

Mörmele Hallen-Golf

Alter	Anzahl Spieler	Dauer	Aufwand	Komplexität
Ab 7	Ab 10	●●●	●●●	●

Material: ein Ziel-Loch (hier Kreidekreis, umgedrehter kl. Kasten, gr. Kasten ohne Deckel, Schuhkarton – Tor, Klorollentunnel schneiden, etc.) und jeder Spieler eine Murmel.

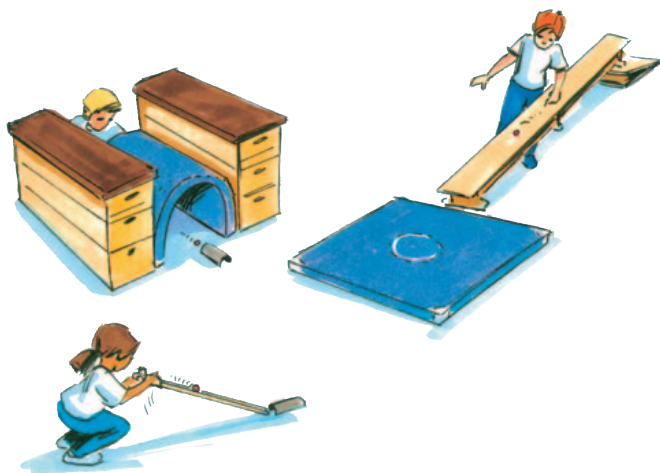
Zielsetzung: Kreativität

Klassische Spielidee: Von einem Abschlagmal aus wird die Murmel mit der Außenseite des Zeigefingers in ein vorher gegrabenes Loch gerollt. Diese Technik wird auch schiebeln genannt, da man die Murmel mit dem Finger wegschiebt (klickern). Voraussetzung für dieses Spiel war, dass die Mitspieler über eine große Anzahl von Murmeln (im Rheinischen auch Mörmele genannt) verfügten. Zur Vorbereitung wurde auf einem möglichst trockenen Weg eine Kuhle gemacht. Die Größe der Kuhle richtete sich nach der Anzahl der Mitspieler – je mehr Spieler, desto größer die Kuhle.

Neue Spielidee: Aus Mörmele wird jetzt das Bewegungsspiel Hallen-Golf. Statt des Spielens auf eine Kuhle wird jetzt auf unterschiedliche Stationen oder Bahnen – wie beim Minigolf – gespielt. Statt mit einem Schläger wird die Murmel mit der Rückseite des Zeigefingers bewegt. Wer es beim ersten Mal nicht schafft, darf es noch mal probieren. Wer braucht die wenigsten Versuche?

Tunnel:

1. Kleine Matte so zwischen zwei gr. Kästen einklemmen (oder Wand), dass ein Tunnel entsteht. Am Ende des Tunnels soll die Murmel in ein „Tor“ (Schuhkarton/aufgeschnittene Klorolle) „eingelocht“ werden.
2. Zwei auf der Seite liegende Langbänke bilden den Tunnel, durch den die Murmel getrieben werden soll. Eingelocht wird am Ende des Tunnels in einem „Tor“ (Schuhkarton etc.).

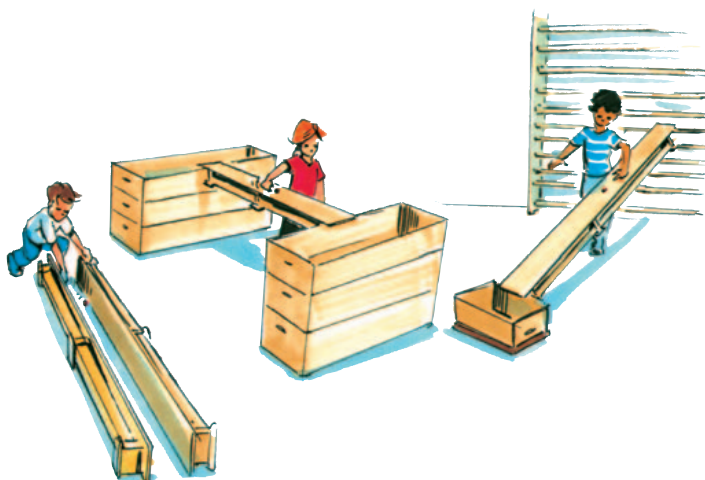


Brücken:

