Murmelnabomberles

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : 10 Murmeln, 1 langer Tisch, doppelseitiges Klebeband

Spielregel : M 09-01

In der Mitte des Raumes steht ein längerer Tisch. An einer Schmalseite ist ein doppelseitiges Klebeband an der Tischkante befestigt.

Nacheinander kommt von jeder Mannschaft jeweils ein Spieler nach vorne usw. Die Aufgabe besteht darin, die 10 Murmeln an die gegenüberliegende Tischkante (mit dem Klebeband) zu rollen, ohne dass diese über die Tischkante hinaus fallen. Trotz des Klebebandes ist es für den jeweiligen Spieler nicht einfach, die Murmeln so an die Tischkante zu bringen, dass diese auf dem Klebeband haften bleiben. Wird die Murmel zu schnell angeschubst, rast sie über das Klebeband hinaus, ist der Schwung zu schwach, versauert sie vor dem Klebeband.

Für jede Murmel die haften bleibt, gibt es einen Punkt.

Murmel-Kegeln

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : 10 Murmeln, 1 langer Tisch, Halmakegel oder Schachfiguren

Spielregel : M 09-02

In der Mitte des Raumes steht ein längerer Tisch. An der Tischkante gegenüber werden ein bis mehrere Spielfiguren (Halmakegel oder Bauern aus dem Schachspiel) aufgestellt.

Nacheinander kommt von jeder Mannschaft jeweils ein Spieler nach vorne usw. Der Spieler muss nun mit seinen Murmeln versuchen, diese Spielfiguren vom Tisch zu kegeln. 10 Punkte gibt es, wenn es gleich beim ersten Wurf gelingt und jeweils einen Punkt weniger mit jedem weiteren Versuch.

Variation:
Wenn zum Beispiel Schachfiguren vom Tisch gekegelt werden müssen, dann gibt es unterschiedliche Punkte, je nach Rang der Figur.

Lochklickern I

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mannschaft 3 Murmeln

Spielregel : M 09-03

Bei diesem deutschen Murmel-Turnierspiel (Lochklickern) geht es darum, dass Murmeln in ein Loch geworfen werden müssen. Wenn alle Murmeln geworfen wurden, müssen die nicht getroffenen Murmeln (mit gekrümmtem Zeigefinger) in das Loch gerollt bzw. geschnipst werden. Das Loch befindet sich innerhalb einer geeigneten Spielfeldfläche (harter Erdboden, wo eine Kugel auch rollen kann).

Zunächst kommen von jeder Mannschaft die 1. Spieler an die Reihe. Die Spieler müssen abwechslungsweise versuchen, ihre 3 Murmeln in das Loch einzulochen. Der Spieler, der die letzte Kugel einlocht, bekommt für seine Mannschaft 1 Punkt.

Lochklickern II

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mannschaft 3 Murmeln

Spielregel : M 09-04

In einem Feld von ca. 2 x 2 Metern auf einer geeigneten Spielfläche (harter Erdboden, wo eine Kugel auch rollen kann) gibt es mehrere (3 oder 4) Löcher mit verschiedenen Punktzahlen.

Bei diesem Murmelspiel geht es darum, dass vom Spielfeldrand aus Murmeln (mit gekrümmtem Zeigefinger) in die Löcher gerollt bzw. geschnipst werden.

Zunächst kommen von jeder Mannschaft die 1. Spieler abwechselnd an die Reihe. Für jede eingelochte Kugel gibt es die entsprechende Punktzahl.

Ringspiel

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : 49 kleine Murmeln, pro Mannschaft 1 große Murmel

Spielregel : M 09-05

In der Mitte des Raumes wird ein Kreis (ø ca. 40 cm) oder ein Quadrat (ca. 40x40 cm) aufgemalt oder abgeklebt. Darin liegen 49 kleine Murmeln. Um diese Fläche verteilt hocken je 2 Spieler aus 2 Mannschaften; Mannschaft A links und rechts, Mannschaft B vorne und hinten. Je einer der beiden Spieler bekommt eine größere Murmel.

Mit dieser größeren Murmel müssen die kleineren Murmeln aus dem Kreis geschossen werden. Dabei wird die größere Murmel mit dem gekrümmten Zeigefinger gerollt bzw. geschnipst. Es beginnt z. B. der linke Spieler von Mannschaft A, dann ist der vordere Spieler von Mannschaft B an der Reihe, weiter geht es mit dem rechten Spieler der Mannschaft A und danach mit dem hinteren Spieler der Mannschaft B usw.

