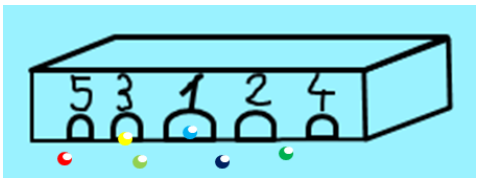
YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
30.06.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Murmuring, Chlüre, Chlüri



... vai Schusser, Klicker utt. Tikai vāciski runājošajās valstīs vien šai spēlei ir vairāk nekā 100 nosaukumu un vismaz tikpat daudz spēļu.

Kur ir pazudušas Chlüre / marmors?

Tos joprojām var atrast rotaļlietu veikalos, un īpaši skaisti eksemplāri laiku pa laikam ir redzami konfekšu burciņā grāmatu plauktā. Katrā ziņā bērni, kas spēlējas ar šokolādes bumbiņām, ir kļuvuši par retumu, un tikai retais vēl zina, kam šīs krāsainās stikla bumbiņas ir paredzētas.

Mūsu vecvecāki atceras

Tolaik ne katrs stūrītis bija bruģēts, ne katrs stūrītis tika izmantots autostāvvietai. Bija viegli atrast vietu uz ielas, kur varēja netraucēti "šaut". Viss, kas bija jādara, - ar kurpes papēdi jāizurbj caurums zemē, un jūs bijāt gatavs doties ceļā. Ceļš piederēja iedzīvotājiem, nevis satiksmei. Vissvarīgākais - iela piederēja bērniem. Marmora spēle bija pavasara spēle: tā nāca, apbūra visus bērnus bez izņēmuma un pazuda tikpat noslēpumaini, kā bija atnākusi.

Tā spēlēja senie romieši "Marmors un rieksti romiešu bērniem ir tikpat dārgi kā zelts pieaugušajiem," reiz pauda viedokli romiešu rakstnieks Augustīns. Un viņam bija taisnība, jo bumbiņu spēle (vai riekstu spēle, kurā bumbiņu vietā tika mesti rieksti) bija viena no populārākajām bērnu spēlēm seno romiešu laikā. Arheologi izrakumos ir atraduši neskaitāmas romiešu marmora bumbiņas, kuras mūsdienās var apskatīt muzeju vitrīnās. Bija akmens bumbiņas, māla bumbiņas un stikla bumbiņas, kādas mēs tās pazīstam šodien. Iespējams, ka marmors ir senākā spēle pasaulē.

Kur mēs spēlējam

Mēs varam spēlēties ārā, dārzā, dārzā, rotaļu laukumā, uz ielas, pagalmā un skolas pagalmā. Ja vispār nav iespējams spēlēties ārā, jo līst lietus vai spēlēties uz ielas ir pārāk bīstami, joprojām nav jāatsakās no klikšķināšanas. Daudzas spēles tikpat labi var spēlēt arī istabā vai skudru istabā. Eksperti met vai ripina bumbiņas, izmantojot vienkāršus vai sarežģītus mešanas paņēmienus (locītavas metiens, īkšķa metiens, ripināšana). Tomēr Ameisli spēlē galvenā uzmanība tiek pievērsta spēles priekam, nevis tehnikai. Iesim!

Pungitan

Šai spēlei ir nepieciešami vismaz divi spēlētāji un pa vienai lodītei un mērķim. Filipīnās cilvēki zina šo marmora spēli, ko agrāk spēlēja ar mazām apaļām čaulām. Šim nolūkam uz grīdas (vai ietinamā papīra) tiek uzzīmēts 60 cm diametra aplis, kura vidū tiek izveidots 2 cm mazs riņķis. Pirmais spēlētājs novieto savu bumbiņu uz lielā apļa malas un cenšas mērķēt ar savu metamo bumbiņu uz bumbiņu, kas novietota mini aplī. Ja viņš to trāpīs, viņš iegūs 1 punktu. Ja viņam izdodas trāpīt gan no mazā, gan lielā apļa, viņš iegūst 5 punktus. Ja viņš trāpīs garām, viņš izkritīs tukšs. Uzvar tas, kuram pēc

vairākām kārtām ir visvairāk punktu.

