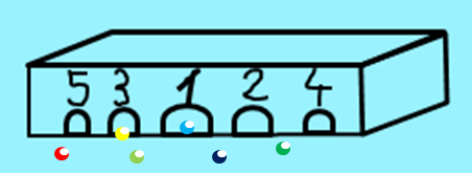
WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
30.06.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Szemranie, Chlüre, Chlüri



... lub Schusser, Klicker itp. W samych krajach niemieckojęzycznych istnieje ponad 100 nazw tej gry i co najmniej tyle samo gier.

Gdzie się podziały Chlüre / kulki?

Nadal można je znaleźć w sklepach z zabawkami, a szczególnie piękne okazy można od czasu do czasu zobaczyć w słoiku z cukierkami na półce z książkami. W każdym razie dzieci, które bawią się czekoladkami, stały się rzadkością i tylko nieliczne nadal wiedzą, do czego służą te kolorowe szklane kulki.

Nasi dziadkowie pamiętają

W tamtych czasach nie każdy zakamarek był wybrukowany, nie każdy róg służył do parkowania. Łatwo było znaleźć miejsce na ulicy, gdzie można było bez przeszkód "postrzelać". Wystarczyło wywiercić dziurę w ziemi obcasem buta i można było ruszać. Droga należała do mieszkańców, a nie do ruchu ulicznego. Co najważniejsze, ulica należała do dzieci. Gra w marmur była grą wiosenną: przychodziła, czarowała wszystkie dzieci bez wyjątku i znikała tak tajemniczo, jak się pojawiła.

Tak grali starożytni Rzymianie: "Kule i orzechy są tak cenne dla rzymskich dzieci, jak złoto dla dorosłych" - stwierdził kiedyś rzymski pisarz Augustyn. I miał rację, ponieważ gra w kulki (lub orzechy, w której zamiast kulek strzelano orzechami) była jedną z najpopularniejszych gier dla dzieci w czasach starożytnych Rzymian. Archeolodzy odkryli niezliczone rzymskie kulki podczas wykopalisk, które można dziś oglądać w gablotach muzeów. Istniały kamienne kulki, gliniane kulki i szklane kulki, jakie znamy dzisiaj. Kulki mogą być najstarszą grą na świecie.

Gdzie gramy

Możemy grać na zewnątrz, w ogrodzie, na osiedlu, na placu zabaw, na ulicy, na podwórku i na podwórku szkolnym. Jeśli w ogóle nie ma możliwości zabawy na świeżym powietrzu, albo dlatego, że leje deszcz, albo dlatego, że zabawa na ulicy jest zbyt niebezpieczna, nadal nie musisz rezygnować z klikania. W wiele gier można grać równie dobrze w pokoju lub w mrowisku. Eksperci rzucają lub toczą kulki w prostych lub skomplikowanych technikach rzucania (wspólny rzut, strzał kciukiem, flicking). Jednak w Ameisli nacisk kładziony jest na radość z gry, a nie na technikę. Do dzieła!

Pungitan

Ta gra wymaga co najmniej dwóch graczy oraz po jednym marmurze i celu. Na Filipinach ludzie znają tę marmurową grę, w którą kiedyś grano małymi okrągłymi muszelkami. W tym celu na podłodze (lub papierze do pakowania) rysuje się okrąg o średnicy 60 cm, w środku którego tworzy się mały pierścień o średnicy 2 cm. Pierwszy gracz umieszcza swoją kulkę na krawędzi dużego okręgu i próbuje wycelować w kulkę umieszczoną w mini-okręgu. Jeśli trafi, zdobywa 1 punkt. Jeśli uda mu się trafić

zarówno z małego, jak i dużego okręgu, zdobywa 5 punktów. Jeśli spudłuje, wychodzi z pustymi rękami. Zwycięzcą zostaje ten, kto po kilku rundach zdobędzie najwięcej punktów.

Zgadywanka Par-Inpar (starożytny Rzym)

Potrzebna jest dowolna liczba kulek. Gra jest rozgrywana w parach. Par-Inpar była bardzo popularna wśród rzymskich dzieci. W tej grze mrówka trzyma kilka kulek ukrytych w pięści i prosi swoich towarzyszy o odgadnięcie, czy jest to liczba parzysta czy nieparzysta. Jeśli przeciwnik zgadnie poprawnie, otrzymuje punkt, jeśli zgadnie źle, punkt trafia do drugiej osoby. Lider może pomagać w zapisywaniu i pomagać młodszym Ameisli z liczbami parzystymi i nieparzystymi. Obaj gracze na zmianę chowają się i zgadują, dopóki ktoś nie zdobędzie 10 punktów. W nagrodę może odebrać marmur od kolegi z drużyny. Ta gra jest bardziej odpowiednia dla starszych Ameisli. W tym samym czasie młodsi Ameisli mogą spróbować łatwiejszej gry.

Gra marmurowa Kanju (Indie)

10-12 mrówek potrzebuje marmuru. Linia rzutu jest narysowana w odległości 1-5 m od 10-centymetrowego otworu (w zależności od trudności i wieku). Każda mrówka po kolei celuje w ten otwór. Ta, która pierwsza trafi w otwór, wygrywa i jest eliminowana w kolejnych rundach. Pozostali gracze kontynuują grę, a każdy, który trafi, również zostaje wyeliminowany. Trwa to tak długo, aż pozostanie tylko jeden gracz. Przegrała i musi za karę przeskoczyć na jednej nodze z dołka do linii rzutów. Wariant: w drugim przejściu (lub w przypadku wyeliminowanych graczy) linia rzutu znajduje się dalej od dołka.

Odbicie

10-12 Ameisli potrzebuje po jednej kulce. Z linii kulki są rzucane o ścianę. Jeśli odbijająca się kulka trafi w inną, strzelec zdobywa wszystkie kulki leżące na ziemi.

Warianty:

- marmur musi uderzyć bezpośrednio podczas upadku
- wystarczy również, że dotknie innej, gdy się toczy

Pochodnia

10 - 12 Ameisli potrzebuje co najmniej dwóch piłek. Bramy o różnej szerokości zostały wycięte w kartonowym pudełku. Każdy łuk jest oznaczony wynikiem - im mniejsze wejście, tym wyższy wynik. Kto osiągnie najwyższy wynik w 10 próbach? Prowadzący pomaga w sumowaniu. Starsi Ameisli mogą służyć pomocą.

Labirynt Mumble

Labirynt można zrobić z kartonowych rurek, węży, kół wodnych, pudełek i dzwonków przy odrobinie wyobraźni i kleju. Jeśli możliwe są różne wyjścia lub jeśli marmur ląduje jako ostatni na poziomie z ustawieniem punktowym, jest to gra losowa. Mam nadzieję, że włączysz marmurową grę do jednego z następnych mrówczych popołudni. Miłej zabawy i powodzenia

Źródło kredytowe:

Autor: Madeleine Bill, BESJ www.besj.ch

Zdjęcie: www.Juropa.net

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Gra
Marmurowy bieg
Dzieci
Niemiecki
Zasady gry

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/szemranie-chlure-chluri