

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Sport

Titel: Mit Klickern, Schussern oder Murmeln - Alte und neue Murnelspiele (27 S.)

### Produktthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Grundschulprogramm „Kreative Ideenbörse“ des OLZOG Verlags. Den Verweis auf die Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 10 Jahren entwickelt der OLZOG Verlag zusammen mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien.

▶ Die Print-Ausgaben der „Kreativen Ideenbörse Grundschule“ können Sie auch bequem und regelmäßig per Post im [Jahresabo](#) beziehen.

### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

▶ Die Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

### Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, in Klassensatzstärke für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien zu ziehen, bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

**Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:**

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@olzog.de](mailto:service@olzog.de)

📧 Post: OLZOG Verlag | c/o Rhenus Medien Logistik GmbH & Co. KG  
Justus-von-Liebig-Str. 1 | 86899 Landsberg

☎ Tel.: 0 81 91/97 000 220 | 📠 Fax: 0 81 91/97 000 198

[www.olzog.de](http://www.olzog.de) | [www.edidact.de](http://www.edidact.de)

## 3.3.3 Mit Klickern, Schussern oder Murmeln – Alte und neue Murrelsple

Sabine Karoß

### Lernziele:

Die Schüler sollen

- unterschiedliche Murmeln kennen lernen,
- anhand von Spielkarten eigenständig Spiele mit Murmeln in kleinen Gruppen organisieren und spielen,
- die dafür notwendigen Regeln verhandeln und einhalten,
- so ihre Wurf- und Stoßtechniken schulen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p><b>1. Hinführung</b></p> <p>Die Lehrkraft bringt viele unterschiedliche Kugeln mit. Sie legt sie in einen Reifen und fragt:</p> <p>„Was haben denn diese Gegenstände gemeinsam?“</p> <p>Die Lehrkraft fragt weiter:</p> <p>„Welche Spiele kennt ihr, die mit diesen unterschiedlichen Kugeln gespielt werden können?“</p> <p>Ist eine ausführliche Hinführung erwünscht, kann das Gespräch über die runden Gegenstände mit der nachstehenden Aufgabe sowie Informationen zum Spielen mit Murmeln (s. Tipp) kombiniert werden.</p> <p><b>Vom Spiel zur Spielanleitung und zurück zum Spiel</b></p> <p> Die Schüler finden sich zu Paaren zusammen und schreiben eine Spielanleitung zu den Spielen, die sie mit den mitgebrachten Gegenständen kennen.</p> <p>Im Anschluss können die aufgeschriebenen Spiele von allen gespielt werden.</p> <p>Ist eine kurze Hinführung gewünscht, kann nach dem Gespräch die folgende Aufgabe durchgeführt werden.</p>	<p> Allerlei runde Gegenstände – möglichst viele verschiedene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nüsse</li> <li>• Erbsen</li> <li>• Steine</li> <li>• Kirschkerne</li> <li>• Schneckenhäuser</li> <li>• Perlen</li> <li>• Tonmurmeln</li> <li>• Glasmurmeln</li> </ul> <p>Bei der ausführlichen Einleitung werden Aufgaben im Klassenraum mit Aufgaben in der Halle bzw. im Freien kombiniert.</p> <p> <b>Spielanleitungen schreiben 3.3.3/M 1</b></p> <p> pro Paar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Arbeitsblatt</li> <li>• Papier</li> <li>• Stifte</li> </ul>

## 3.3.3 Mit Klickern, Schussern oder Murmeln

<p><b>Sortieren, Sortieren</b></p> <p>Die in dem Reifen liegenden runden Gegenstände sollen sortiert werden. Die Lehrkraft hat große Jogurtbecher mitgebracht und diese an unterschiedlichen Plätzen in der Halle verteilt.</p> <p>Die Schüler einigen sich, welche Kugeln sie in welchen Becher bringen wollen. Jeder Schüler darf pro Lauf nur eine Kugel mitnehmen.</p> <p><b>Alle gleich viele!</b></p> <p>Derweil legt die Lehrkraft in einem anderen Reifen die Glasmurmeln bereit.</p> <p>Je nach vorhandenen Murmeln dürfen sich die Schüler eine bestimmte Anzahl Murmeln in unterschiedlichen Größen aus dem Reifen nehmen. Sie bewahren diese in einem großen, mit ihrem Namen beschriebenen Jogurtbecher auf.</p> <p>Bevor es ans „richtige“ Spielen geht, werden in einfachen Aufgaben die Grundtechniken geübt.</p> <p><b>Die Grundtechniken</b></p> <p>Die Lehrkraft demonstriert die für die Aufgabe notwendige(n) Grundtechnik(en) dann, wenn die Schüler selbst keine Idee haben, wie sie ihre Murmeln auf das Ziel hinbewegen können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterhandwurf</li> <li>• Daumenschuss</li> <li>• Schnipsen</li> <li>• Schieben</li> </ul> <p>Am Ende jeder Aufgabe sammeln die Schüler „ihre“ Murmeln (korrekte Anzahl und Größe) wieder in ihren Jogurtbecher ein.</p> <p><b>Alle in den Eimer (Unterhandwurf)</b></p> <p>Die Eimer stehen jeweils im Abstand von zwei großen Schritten von einer Wand entfernt. Murmeln, die den Eimer verfehlen, rollen so gegen die Wand. Von mehreren Teppichfliesen aus, die wiederum ca. fünf bis zehn Schritte vom Eimer entfernt auf den Boden gelegt werden, werfen die Schüler ihre Murmeln in den Eimer.</p> <p> <b>**</b> „Kannst du die Murmel auch mit der anderen Hand werfen?“</p>	<p> mehrere große Jogurtbecher (500 ml) – pro Kugelsorte ein Becher</p> <p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• viele Glasmurmeln in unterschiedlichen Größen</li> <li>• 1 Reifen</li> <li>• pro Schüler ein großer Jogurtbecher mit Namensschild (entweder Kreppband mit Filzstift beschrieben auf den Becher kleben oder Becher direkt mit Eddingstift beschreiben)</li> </ul> </p> <p>Am einfachsten ist es, wenn die Lehrkraft ein entsprechendes Sortiment auslegt, z.B.: 15 kleine, 5 mittlere, 5 große und 5 ganz große Murmeln pro Schüler.</p> <p> <b>Grundtechniken 3.3.3/M 2 und M 3</b></p> <p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 Eimer (oder umgedrehte kleine Kästen)</li> <li>• 1 Teppichfliese pro Schüler</li> <li>• 1 Joghurtbecher mit Murmeln pro Schüler</li> </ul> </p>
--	---

