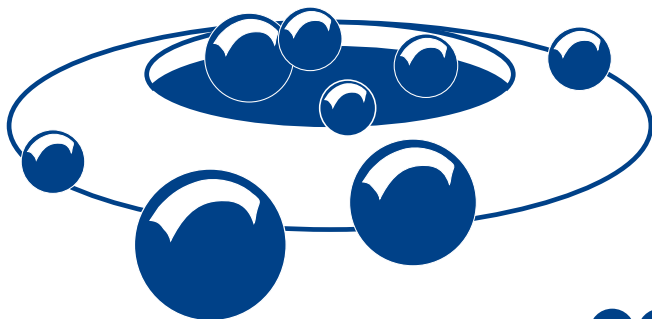


Marble games for indoors and outside
Murmelspiele für drinnen und draußen
Jeux de billes pour l'intérieur et l'extérieur
Juego de canicas para interior y exterior
Knikker spelen voor binnen en buiten
Glaskuglelege til både ude og inde
Il gioco delle biglie in casa e all'aperto
Jogos de berlinde de interior e exterior
Игры в камушки дома и на улице



goki

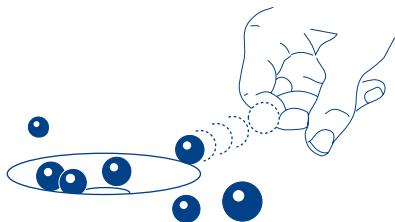


Fig. 1
Abb. 1
III. 1
Im. 1
Аfb. 1
fig. 1
fig. 1
img. 1
илл. 1

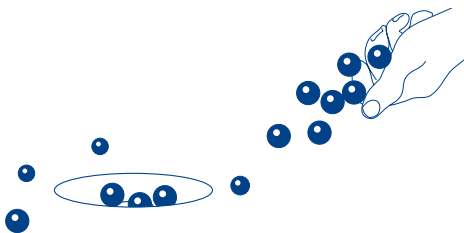


Fig. 2
Abb. 2
III. 2
Im. 2
Аfb. 2
fig. 2
fig. 2
img. 2
илл. 2

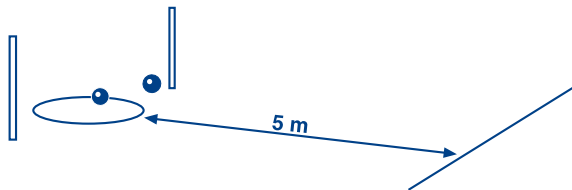


Fig. 3
Abb. 3
III. 3
Im. 3
Аfb. 3
fig. 3
fig. 3
img. 3
илл. 3

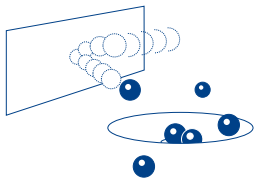


Fig. 4
Abb. 4
Ill. 4
Im. 4
Afb. 4
fig. 4
fig. 4
img. 4
илл. 4



Fig. 5
Abb. 5
Ill. 5
Im. 5
Afb. 5
fig. 5
fig. 5
img. 5
илл. 5

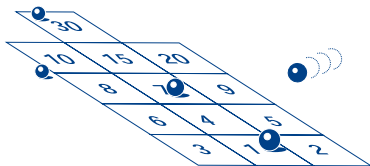


Fig. 6
Abb. 6
Ill. 6
Im. 6
Afb. 6
fig. 6
fig. 6
img. 6
илл. 6

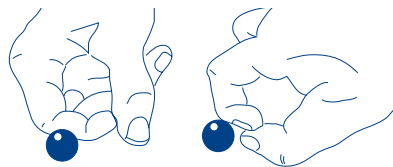


Fig. 7
Abb. 7
Ill. 7
Im. 7
Afb. 7
fig. 7
fig. 7
img. 7
илл. 7

GB Marble games for indoors and outside

Playing, shooting, flicking marbles - these are all names for the same game - a game children have been playing with enthusiasm in different versions for many centuries in almost every country in the world. We have written down for you the most important rules and we are absolutely convinced that you too will have lots of fun with the colourful glass or clay marbles.

