffe zu beschießen.

Murmeln aus Ton

Neben den Steinmurmeln gab es immer schon Murmeln aus Ton. Sie entstanden in sich drehenden Bottichen. Das Ausgangsmaterial war ein winzig kleiner Tonklumpen, kleiner als der Fingernagel eines kleinen Fingers. In riesige Holzbottiche gefüllt, wurden diese Tonklumpen mit Wasser benetzt und mit Tonpulver bestäubt. So wuchsen die kleinen Klumpen allmählich zu den schönen Kugeln. Für die runde Form sorgte das ständige Drehen der Behälter. Hatten die Murmeln die gewünschte Größe erreicht, legte man sie zum Brennen in einen Ofen. Und zum Schluss erhielten sie noch eine farbige Glasur. Zum Teil werden heute noch Tonmurmeln auf diese Weise hergestellt.

Murmeln aus Glas

Die Bestandteile für Glasmurmeln sind Altglas, Sand und Soda. Diese Mischung wird in einer Maschine zu einem dicken Brei verschmolzen. Die Glasmasse wird durch eine Öffnung gepresst und dabei mit flüssigem farbigem Glas beträufelt. Anschließend werden von dieser zähen Masse bonbongroße Stücke abgeschnitten und auf eine Walze mit spiralförmiger Oberfläche gelegt. Dort werden sie zu Kugeln geformt, fallen auf eine zweite Walze und kühlen dort ab. Das farbige Glas wird durch die Bewegung auf der Walze in das noch weiche farblose Glas hineingedreht. Die Glaskugel wird dann fest und das farbige Glas ist bei der fertigen Murmel als schöne farbige Schliere in der Glaskugel zu sehen.

Die besten Spielorte

Unebener Boden

Der Weg der Murmel ist nur schwer berechenbar.

Das Murmelspiel >Wer viel wagt, kann viel gewinnen< ist für diesen Boden besonders gut geeignet.

Harter Boden mit glatter Oberfläche:

Gut geeignet für Spiele mit gezielten Schüssen.

Festgetretener Sand- oder Lehmboden eignet sich am besten für Spiele ohne Gruben. Steine und Blätter sollten vor Spielbeginn entfernt werden.

Die Wurflinie oder andere Figuren mit einem Holzstöckchen in den Boden ritzen.

Wenn man auf Asphalt, Zement oder Pflastersteinen trotzdem Grubenspiele spielen will, kann man mit Kreide einen kleinen Kreis auf den Boden zeichnen.

Weicher Boden

Ideal für Grubenspiele wie zum Beispiel >Dreiloch< oder >Königsgrube<.

Die Kuhle dreht man am besten mit dem Schuhabsatz in den sandigen Boden. Den überschüssigen Sand ringsum verteilen und glatt streichen.

Teppichboden

Natürlich kann man auch gut drinnen spielen. Bei manchen Spielen muss dann nur die Wurflinie verkürzt werden bzw. der Maßstab der Figuren verkleinert werden.

Kreise und Wurflinien werden mit Wollfäden gelegt, nicht mit Kreide gezeichnet.

Einfach mit Murmeln spielen

Jonglieren

Bei diesem Spiel kniet einer der beiden Spieler auf dem Boden. Er wirft eine Murmel hoch in die Luft, anschließend wirft er eine zweite Murmel hinterher, dann fängt er die erste und anschließend die zweite Murmel wieder auf. Diesen Wurf wiederholt er fünfmal, dann ist der zweite Spieler an der Reihe. Kann ein Spieler eine Murmel nicht auffangen, erhält er einen Minuspunkt. Der Spieler, der nach einem Durchgang die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger.

Wenn ihr keine Murmeln zur Hand habt, könnt ihr diese beiden Spiele auch sehr gut mit Nüssen, Kastanien oder Kirschkernen spielen.

