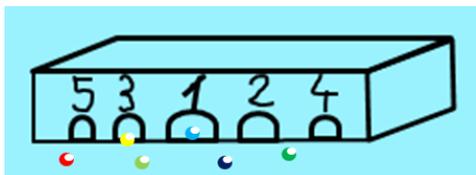


Murmúrio, Chlüre, Chlüri



... ou Schusser, Klicker etc. Há mais de 100 nomes para esse jogo somente nos países de língua alemã e pelo menos o mesmo número de jogos.

Para onde foram as bolas de gude?

Ainda é possível encontrá-las nas lojas de brinquedos e, de vez em quando, é possível ver exemplares particularmente bonitos no pote de doces em uma estante. De qualquer forma, as crianças que brincam com chocolates se tornaram raras e apenas algumas ainda sabem para que servem essas bolas de vidro coloridas.

Nossos avós se lembram

Naquela época, nem todos os cantos e recantos eram pavimentados, nem todas as esquinas eram usadas para estacionamento. Era fácil encontrar um local na rua onde você pudesse "atirar" sem ser incomodado. Bastava fazer um buraco no chão com a sola do sapato e estava tudo pronto. A rua pertencia aos moradores e não ao tráfego. Mais importante ainda, a rua pertencia às crianças. O jogo de bolinhas de gude era um jogo de primavera: ele chegava, encantava todas as crianças, sem exceção, e desaparecia tão misteriosamente quanto havia chegado.

É assim que os antigos romanos jogavam: "Bolas de gude e nozes são tão preciosas para as crianças romanas quanto o ouro é para os adultos", opinou certa vez o escritor romano Agostinho. E ele estava certo, pois o jogo de bolinhas de gude (ou nozes, no qual as nozes eram atiradas em vez de bolinhas de gude) era um dos jogos infantis mais populares na época dos antigos romanos. Os arqueólogos descobriram inúmeras bolinhas de gude romanas durante as escavações, que podem ser vistas hoje nas vitrines dos museus. Havia bolinhas de gude de pedra, de argila e de vidro, como as conhecemos hoje. As bolinhas de gude podem ser o jogo mais antigo do mundo.

Onde jogamos

Podemos brincar ao ar livre, no jardim, em um recinto, no playground, na rua, no quintal e no pátio da escola. Se não houver possibilidade de brincar ao ar livre, seja porque está chovendo muito ou porque brincar na rua é muito perigoso, você não precisa desistir de clicar. Muitos jogos podem ser jogados da mesma forma no quarto ou na sala de formigas. Os especialistas arremessam ou rolam as bolas com técnicas de arremesso simples ou complicadas (arremesso com as articulações, chute com o polegar, flicking). No Ameisli, entretanto, o foco é a alegria do jogo, não a técnica. Vamos lá!

Pungitan

Esse jogo requer pelo menos dois jogadores e uma bola de gude e uma bola de gude alvo para cada um. Nas Filipinas, as pessoas conhecem esse jogo de bola de gude, que costumava ser jogado com pequenas conchas redondas. Para isso, um círculo de 60 cm de diâmetro é

desenhado no chão (ou em papel de embrulho), no meio do qual é feito um pequeno anel de 2 cm. O primeiro jogador coloca sua bola de gude na borda do círculo grande e tenta mirar sua bola de arremesso em uma bola de gude que foi colocada no minicírculo. Se ele acertar a bola, marcará 1 ponto. Se ele conseguir acertar a bola com seu chute tanto do círculo pequeno quanto do grande, ele marcará 5 pontos. Se errar, ele sairá vazio. O vencedor é aquele que tiver mais pontos após várias rodadas.

Jogo de adivinhação Par-Ímpar (Roma Antiga)

Qualquer número de bolinhas de gude é necessário. O jogo é jogado em duplas. O Par-Ímpar era muito popular entre as crianças romanas. Para isso, uma formiga segura algumas bolinhas de gude escondidas em seu punho e pede a seus companheiros que adivinhem se é um número par ou ímpar. Se o oponente adivinhar corretamente, ele ganha um ponto; se ele adivinhar errado, o ponto vai para a outra pessoa. O líder pode ajudar a escrever e ajudar os Ameisli mais jovens com os números pares e ímpares. Os dois jogadores se revezam escondendo e adivinhando até que alguém tenha alcançado 10 pontos. Ele pode receber uma bola de gude de seu colega de equipe como recompensa. Esse jogo é mais adequado para Ameisli mais velhos. Ao mesmo tempo, os Ameisli mais jovens podem experimentar um jogo mais fácil.

Jogo de bolinha de gude Kanju (Índia)

10 a 12 formigas precisam de uma bola de gude cada. Uma linha de arremesso é desenhada a 1 a 5 m de um buraco de 10 cm (dependendo da dificuldade e da idade). Cada formiga, por sua vez, mira nesse buraco. A que acertar primeiro vence e é eliminada nas rodadas seguintes. As outras continuam jogando, e cada uma que acerta também é eliminada. Isso continua até que reste apenas um jogador. Ela perdeu e deve pular em uma perna do buraco até a linha de arremesso como penalidade. Variação: na segunda jogada (ou para jogadores eliminados), a linha de arremesso fica mais longe do buraco.

Salto

10 a 12 Ameisli precisam de uma bolinha de gude cada. De uma linha, as bolinhas de gude são lançadas contra uma parede. Se uma bolinha de gude quicar e atingir outra, o atirador fica com todas as bolinhas de gude que estiverem no chão.

Variações:

- a bola de gude deve bater diretamente ao cair
- também é suficiente se ela tocar em outra ao rolar

Tocha

10 - 12 Ameisli precisa de pelo menos duas bolas. Foram cortados portais de diferentes larguras em uma caixa de papelão. Cada arco é encabeçado por uma pontuação - quanto menor a entrada, maior a pontuação. Quem atinge o maior total em 10 tentativas? O líder ajuda a fazer a soma. As Ameisli mais velhas podem ajudar.

Labirinto Mumble

Um labirinto pode ser feito com tubos de papelão, mangueiras, rodas d'água, caixas e escadas de sino com um pouco de imaginação e cola. Se forem possíveis diferentes saídas ou se a bola de

gude cair por último em um nível com uma configuração de pontos, é um jogo de azar. Espero que você inclua um jogo de bola de gude em uma de suas próximas tardes de formação de formigas. Divirta-se e boa sorte

Crédito da fonte:

Autor: Madeleine Bill, BESJ www.besj.ch

Imagem: www.Juropa.net