Hit the hole (Fig. 1)

Dig a hole in the ground with the heel of your shoe. Firm up the edge by hand so the marbles will roll in easily later. If you want to play in Your room. then the marble dish acts as the hole. At a distance of three metres each player in turn throws one to three marbles (you have to decide how many in advance) and tries to get them right in the hole or the dish. The order of play is decided on the marbles thrown. Whoever gets his marble nearest to the hole or even in the hole is the first to start with the „pushing“ or „flicking“. If two marbles land at the same distance from the hole or both fall into the hole, the players must throw again to decide who goes first. Pushing is done with the broad side of your index finger. You must just push the marble, not actually guide it. The player who starts the pushing chooses any marble and tries to roll it with one shot into the hole or the marble dish. If he succeeds, he can try the same thing with the next marble and so on until he makes a mistake and misses the target. Then it's the second player's turn. The winner is the player who gets the last marble into the hole. He can keep all the marbles and a new round is started.

Line game (without picture)

A line is drawn on the floor or a string is laid out and a second line parallel to it about 1 - 2 m away. Each player in turn throws a marble towards the line, trying to get as near as possible to it or even to hit it with the marble.

Whoever places his marble right beside or on the line collects up all the marbles the other players have thrown. If several players position their marbles at the same distance from the line, the game continues until a clear result is achieved.

Trenches (Fig. 2)

Each player gives the first player two to four marbles (as agreed in advance) which he then tries to throw all together in one throw into a hole or a marble dish two metres away. The ones that go in are counted. Then the second player takes the marbles and tries his luck. The player who has got the most marbles into the hole after one round keeps all the marbles. If two or more players have the same number of hits there has to be a play-off.

Stone (without picture)

A fist-size stone or building block is placed two metres away from a throwing line. Each player in turn throws ten marbles towards the stone. But the marbles must not touch the stone, they must just land as close to it as possible. If a player nonetheless hits the stone, he must give each of the other players a small marble as a „penalty“. When all the marbles have been thrown, the winner is the player whose stone is closest to the stone or building block. He collects and keeps all the marbles that have been thrown.

Targeting (without picture)

One player throws a big marble onto the floor. Each player in turn throws a marble from 5 m distance to try to hit the big marble. Whoever hits the big marble is given a small marble by every other player as a prize. If nobody hits the big marble in the first round, each player takes one step nearer to the big target marble to try for the second round. If nobody hits the big marble in the second round, the game starts from the beginning again.

Shooting goals (Fig. 3)

First, dig a hole with a diameter of about 5 cm or place the marble dish on the floor. Place wooden sticks in the ground to the left and right of the hole at a distance of 5 cm to the edge of the hole (or place building blocks in those positions). Players throw from a distance of 5 metres and each player has one throw per round. If he hits the hole or the dish he gets five points. If he hits the goal - between the sticks or the building blocks but not in the hole - he gets one point. If he misses the goal he gets no points at all. The player with the most points after five rounds is given one marble by each of the other players.

Dipping against the wall (Fig. 4)

Dig a hole with a diameter of about 7 cm or place the marble dish at a distance of 30 cm from a wall. The players each throw three marbles against the wall with the aim of making it bounce off the wall and roll into the hole or the dish. The player with the most marbles in the hole or with marbles closest to the hole starts flicking and can continue until he misses with one marble. Then the second player tries his luck. The player to get the last marble in the hole wins all the marbles in the hole or the dish.

The circle game (Fig. 5)

First a circle with a diameter of about 25 cm is drawn on the floor or laid out with a piece of string. Then a bigger circle with a diameter of about 2m is drawn or laid out with a second piece of string around the first circle. All the players now place two or three marbles in the smaller circle. From the edge of the big circle each player in turn tries to hit the marbles in the small circle with such a skilful shot that they roll out of the small circle. The marbles which roll out of the small circle after a throw are won by the player who made that throw. If a player misses altogether, he only gets back the marble he had thrown. The game ends when there are no more marbles left in the inner circle.

Numbers game (Fig. 6)

Before the game starts a playing field, consisting of 13 squares about 20 x 20 cm each, is drawn on the floor. Each of the squares is then marked with a different number of points. Example: The top square, which is most difficult to hit, has the highest number of points. From a distance of about 3 - 4 m each player in turn tries to hit the numbered squares with one marble. The points collected are counted up. If a marble comes to rest on a line between two squares, no points are awarded to the player.

Flicking marbles with your finger (Fig. 7)

There are two ways of getting marbles to the target.