Kühe hüten

Für dieses Spiel müsst ihr zu zweit sein. In einen kleinen Kreis (Durchmesser etwa 30 Zentimeter) werden sechs Murmeln gelegt. Der erste Spieler wirft eine Murmel hoch und versucht, während die Murmel in der Luft ist, eine Kuh, also eine Murmel, schnell aus dem Kreis zu schieben. Dabei muss er sich beeilen, weil er die geworfene Murmel wieder mit der Hand auffangen muss. Der Spieler bleibt so lange am Zug, bis er alle sechs Kühe aus dem Stall geholt hat. Macht der Spieler einen Fehler und die Wurfkugel fällt auf den Boden oder er schafft es nicht, eine Kugel aus dem Kreis zu schieben, ist der zweite Spieler an der Reihe. Die Anzahl der >Kühe<, die pro Runde aus dem Stall geholt werden, zählen als Punkte. Nach einer bestimmten Anzahl von Runden werden die Punkte zusammengezählt. Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat.

Am besten ist es, die jeweils erzielte Punktezahl zu notieren. Auf diese Weise kann man die Punkte auch leichter addieren, wenn das Spiel beendet ist.

Das große Murmelraten

Dieses Spiel ist für zwei Spieler gedacht. Ein Spieler versteckt eine beliebige Anzahl Murmeln in seiner Faust. Der zweite Spieler muss nun raten, wie viele Murmeln der andere in seiner Faust hat. Errät er die Zahl, dann darf er diese Murmeln behalten. Gibt es eine falsche Antwort, so muss er dem anderen Spieler die Anzahl Murmeln geben, die zwischen der erratenen und der wirklich vorhandenen Anzahl von Murmeln liegt. Sind zum Beispiel fünf Murmeln in der Hand und der Spieler sagt >drei<, so erhält sein Gegenspieler von ihm zwei Murmeln. In der nächsten Runde darf dann der andere Spieler Murmeln in seiner Faust verstecken.

Die Indianer in Nordamerika kennen ähnliche Ratespiele wie die hier beschriebenen. Statt Murmeln verwenden sie zum Murmelraten kleine Steinchen. Auch ihr könnt vor Beginn des Spiels kleine Steinchen suchen und sie statt Murmeln zum Spielen verwenden.

Händeraten

Wenn ihr mehr als zwei Spieler seid und das große Murmelraten spielen wollt, ändert ihr die Regeln etwas ab. Ihr setzt euch im Kreis auf den Boden. Ein Spieler versteckt eine beliebige Anzahl von Murmeln in seiner Faust. Nun wird reihum geraten, wie viele Murmeln der Spieler in seiner Faust hält. Derjenige Spieler, der als erster die genaue Anzahl errät, darf die Murmeln an sich nehmen und dann in der nächsten Runde die Murmeln in seiner Faust verstecken. Die Spieler, die falsch geraten haben, müssen keine Murmeln abgeben.

Das Schlösschen

Für dieses Spiel müsst ihr mindestens zu zweit sein. Der erste Spieler, der an der Reihe ist, baut aus vier Murmeln ein Schlösschen: Drei Murmeln bilden die Grundmauern, die vierte kommt als Turm obenauf. Dann ritzt ihr in drei bis vier Meter Entfernung eine Wurflinie in den Boden. Nun versuchen die Mitspieler nacheinander mit einer Murmel das Schloss zu treffen und es so einstürzen zu lassen. Gelingt dies einem Spieler, darf er die vier Schlossmurmeln, seine eigene sowie

alle vorher danebengeschossenen Klicker seiner Mitspieler behalten. Trifft in einem Durchgang keiner das Schloss, so darf der Schlossbesitzer die Schlossmurmeln und die verschossenen Klicker seiner Mitspieler behalten. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe sein Schloss aufzubauen. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder aus der Runde einmal ein Murmelschloss gebaut hat.

Das Römische Kastell

Zuerst kommen bei diesem Spiel zwölf Murmeln in eine gemeinsame Kasse. Davon werden aus jeweils vier Murmeln drei Schlösschen gebaut: Drei Murmeln bilden die Grundmauern, die vierte kommt als Turm obenauf. Die drei Türmchen werden nebeneinander in zwei, vier und sechs Meter Abstand zu einer Wurflinie aufgebaut. Nun darf jeder Spieler nacheinander dreimal werfen. Bringt er ein Türmchen zum Einsturz, so erhält er 10 Punkte für das zwei Meter entfernte, 20 Punkte für das vier Meter entfernte und 30 Punkte für das sechs Meter entfernte. Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, werden eingestürzte Türmchen wieder aufgebaut. Wer die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger.