**Geradeaus an die Wand (Schnipsen oder Daumenschuss)**

Zwei bis vier Teppichfliesen werden zehn bis fünfzehn Schritte von einer Wand entfernt nebeneinander auf den Boden gelegt. Die Murmel soll am Boden entlang rollend an die Wand stoßen.



- „Beginne gleichzeitig mit einem Partner. Wessen Murmel ist schneller an der Wand?“
- \*\* „Kannst du die Murmel auch mit der anderen Hand schnipsen oder schießen?“
- \*\* „Kannst du zwei Murmeln gleichzeitig mit beiden Händen schnipsen oder schießen?“

**Ganz genau drauf (Schieben)**

Jeder Schüler sucht sich für seine Teppichfliese einen Platz in der Halle und legt sie auf den Boden. Aus Kniehöhe (oder niedriger) lässt dann jeder Schüler seine Murmel aus dem Jogurtbecher auf die Fliese fallen. Alle Murmeln, die von der Fliese herunterrollen, werden zielgenau auf die Fliese zurückgeschoben.



pro Schüler

- 1 Teppichfliese
- 1 Jogurtbecher mit Murmeln



pro Schüler

- 1 Teppichfliese
- 1 Jogurtbecher mit Murmeln

**2. Erarbeitung**

Im Folgenden werden traditionelle Mummelspiele vorgestellt. Die Schüler organisieren sich eigenständig, d.h., sie

- suchen ihre Mitspieler,
- entscheiden über den Ort, an dem sie spielen wollen,
- legen die Reihenfolge der Spieler fest und spielen das Spiel laut Spielkarte.

Die Lehrkraft

- bietet Unterstützung beim Lesen und Verstehen der Spielkarte an und
- vermittelt in Streitfragen.

Gemeinsam mit den Schülern verabredet die Lehrkraft, dass

- der Spieler, der beginnen darf, anhand eines Abzählreims ermittelt wird,
- am Ende eines Spiels oder der Spielzeit die gewonnenen Murmeln wieder gleichmäßig auf alle Spieler verteilt werden. So kann entweder jedes Spiel oder eine spätere Spielzeit wieder mit der gleichen Anzahl von Murmeln begonnen werden.

**Abzählreime 3.3.3/M 4**

## 3.3.3 Mit Klickern, Schussern oder Murmeln

<p><b>Murmelspiele für die Halle</b></p> <p>Das Kennzeichen dieser Spiele ist, dass sie in der Halle gespielt werden können. Sie eignen sich generell aber auch für das Spielen im Freien.</p> <p> Empfinden die Spieler ein Spiel als zu einfach, können sie selbstständig oder mithilfe der Lehrkraft Variationen finden (z.B. Abstand der Startlinie, Anzahl der Murmeln, Spieltechnik verändern)</p> <p><b>Murmelspiele im Freien</b></p> <p>Diese Spiele können nur im Freien gespielt werden, da sie eine „Kuhle“, ein Erdloch, benötigen. Diese Kuhle wird in der Regel mit dem Schuhabsatz in den Boden gebohrt (eine kleine Schaufel tut's auch).</p> <p>Für einige der vorgestellten Spiele ist es hilfreich, die erzielten Punkte aufzuschreiben, um sie im Spieleifer nicht zu vergessen. Das Punkteblatt bietet sich als „Gedächtnisstütze“ an.</p>	<p> <b>Murmelspiele für die Halle 3.3.3/M 5 bis M 12</b></p> <p> <b>Murmelspiele im Freien 3.3.3/M 13 bis M 22</b></p> <p> In der Halle können die „Recklöcher“ als Gruben verwendet werden, wenn sie mit geknülltem Papier, einem passenden Becher oder einer Blechdose abgedichtet werden. So können einige wenige Lochspiele auch in der Halle gespielt werden.</p> <p> <b>Punkteblatt „Murmelspiele“ 3.3.3/M 23</b></p>
<p><b>3. Weiterführung</b></p> <p>Schon mal versucht, Murrelbahnen zu bauen? Sie können aus den unterschiedlichsten Materialien (z.B. Holz, festes Papier, Sand) gebaut werden und bieten verschiedenste Spielmöglichkeiten.</p> <p>Auch das Entwickeln eigener Spiele bzw. das Erfinden von Variationen der vorgestellten Spiele kann sehr reizvoll sein. Hier kann dann die „ausführliche Hinführung“ zu einer „bereichernden Weiterführung“ werden.</p>	

**Tipp:**

- <http://www.murmeltwelt.de>: Eine spannende Website rund um die Murmel (Geschichte, Material, Wettkämpfe, Spiele etc.).
- Susanne Tommes & Eva Spanjardt (2003). *Die schönsten Murmelspiele* (mit 21 Murmeln). Münster: Copenrath.