1. Finger Pushing: The marble is pushed into the hole with your bent index finger.
2. Flicking: The marble lying on the floor is flicked away with your index finger.

By the way:

Even if the weather is bad you can still go on playing marbles. Instead of a hole, you can use a marble dish laid on the floor as the target. And why are there so many different marbles?

For one thing, every marble has an exchange value. For example, you can swap four small marbles for one big one or a specially beautiful one for some simple ones. If, say, you have only three big marbles left because you lost in the last games, you can exchange them for a lot of small marbles and then play in the next games to win back the marbles you lost. But of course you can also decide to play a round with big marbles. They naturally roll very well and as they are specially valuable, the game is doubly exciting. For another thing, you usually need the small and medium marbles for playing and the big marbles as target marbles (Circle Game, Targeting).

Are there other ways of playing the marbles apart from flicking and pushing?

Of course there are! Apart from flicking with the broad side of your index finger, you can also play the marble by flicking it with the nail of your index or middle finger. To keep the necessary speed, you can for example press your index finger against your thumb, then your index finger races forward against the marble. There's a very special trick you can do with your foot. Place the tip of your shoe right up behind the marble to be played. Then with your other foot kick against the heel of the „playing shoe“; this gives the marble a hefty push.

Now you have learned a lot about what you can do with the lovely marbles in your marble bag. And if you want to use all your imagination, you will see why marbles and children have belonged together for centuries. You can build yourself a marble track out of wood or sand, play a game of patience in a wooden frame, use them as playing stones in a self-made game (e.g. mill in the sand) and a whole lot more ideas.

We wish you many hours of pleasure with your marbles.

D Murmelspiele für drinnen und draußen

Murmeln, schussern, klickern – das sind alles Begriffe für dasselbe Spiel – ein Spiel, das Kinder bereits seit vielen tausend Jahren in fast allen Ländern der Erde in verschiedenen Variationen spielen. Einige der bekanntesten Spielregeln haben wir hier aufgeschrieben. Viel Spaß!

Das Kacherlschieben („Kacherl“ heißt die Kuhle) (Abb. 1)

Mit dem Schuhabsatz wird eine Mulde in den Boden gedreht. Der Rand wird mit der Hand festgeklopft, damit die Murmeln später beim Spiel gut hineinrollen können. Wenn Ihr in Eurem Zimmer spielen wollt, dann ist der Murnelteller die Kuhle. Aus drei Metern Entfernung wirft dann jeder Spieler ein bis drei Murmeln (das müsst Ihr vorher verabreden), und versucht direkt in die Kuhle oder den Teller zu treffen. Die Reihenfolge der Spieler wird nach dem Werfen der Murmeln festgelegt. Wer der Kuhle mit seiner Murmel am nächsten kommt oder gar hinein trifft, darf mit dem „Schieben“ oder „Schnippen“ beginnen. Landen zwei Murmeln in gleicher Entfernung zur Kuhle oder treffen zwei Spieler direkt hinein, gibt es einen Entscheidungswurf, mit dem die Reihenfolge festgelegt wird. Geschoben wird mit der Breitseite des Zeigefingers. Dabei sollte die Murmel nur angeschubst und nicht geführt werden. Der Spieler, der mit dem Schieben beginnt, darf sich eine beliebige Murmel aussuchen und versucht, diese mit einem Schuss in die Kuhle oder in den Murnelteller zu kullern. Gelingt dieses, darf er das Gleiche mit der nächsten Murmel versuchen, so lange, bis er einen Fehlschuss hat und das Ziel verfehlt. Dann ist der zweite Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer die letzte Murmel in die Kuhle befördert. Er darf alle Murmeln behalten und eine neue Runde beginnt.

Strichwerfen (ohne Abbildung)

Ein Strich wird in den Boden geritzt oder ein Faden ausgelegt und ein weiterer parallel dazu in 1 - 2 m Entfernung. Nacheinander werfen die Spieler von hier aus jeweils eine Murmel in Richtung des ersten Striches, wobei sie versuchen, diesem so nah wie möglich zu kommen oder ihn sogar mit der Wurfmurmel zu treffen. Wer seine Murmel direkt am oder auf dem Strich platzieren kann, darf die geworfenen Murmeln seiner Mitspieler an sich nehmen. Wenn mehrere Spieler ihre Murmeln gleichweit von dem Strich platziert haben, wird solange weitergespielt, bis eine klare Entscheidung fällt.