Par-Inpar uzminēšanas spēle (Senā Roma)

Vajadzīgs jebkurš bumbiņu skaits. Spēle tiek spēlēta pāros. Par-Inpar bija ļoti populāra romiešu bērnu vidū. Šajā spēlē skudra tur dažas bumbiņas paslēptas savā plaukstā un lūdz saviem biedriem uzminēt, vai tas ir pāra vai nepāra skaitlis. Ja pretinieks uzmin pareizi, viņš saņem punktu, ja uzmin nepareizi, punktu saņem otrs. Vadītājs var palīdzēt pierakstīt un palīdzēt jaunākajiem ameisliem ar pāra un nepāra skaitļiem. Abi spēlētāji pēc kārtas slēpjas un uzmin, līdz kāds ir sasniedzis 10 punktus. Kā balvu viņš var no sava komandas biedra saņemt bumbiņu. Šī spēle ir vairāk piemērota vecākiem Ameisli. Tajā pašā laikā jaunākais Ameisli var izmēģināt vieglāku spēli.

Bedrīšu marmora spēle Kanju (Indija)

10 - 12 antīšiem katram ir nepieciešams pa vienam bumbiņai. 1 - 5 m attālumā no 10 cm bedres tiek novilkta mešanas līnija (atkarībā no grūtības pakāpes un vecuma). Katra skudra pēc kārtas mērķē uz šo bedrīti. Uzvar tas, kurš pirmais trāpa un tiek izslēgts nākamajās kārtās. Pārējās turpina spēlēt, un katra skudra, kas trāpa, arī tiek izslēgta. Tas turpinās, līdz paliek tikai viens spēlētājs. Viņa ir zaudējusi, un viņai kā sods no bedrītes līdz metiena līnijai ir jānolec uz vienas kājas. Variācija: otrajā piegājienā (vai izslēgtajiem spēlētājiem) mešanas līnija ir tālāk no bedres.

Bounce

10 - 12 Ameisli vajag pa vienai bumbiņai. No rindas marmors tiek mests pret sienu. Ja atlēkušais bumbiņš trāpa citam, šāvēja īpašumā ir visi uz zemes esošie bumbiņi.

Variācijas:

- bumbiņai krītot ir trāpīt tieši
- pietiek arī ar to, ja tas pieskaras citam, kad tas ripo prom

Lāpa

10 - 12 Ameisli vajadzīgas vismaz divas bumbiņas. Kartona kastē ir izgriezti dažāda platuma vārti. Katram vārtam ir uzraksts ar punktu - jo mazāks ir ieejas laukums, jo lielāks ir punktu skaits. Kurš 10 mēģinājumos sasniegs augstāko kopsummu? Vadītājs palīdz saskaitīt. Vecāki Ameisli var palīdzēt.

Mumble labirints

Labirintu var izveidot no kartona caurulēm, šļūtenēm, ūdens riteņiem, kastēm un zvanu kāpnēm, izmantojot nedaudz iztēles un līmes. Ja ir iespējamas dažādas izejas vai ja marmors piezemējas pēdējais līmenī ar punktu iestatījumu, tā ir azartiska spēle. Es ceru, ka jūs kādā no nākamajām skudru līnijdeju pēcpusdienām iekļausiet marmora spēli. Priecājieties un novēlu veiksmi

Avota kredīts:

Autors: Madeleine Bill, BESJ www.besj.ch

Attēls: www.Juropa.net

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēle
Marmora skrējiens
Bērni
Vācu valoda
Spēles noteikumi

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Gandrīz bez piepūles

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/murmuring-chlure-chluri