1. Langbank zwischen zwei großen Kästen einhängen. Die Murmel soll so gerollt werden, dass sie die andere Seite der „Brücke“ im gr. Kasten ohne Kastendeckel „einlocht“.
2. Mit zwei aneinander liegenden Gymnastikstäben wird ein „Brücke“ gebaut. Durch das Anheben der einen Seite der Stäbe gerät die am oberen Ende liegende Murmel ins Rollen und kann so in ein „Tor“ „geführt“ werden.

Schiefe Ebenen:

1. Eine Langbank wird an der einen Seite in die Sprossenwand eingehängt. Am Ende der schiefen Ebene steht ein umgedrehter kl. Kasten, in denen die Kinder ihre Murmel von oben in der „Schiebel“-Technik hineinrollen lassen.
2. Kleine schiefe Ebene mit Kastendeckel, Sprungbrett und kleiner Matte bauen. Die Murmel soll so von oben „geschiebelt“ werden, dass sie im „Loch“ (Kreidekreis) in der Mitte der Matte liegen bleibt.



Varianten:

Jeder Spieler hat drei oder mehr Murmeln und drei oder mehr Versuche an jeder Station.

Anmerkungen:

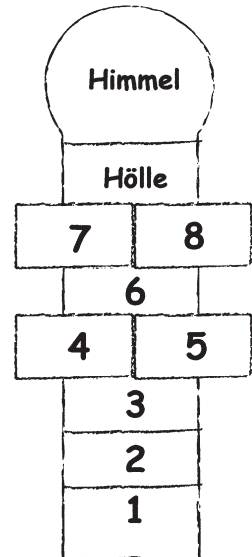
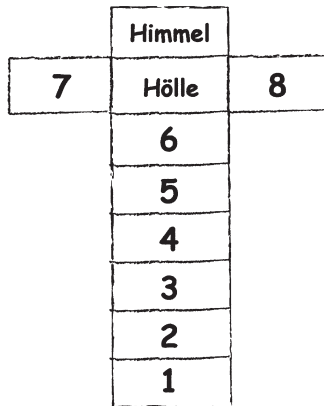
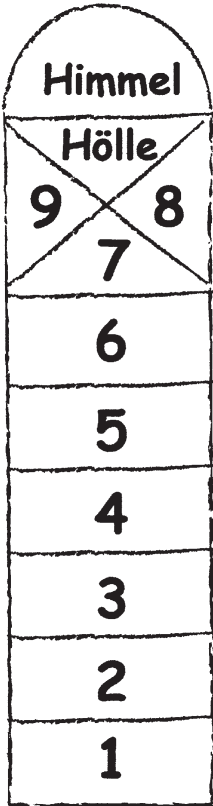
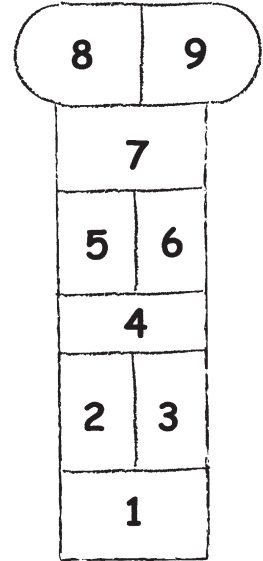
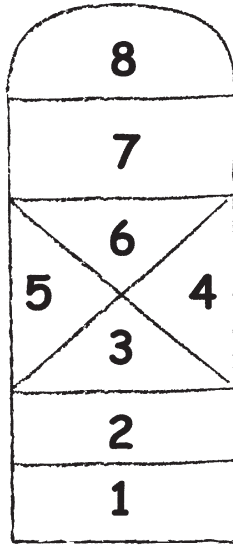
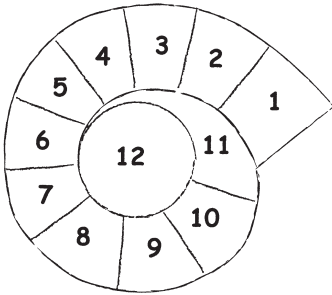
Durch kleine Umbauten kann man an dem Hallen-Golfparcours vor dem Spiel oder danach auch turnen. Bei dieser Spielform lässt sich die Kreativität der Spieler gut mit einbeziehen, in dem sie selbst Bahnen gestalten und aufbauen können.