Grübeleien (Abb. 2)

Jeder Mitspieler gibt dem ersten Werfer zwei bis vier Murmeln (nach Vereinbarung), die dieser dann alle

zusammen mit einem Wurf versucht, in eine zwei Meter entfernte Mulde oder in den Murmelteller zu werfen. Die Treffer werden gezählt. Dann nimmt der zweite Werfer die Murmeln und versucht sein Glück. Derjenige, der nach einer Runde die meisten Murmeln ins Loch geworfen hat, darf alle Murmeln behalten. Haben zwei oder mehr Mitspieler die gleiche Trefferzahl erzielt, gibt es einen Entscheidungswurf.

Steinspiel (ohne Abbildung)

Zwei Meter von einer Wurflinie entfernt wird ein etwa faustgroßer Stein oder Bauklotz gelegt. Nun wirft jeder Spieler zehn Murmeln in die Richtung des Steines. Der Stein darf aber von den Murmeln nicht berührt werden sondern soll nur so nahe wie möglich an ihn herankommen. Trifft ein Spieler mit seiner Murrel trotzdem den Stein, so muss er seinen Mitspielern je eine kleine Murrel als „Strafe“ geben. Wenn alle Murmeln geworfen sind, ist derjenige Sieger, dessen Murrel dem Stein oder Bauklotz am nächsten liegt. Er darf alle geworfenen Murmeln der Mitspieler einsammeln und behalten.

Abschlagen (ohne Abbildung)

Eine größere Murrel wird auf den Boden geworfen. Nacheinander werfen alle Spieler aus 5 m Entfernung nach dieser Murrel und versuchen sie zu treffen. Wer die große Murrel mit seinem Wurf trifft, bekommt von seinen Mitspielern je eine kleine Murrel als Preis. Wenn alle Würfe beim ersten Durchgang nicht treffen, dürfen die Spieler beim zweiten Versuch von der Stelle aus, an der die Wurfmurrel des ersten Durchganges liegen geblieben ist, nochmals probieren. Hat in dem zweiten Durchgang niemand die Zielmurrel getroffen, kann man das Spiel von neuem beginnen.

Torschießen (Abb. 3)

Zunächst wird ein Loch mit einem Durchmesser von ca. 5 cm gegraben, oder der Murmelteller auf den Boden gelegt. Neben dem Loch werden rechts und links in einem Abstand von 5 cm zum Lochrand Holzstäbchen in die Erde gesteckt (oder Bauklötze aufgestellt). Aus 5 m Entfernung wird geworfen. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Trifft er in die Mulde oder in den Teller, erhält er fünf Punkte. Trifft er das Tor, also zwischen die Holzstöckchen oder Bauklötze, jedoch nicht die Mulde, erhält er einen Punkt. Wirft er neben das Tor, gibt es keinen Punkt. Der Spieler, der nach fünf Runden die meisten Punkte hat, bekommt von den Mitspielern je eine Murrel.

Dippsen gegen die Wand (Abb. 4)

In einem Abstand von 30 cm von einer Wand wird ein Loch mit einem Durchmesser von ca. 7 cm gegraben oder der Marmelteller aufgestellt. Die Spieler werfen nun jeweils drei Murmeln nacheinander gegen die Wand mit dem Ziel, dass sie dort abprallen und in das Loch oder in den Teller kullern. Derjenige, der die meisten Murmeln ins Ziel gebracht hat bzw. dessen Murmel dem Loch am nächsten liegt, darf mit dem Schnippen beginnen und bleibt so lange am Spiel, bis ihm eine Murmel daneben geht. Dann versucht der zweite Spieler sein Glück. Wer die letzte Murmel eingelocht hat gewinnt alle Murmeln, die sich im Loch bzw. im Teller befinden.

Das Ringspiel (Abb. 5)

Zunächst wird ein Kreis mit einem Durchmesser von ca. 25 cm in den Boden geritzt oder eine Schnur im Kreis ausgelegt. Um diesen Kreis wird ein größerer Kreis mit einem Durchmesser von ca. 2 m gezeichnet oder mit einer zweiten Schnur gelegt. Alle Spieler legen nun zwei oder drei Murmeln in den kleineren Kreis. Vom Rand des großen Kreises aus versuchen die Spieler dann nacheinander mit einem geschickten Wurf die Murmeln im kleinen Kreis so zu treffen, dass sie aus dem kleinen Kreis hinauskuellern.