Das Spiel geht entweder so lange, bis keine Murmel mehr im Kreis liegt oder jede Mannschaft hat z. B. 10 Schuss. Dann werden die herausgeschossenen Murmeln gezählt und der jeweiligen Mannschaft als Punkte gutgeschrieben.

Murmelboule

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mannsch. 3 Murmeln, 1 gr. Murmel, Tesa-Kr., Zollstock

Spielregel : M 09-06

Dieses Murmelspiel hat Ähnlichkeit mit dem französischen Boule. Jede Mannschaft stellt einen Mitspieler. Eine etwas größere Murmel wird von einer Linie aus geworfen. Jeder Mitspieler hält in seiner Hand 3 kleinere Murmeln und versucht nun seine erste Murmel so nah wie möglich an die geworfene Murmel zu werfen bzw. zu rollen. Zunächst hat jeder Mitspieler 1 Wurf. Danach darf immer derjenige werfen, dessen Murmel noch am weitesten entfernt liegt. Wer die große Murmel mit einem Wurf oder geschicktem Rollen direkt trifft, der hat sofort gewonnen. Ansonsten entscheidet das Zentimetermaß. Die am nächsten liegende Murmel bringt der entsprechenden Mannschaft einen Punkt.

Variation:
Die nächste kleinere Murmel zur größeren Murmel bekommt drei Punkte, die am zweitweitesten entfernte Murmel zwei Punkte, die 3. Murmel einen Punkt.

Murmeln zocken

Spieler : ab 4 Spieler

Material : pro Mitsp. 3 kleine Murmeln und 1 gr. Murmel, 1 gr. Tisch

Spielregel : M 09-07

Beim Murmeln zocken können 3 bis 5 Spieler mitmachen. Der erste Spieler setzt seine große Spielmurmel in die Tischmitte. Die anderen Mitspieler müssen nun vom Tischrand aus versuchen, mit ihren kleineren Kugeln diese Kugel in der Tischmitte zu treffen.

Wer die Kugel verfehlt, der verliert auch seine Murmel an den Besitzer der großen Kugel. Wer jedoch die große Spielmurmel trifft, der erhält diese.

Nun ist der zweite Spieler an der Reihe, usw.

Murmeln fuchsen

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 1 Murmel

Spielregel : M 09-08

Von jeder Mannschaft nimmt jeweils ein Spieler teil. Jeder bekommt eine Murmel. Die Murmeln werden aus einer Entfernung von 2-3 Metern (Linie) an die Wand geworfen oder gerollt. Ziel ist es, dass die eigene Murmel so nah wie möglich an der Wand zum Liegen kommt. Der Gewinner bekommt einen Punkt für seine Mannschaft.

Gewonnen hat derjenige, der die meisten Punkte (Siege) nach mehreren Runden hat.

Variation 1:

Wenn keine passende Wand vorhanden ist, kann man auch eine Linie auf dem Boden ziehen.

Variation 2:

Der Gewinner darf alle Kugeln für sich behalten. Gewonnen hat, wer nach mehreren Runden die meisten Murmeln hat.

Rückpraller

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 1 Murmel

Spielregel : M 09-09

Von jeder Mannschaft nimmt jeweils ein Spieler teil.

Der 1. Mitspieler wirft seine Murmel so an die Wand, dass die Murmel zurückprallt und mehr oder weniger weit entfernt von der Wand zum Liegen kommt. Der nächste Mitspieler wirft seine Murmel ebenfalls an die Wand und versucht, dass seine Murmel die Kugel des 1. Mitspielers beim Rückprall trifft, oder möglichst nahe an der Kugel zum Liegen kommt. Nacheinander kommen alle Mitspieler an die Reihe. Dabei kann es schon passieren, dass bereits liegende Murmeln verschoben werden.

Gewonnen hat der Spieler, dessen Murmel am nächsten zur zu erst geworfenen Murmel liegt. Jetzt sind die nächsten Spieler dran. Der Spieler der vorherigen Siegermannschaft muss nun als erster werfen.

Murmelfall

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 1 Murmel

Spielregel : M 09-10

Auf dem Boden liegt eine Murmel. Der 1. Spieler der 1. Mannschaft versucht nun aus Augenhöhe heraus diese Kugel mit einer zweiten Kugel zu treffen, indem er seine Kugel fallen lässt. Trifft er die Kugel, erhält er einen Punkt. Danach ist der 1. Spieler der 2. Mannschaft an der Reihe usw.

Variation:
Um die Kugel am Boden wird ein Kreis gezogen. Fliegt die erste Kugel bei einem Treffer aus einem Kreis, erhält der Kandidat nochmals zwei Punkte.