Himmel und Hölle

Das Feld gibt die Aufgabe vor

Alter	Anzahl Spieler	Dauer	Aufwand	Komplexität
Ab 7	Beliebig (Paarweise)	●●	●●●	●

Man benötigt verschieden gestaltete Hüpffelder, z. B.:



Material: Hüpfelder: draußen aufgemalt, drinnen durch verschieden farbige Teppichfliesen gestaltet

Zielsetzung: Werfen

Klassische Spielidee: Man wirft ein flaches Steinchen in die aufgezeichneten Hinkelfelder und hüpfert dann auf einem Bein, das Steinchen mit der Fußspitze behutsam vor sich herstoßend, von einem Feld zum anderen. Dabei darf das Steinchen nicht auf einer Linie liegen bleiben, es darf auch nicht aus dem Feld herausfliegen. Als Regel gilt, dass man sich im Himmel auf beiden Beinen ausruhen darf. Bei jedem Fehler muss der Spieler aufhören und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Jeder Spieler hat nacheinander folgende Aufgaben zu erfüllen: Den Stein ins 1. Feld werfen und wieder aufheben. Dann ins 2. Feld werfen, auf einem Bein ins 2. Feld hüpfen, den Stein aufheben und zurückhüpfen. Das wird durch alle Felder fortgesetzt.

Neue Spielidee: Aus einer bestimmten Entfernung wird mit einem Kirschkernsäckchen oder alternativ einer (Soft)Frisbeescheibe auf das Spielfeld geworfen. Wird eine Zahl geworfen, muss das Paar eine dazugehörige Aufgabe (rundum verteilt in der Halle) erledigen. Wird eine Linie zwischen zwei Felder berührt oder das Feld überhaupt nicht getroffen, absolvieren die Teilnehmer eine sogenannte „Ehrenrunde“, um anschließend einen neuen Versuch zu starten.

Mögliche Aufgaben:

- Seilspringen
- Korbwerfen
- Hütchen werfen

Anmerkung: In der neuen Spielform steht nicht mehr das eigentliche Hüpfen von Feld zu Feld im Mittelpunkt, sondern vielmehr soll jetzt auf die Felder der Reihe nach geworfen werden, um danach dementsprechend eine Bewegungsaufgabe zu erfüllen.

Variante: Auf einem Bein hüpfend einen Ball dem Partner zuwerfen und wieder fangen. Wird der Ball losgelassen oder eine Zwischenlinie berührt, wird gewechselt. Eine weitere Variation wäre, mit Vierer-Gruppen zu arbeiten. Bevor weitergehüpft wird, müssen alle drei „Partnerbälle“ gefangen und geworfen haben.

Anmerkung: In der zweiten Spielform wird wieder von Feld zu Feld gehüpft, doch statt einen Stein fortzubewegen wird jetzt zu den Mitspielern geworfen. Das fordert nicht nur die Gleichgewichtsfähigkeit, sondern auch gleichzeitig das Fangen und Werfen.