Die Murmeln, die nach einem Wurf den kleinen Kreis verlassen, gewinnt der Werfer. Wirft ein Spieler daneben, dann bekommt er lediglich seine Wurfmurmel zurück. Das Spiel ist beendet, wenn die letzte Murmel den Innenkreis verlassen hat.

Zahlenwerfen (Abb. 6)

Vor Spielbeginn wird ein Spielfeld, das aus 13 ca. 20 x 20 cm großen Quadraten besteht, in den Boden geritzt. Die Quadrate werden dann mit unterschiedlichen Punktzahlen versehen.

Beispiel: Das oberste Feld, das am schwierigsten zu treffen ist, sollte die höchste Punktzahl tragen. Aus ca. 3 - 4 m Entfernung versuchen die Spieler dann nacheinander mit jeweils einer Murmel die Zahlenfelder zu treffen. Die erzielten Punkte werden notiert. Bleibt eine Murmel auf einer Linie zwischen zwei Feldern liegen, erhält der Spieler keine Punkte. Gewonnen hat der Spieler, der nach einer zuvor vereinbarten Rundenzahl (z. B. 5 Würfe) die meisten Punkte gesammelt hat. Er erhält die Spielmurmeln der Mitspieler.

Murmeln mit den Fingern schnippen (Abb. 7)

Zwei Möglichkeiten, um die Murmeln in das Ziel zu bringen:

1. Der Fingerschieber: Mit dem gekrümmten Zeigefinger wird die Murmel in das Loch geschubst.
2. Schnippen: Die am Boden liegende Murmel wird mit dem Zeigefinger weggeschnippt.

Übrigens:

Auch wenn das Wetter schlecht ist, brauchst Du auf das Murren nicht verzichten. Anstelle der Kuhle dient der Murrenteller, der im Zimmer ausgelegt wird, als Ziel. Und weshalb gibt es so viele unterschiedliche Murren?

Zum einen haben alle Murren einen Tauschwert. Du kannst z. B. vier kleine Murren gegen eine große tauschen oder eine besonders schöne gegen einige einfache. Wenn Du z. B. nur noch drei große Murren übrig hast, weil die letzten Spiele verloren gingen, dann kannst Du Dir auf diese Weise viele kleine Murren eintauschen und so an den nächsten Spielen teilnehmen, um die verloren gegangenen Murren zurück zu gewinnen. Selbstverständlich könnt Ihr aber auch vereinbaren, einmal eine Runde mit großen Murren zu spielen. Die rollen natürlich besonders gut und da sie sehr wertvoll sind, wird das Spiel doppelt spannend.

Gibt es neben dem Schnippen bzw. Schieben noch andere Möglichkeiten, die Murren zu spielen?

Die gibt es! Denn neben dem Schnippen mit der Breitseite des Zeigefingers, kann die Murmel auch durch das Schnippen mit dem Fingernagel des Zeigefingers oder Mittelfingers gespielt werden. Um den nötigen Schwung zu gewinnen, wird dabei z.B. der Zeigefinger gegen den Daumen gedrückt und dann schnell der Zeigefinger nach vorne gegen die Murmel. Eine ganz ausgefallene Technik wird mit dem Fuß durchgeführt. Dabei wird die Spitze des Schuhs ganz dicht hinter die zu spielende Murmel gesetzt. Mit dem anderen Fuß tritt man nun gegen die Hacke des „Spielschuhs“ und so bekommt die Murmel einen kräftigen Stoß. Nun hast Du eine ganze Menge darüber erfahren, was Du mit den schönen Murren aus Deinem Murrenbeutel anfangen kannst. Und wenn Du nun auch Deine ganze Fantasie mitspielen lässt, wirst Du erkennen, weshalb Murren und Kinder seit Jahrtausenden zusammen gehören. Du kannst Dir eine Murrenbahn aus Holz oder Sand bauen, ein Geduldspiel in einem Holzrahmen, sie als Spielsteine für ein selbst gebasteltes Spiel (z.B. Mühle im Sand) benutzen und zu vielen Dingen mehr.