Murmel-Pyramide

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 5 Murmeln

Spielregel : M 09-11

Bei der Murmel-Pyramide sitzen sich zwei Mitspieler mit gespreizten Beinen gegenüber. Zwischen ihren Beinen bauen sie sich jeweils eine Pyramide aus 4 Murmeln (3 Murmeln im Dreieck nebeneinander und eine vierte Murmel oben drauf legen). Ein Spieler darf beginnen und rollt eine seiner Kugeln nach der Pyramide des ihm gegenüber sitzenden Mitspielers.

Trifft er dessen Pyramide, so gehören ihm die Murmeln des Gegenübers. Trifft er nicht, so verliert er seine Murmel an den anderen.

Kreiskugeln

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 5 Murmeln, Tesa-Krepp oder Stift

Spielregel : M 09-12

Auf dem Boden wird ein Kreis von ca. 15-20 Zentimeter Durchmesser markiert. In oder auf dem Kreis befinden sich jeweils 1-2 Murmeln eines jeden Mitspielers. Um den kleinen Kreis wird ein zweiter Kreis von 2 Meter Durchmesser gezogen. Von dieser Linie aus versucht nun jeder reihum durch rollen oder schnipsen mit gekrümmten Zeigefinger der weiteren Kugeln eine der Kugeln aus dem mittleren Kreis zu schießen.

Gelingt ihm das, so darf er diese Kugeln behalten, die den inneren Ring verlassen haben. Wer getroffen hat, darf noch einmal werfen.

Torschießen

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : 20 Murmeln, 1 Holzbrett oder Kartons mit Öffnungen

Spielregel : M 09-13

In 2-3 Metern Entfernung befindet sich ein Holzbrett, welches verschiedene Öffnungen (Tore) hat. Über jedem Tor befindet sich eine Zahl. Die Toröffnungen sind unterschiedlich breit. Je enger, desto höher die Punktzahl.

Reihum sind die Spieler der einzelnen Mannschaften an der Reihe. Aufgabe ist es, die Murmeln in die Tore zu spielen. Die jeweiligen Punkte werden dem Spieler gutgeschrieben.

So eine Torwand lässt sich aus Sperrholz herstellen, kann aber auch mit Hilfe von Kartons schnell aufgebaut werden.

Frühstücksbrett rollen

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 1 Murmel, 1 Frühstücksbrettchen

Spielregel : M 09-14

Der 1. Spieler der 1. Mannschaft beginnt das Spiel. An einer Startlinie wird mit Hilfe eines schräg gehaltenen Brettchens (Frühstücksbrett) eine Murmel ins Spielfeld gerollt. Der nächste Spieler (1. Spieler der 2. Mannschaft) versucht nun ebenfalls durch das schräg gehaltene Kuchenbrett seine Murmel ins Spielfeld rollen zu lassen und zwar so, dass er die andere Murmel trifft. Gelingt ihm das, so erhält er die getroffene Murmel. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Mannschaft, die am Schluss die meisten Murmeln besitzt, gewinnt das Spiel.

Murmelgolf

Spieler : ab 4 Spieler

Material : pro Mitspieler 1 Murmel (und evtl. 1 Kochlöffel)

Spielregel : M 09-15

Auf einem größeren Spielfeldgelände werden wie beim Golf Löcher markiert. Nun müssen vom Start aus die jeweiligen Golflöcher mit der Kugel getroffen werden. Geschossen werden darf jedoch nur mit einer Murmelschnipstechnik. D. h. die Kugel darf nur von Punkt zu Punkt geschnipst werden. Beim Herumkriechen auf dem Boden darauf achten, dass keine gegnerischen Golfkugeln berührt bzw. versetzt werden.

Wer zuerst seine Kugel in alle Löcher hat einputten können, hat das Murmel-Golf gewonnen.

Variation:
Die Murmeln werden mit einem Kochlöffel geschlagen.

Murmelgrube

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material : pro Mitspieler 1 Murmel

Spielregel : M 09-16

In einem Spielfeld wird eine kleine Grube gegraben. In 1-2 Metern Entfernung ist eine Startlinie. Zunächst sind die ersten Spieler jeder Mannschaft an der Reihe. Von der Startlinie aus versuchen sie nun nacheinander ihre Murmel in dieses Loch zu rollen. Derjenige, dem es als erster gelingt das Loch zu treffen, gewinnt das Spiel und holt für seine Mannschaft einen Punkt, der nächste Spieler seiner Mannschaft muss allerdings das nächste Spiel beginnen.