Dieses Spiel kannten bereits die Bewohner des antiken Roms. Römische Kinder spielten gerne mit Murmeln aus Stein, Ton oder Glas. Hatten sie keine Murmeln zur Verfügung so verwendeten sie zum Spielen einfach Nüsse.

Zielmurmeln

Der erste Spieler schnippt von der Wurflinie aus eine große Glasmurmeln beliebig weit weg. Nun müssen die Mitspieler nacheinander versuchen, von der Wurflinie aus diese Glaskugel zu treffen. Derjenige, der die große Murmeln trifft, darf sie behalten und auch die bisher geschossenen Murmeln seiner Mitspieler. Er darf dann beim nächsten Durchgang die große Glasmurmeln werfen. Trifft keiner die große Murmeln, so darf der Besitzer die verschossenen Murmeln seiner Mitspieler auf sammeln, sie behalten und die große Murmeln erneut werfen. Sieger ist, wer nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Durchgängen die meisten Murmeln gewonnen hat.

Lustiges Murmelrennen

Dieses Spiel ist besonders lustig, wenn mehr als drei Spieler daran teilnehmen. Von der Startlinie aus wirft ein Spieler eine große Glasmurmeln. Kurz darauf gibt derselbe Spieler das Kommando >Los!<. Dann werfen die übrigen Mitspieler von der Startlinie aus ihre Murmeln und versuchen, die große rollende Kugel zu treffen. Wem dies als erster gelingt, der ist Sieger dieses Durchgangs und darf in der nächsten Runde die große Murmeln werfen und das Kommando geben.

Beim Murmelrennen müssen alle Mitspieler genau aufpassen, damit sie sehen, welche Murmeln als erste die große rollende Kugel trifft. Stoßen zwei Murmeln gleichzeitig an die Zielmurmeln, so wird das Spiel einfach wiederholt.

Doppelpass

Ihr grabt mit dem Schuhabsatz eine Kuhle in den Boden und zieht etwa drei Meter davon entfernt eine Wurflinie. Dann legt ihr die Anzahl der Murmeln fest, um die in einer Runde gespielt wird; es sollten zwischen zwei und sechs Murmeln sein. Alle Spieler werfen nun gleichzeitig nach der Mulde, wobei jedoch keine einzige Murmeln hineinfallen darf. Wem dies gelingt und wer dabei mit einer seiner Murmeln der Mulde am nächsten kommt, der darf im nächsten Durchgang mit dem Schnippen beginnen. Er wählt eine Murmeln aus und schnippt mit dieser gegen eine zweite Murmeln. Trifft er diese Murmeln, dann muss er beim nächsten Schuss versuchen, beide Murmeln einzulochen. Gelingt es ihm, darf er diese beiden Murmeln behalten und sich ein weiteres Paar suchen, das er wie das vorherige einlochen muss. Zielt er daneben, darf der nächste Spieler sein Glück versuchen.

Bei diesen beiden Spielen müsst ihr die Murmeln ganz besonders geschickt schnippen. Mit einer Murmeln eine zweite anzustoßen und auf diese Weise einzulochen, ist gar nicht so einfach, aber mit etwas Übung schafft ihr das sicherlich.

Murmelklicken

Dieses Spiel könnt ihr zu zweit spielen. Jeder gibt vier Murmeln als Einsatz. Von einer Wurflinie aus werft ihr nach einer zwei Meter entfernten Kuhle. Hat ein Spieler alle Murmeln in die Kuhle geworfen, hat er die Runde gewonnen. Sind nicht alle Murmeln in der Grube gelandet, so darf ein Spieler mit dem Schnippen beginnen. Er muss dabei immer mit einer Murmel den Schusser, den er einlochen möchte, anstoßen. Nur die letzte Murmel auf dem Spielfeld darf er direkt ins Loch schnippen. Sind alle Murmeln eingelocht, kommt der Gegner an die Reihe. Für jedes zusätzliche Schnippen nach dem Werfen gibt es einen Strafpunkt. Wer nach einem Durchgang die wenigsten Strafpunkte oder gar keinen hat, ist Sieger.