Wir wünschen dir viele schöne Spielstunden mit deinen Murren.

F Jeux de billes pour l'intérieur et l'extérieur

Jouer aux billes, tirer au pied, tiquer, tous ces mots désignent le même jeu - un jeu plus que millénaire qui, sous ses multiples formes, réjouit les enfants dans presque tous les pays du monde. Nous avons noté pour toi les règles du jeu les plus connues, et nous sommes bien certains que cela t'amusera beaucoup de jouer avec les billes de verre coloré ou de terre cuite.

Le carreau (le carreau = le but) (III. 1)

Commencer par creuser un trou dans le sol avec le talon, et bien tasser le bord avec les mains pour que les billes roulent facilement. Lorsqu'on ioue à l'intérieur l'assiette à billes sert de carreau". Les joueurs se placent ensuite à trois mètres de distance et chacun essaie de lancer une à trois billes (décidez du nombre auparavant) directement dans le trou ou dans l'assiette. L'ordre des joueurs se décide après avoir lancé les billes. Le joueur qui atteint le but ou qui en est le plus proche commence. Si deux joueurs sont à égalité, ils lancent encore une fois pour se départager. On commence ensuite à faire rouler les billes qui se trouvent au sol avec le dos de l'index. Attention! Il faut pousser la bille sans la guider. Le premier joueur choisit une bille et essaie de la pousser d'un seul coup dans le carreau ou dans l'assiette. Si il réussit, il peut recommencer jusqu'à ce qu'il rate le but. C'est alors le tour du deuxième joueur. Le gagnant est celui qui met la dernière bille dans le carreau. Il gagne toutes les billes en jeu, et la deuxième manche peut commencer.

Lancer sur la ligne (non photographié)

Tracer sur le sol deux lignes parallèles à 1 ou 2 m de distance, ou placer deux ficelles. Les joueurs se placent sur l'une des lignes et chacun essaie d'atteindre la deuxième ligne avec une bille. Le joueur qui atteint la ligne ou qui en est le plus proche remporte les billes lancées par les autres joueurs. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils recommencent à jouer aussi longtemps que nécessaire pour se départager.

Le trou (III. 2)

Chaque joueur donne au premier lanceur deux à quatre billes (décidez du nombre auparavant) et celui-ci doit essayer en un seul coup d'atteindre un trou dans le sol ou l'assiette à billes à deux mètres de distance. On compte alors combien de billes ont atteint leur but.

C'est ensuite le tour du joueur suivant. Le joueur qui a le plus de billes dans le trou gagne toutes les billes. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ils lancent encore une fois.

Le jeu du caillou (non photographié)

A deux mètres de la ligne de tir on place un caillou gros comme le poing, ou un cube de jeu de construction. Chaque joueur lance dix billes en direction du caillou et doit s'en approcher le plus près possible sans le toucher. Si l'un des joueurs touche le caillou, il doit donner une petite bille en gage à chacun. Le gagnant est celui qui a lancé le plus près du caillou, il gagne toutes les billes en jeu.

Tirer (non photographié)

On lance un boulet sur le sol. Les joueurs essaient à tour de rôle d'atteindre le boulet à une distance de 5 m. Celui qui atteint le boulet reçoit une petite bille de chacun des joueurs. Si aucun des joueurs n'atteint le but au premier tour, ils se rapprochent d'un pas au tour suivant. Si, là encore, personne n'atteint le boulet, on recommence le jeu depuis le début.

Tir au but (III. 3)

Commencer par creuser un trou de 5 cm de diamètre environ, ou placer l'assiette sur le sol. Planter un petit bâton de chaque côté du trou, ou des cubes de jeu de construction. Les joueurs se placent à cinq mètres. Chaque joueur lance une fois. Celui qui atteint le trou ou l'assiette a cinq points, celui qui atteint le but (entre les bâtons ou les cubes du jeu de construction) a un point, celui qui lance hors du but n'a pas de point. Le joueur qui a le plus de points après cinq manches reçoit une bille de chacun des joueurs.

Tir au rebond (III. 4)

A 30 cm d'un mur, creuser un trou de 7 cm de diamètre ou placer l'assiette. Chaque joueur lance trois billes et doit essayer d'atteindre le trou ou l'assiette en les faisant rebondir contre le mur. Le joueur qui a le plus de billes dans le trou, ou dont les billes s'en approchent le plus, commence à faire rouler les billes dans le trou en les poussant de l'index. Dès qu'il rate le but, on passe au joueur suivant. Le joueur qui met la dernière bille dans le trou gagne toutes les billes en jeu.

Le jeu du cercle (III. 5)

Tracer un cercle de 25 cm de diamètre environ dans le sol. (On peut aussi placer une ficelle en cercle sur le sol). Autour de ce cercle, tracer un deuxième cercle de 2 m de diamètre environ (ou placer une deuxième ficelle). Chaque joueur place ensuite deux ou trois billes dans le plus petit cercle.

Depuis le bord du grand cercle, les joueurs essaient ensuite à tour de rôle de faire sortir les billes du cercle en lançant leur bille. Chaque lanceur gagne les billes qu'il réussit à faire sortir. Si un joueur rate le but, il récupère sa bille. Le jeu est terminé lorsque le cercle intérieur est vide.

Jeu aux points (III. 6)

Tracer un jeu sur le sol constitué de 13 carrés de 20 cm de côté chacun. A chaque carré correspond un nombre de points. Par exemple:

Le carré le plus éloigné reçoit la plus haute valeur. Les joueurs essaient ensuite à tour de rôle d'atteindre les carrés avec une bille à une distance de 3 - 4 m. On compte les points obtenus. Si une bille reste sur la ligne de séparation de deux carrés, le joueur n'obtient pas de points.

Pour pousser les billes du doigt (III. 7)

Il existe deux possibilités pour pousser les billes:

1. pousser du doigt: on pousse la bille dans le trou au moyen de l'index recourbé.
2. taper: on donne un élan à la bille placée sur le sol en la tapant avec l'index.

A propos:

Tu peux jouer aussi par mauvais temps. A la place du trou, tu peux utiliser l'assiette à billes comme but et jouer dans ta chambre. Pourquoi existe-t-il autant de billes différentes ?

Parce que les billes ont une valeur d'échange. Tu peux par exemple échanger quatre petites billes contre un boulet, ou une bille décorée contre plusieurs simples. Si par exemple il ne te reste que trois boulets parce que tu as perdu les autres billes en jouant, tu peux échanger tes boulets contre des billes et continuer à jouer pour regagner les billes perdues. Vous pouvez aussi décider de jouer une partie rien qu'avec des boulets. D'une part parce qu'ils roulent très bien, d'autre part parce que leur valeur rend le jeu doublement intéressant. D'habitude on utilise les petites billes pour les jeux à rouler, et les boulets pour les jeux à lancer (jeu du cercle, jeu aux points).

Est-ce qu'il existe d'autres possibilités de déplacer les billes à part les pousser du doigt ou /es taper ?

Bien sûr! Tu peux par exemple, à la place du dos de l'index, utiliser l'ongle de l'index ou du majeur. Pour obtenir l'impulsion nécessaire, il faut appuyer l'index (ou le majeur) contre le pouce, puis le déplier vivement vers l'avant contre la bille. Une technique très spéciale se joue avec le pied: place la pointe de ta chaussure juste derrière la bille, avec l'autre pied tape contre ton talon, la bille est ainsi fortement projetée vers l'avant. Tu connais à présent de nombreuses possibilités de jeu avec les billes de ton sac de billes. Si tu laisses libre cours à ton imagination, tu découvriras bien vite pourquoi les billes et les enfants s'entendent si bien depuis des milliers d'années. Tu peux te fabriquer un toboggan à billes en sable ou en bois, un jeu de patience dans un cadre en bois, tu peux les utiliser avec des jouets que tu fabriques toi-même (par exemple pour faire tourner un moulin à sable) et bien d'autres choses encore.

Nous te souhaitons de bons moments avec tes billes.

E Juego de canicas para interior y exterior

Jugar a las canicas, tirar al pie, etc. hay varios nombres que designan el mismo juego, un juego mas que milenario que, bajo múltiples formas, divierte a los niños de casi todos los países del mundo. Nosotros hemos reunido para ti las reglas del juego mas conocidas, y estamos seguros que te divertirá mucho jugar con canicas de cristal de colores o de arcilla.

Tiro al agujero. (Im. 1)

Se empieza haciendo un agujero en el suelo con el talón del pie, luego se arregla el borde del agujero con las manos para que quede liso y las canicas rueden bien. Si quieres jugar en tu habitación entonces usa el plato para canicas, que hará la misma función. Los jugadores se colocan a 3 metros de distancia del agujero y cada jugador lanza de una a tres canicas (se decide el numero antes de empezar a jugar) directamente al agujero (al plato si estas en tu habitación).

El orden de los jugadores se decide después de lanzar las canicas. El jugador que haya metido su canica (o canicas) en el agujero o, que las haya dejado mas cerca del mismo, es el que empieza. Si dos jugadores empatan, se lanza otra vez para desempatar. Ahora se hacer rodar las canicas que están en el suelo impulsándolas con el dorso del dedo índice. ¡Atención! Hay que impulsar la canica sin guiarla. El primer jugador escoge una canica y trata de colocarla de un solo impulso en el agujero (el plato si estas en tu habitación). Si lo consigue puede seguir tirando hasta que falle y pierda el turno. El que gana es el que mete la última canica en el agujero (o plato). El ganador se queda con todas las canicas. Y otra partida puede comenzar...

Tirar sobre la línea. (sin foto)

Trazar en el suelo dos líneas paralelas a uno o dos metros de distancia. Los jugadores se colocan sobre una de las líneas y cada uno intenta alcanzarla segunda línea con una canica.

El jugador que alcanza la línea o el que la deja mas cerca, gana las canicas de los demás jugadores. Si varios jugadores empatan, se jugará hasta que haya un desempate y gane un jugador.

El agujero. (Im. 2)

Cada jugador da al primer lanzador de dos a cuatro canicas (se decide el numero antes de empezar), y este intenta colocar de un solo tiro en el agujero (o plato) todas las canicas posibles, tirando desde una distancia de dos metros; las canicas que han caído dentro son las que cuentan. Le toca ahora el turno a otro jugador y hace lo mismo. El jugador que mas canicas haya colo cado es el que se queda con todas. En caso de haber un empate se tirará una vez mas para desempatar.

El juego de la piedra (sin foto)

A dos metros de la linea de tiro se coloca una piedra del tamaño de un puño o un ladrillo. Cada jugador tira diez canicas en dirección a la piedra, debiendo acercarlo mas posible a la piedra pero sin que la toque. Si un jugador toca la piedra tiene que darle a cada jugador una pequeña canica. El ganador es el que lanza la canica mas cerca de la piedra sin tocarla y gana todas las canicas.

Tirar (sin foto)

Se tira una canica grande en el suelo. Los jugadores intentan por turno desde una distancia de 5 metros alcanzar la canica grande. El que consigue alcanzar la canica grande recibe de cada uno de los otros jugadores una canica pequeña. Si ningún jugador consigue alcanzar la canica grande en la primera ronda, para la segunda los jugadores se acercan un paso a la canica grande. Si en esta segunda ronda aun no se alcanza la canica grande, entonces se empieza el juego otra vez desde el principio.

Chutar un gol (Im. 3)

Se empieza haciendo un agujero de mas o menos 5 centímetros (o colocar el plato). Se clava en el suelo un pequeño palito a cada lado del agujero (o dos cubos de un juego de construcción). Los jugadores se colocan a cinco metros. Cada jugador lanza una vez .

Si se consigue meter la canica en el agujero se consiguen 5 puntos y si queda la canica entre los palitos se consigue 1 punto. El que lanza lejos del agujero no consigue puntos. El que consiga mayor numero de puntos después de 5 rondas es el ganador y recibe una canica de cada jugador.

Tiro al muro (Im. 4)

A 30 centímetros de un muro se hace un agujero de mas o menos 7 centímetros (o se coloca el plato). Cada jugador lanza tres canicas y tiene que conseguir meterlas en el agujero haciéndolas rebotar en el muro. El jugador que mayor numero de canicas meta en el agujero o que se aproximen mas al agujero es el que empieza a hacerlas rodar empujándolas con el dorso del dedo índice hacia el agujero. Sigue jugando hasta que falle, cediendo el turno a otro jugador. El jugador que mete la última canica en el agujero gana todas las canicas que estén en el agujero.

El juego del círculo (Im. 5)

Trazar un círculo de mas o menos 25 centímetros en el suelo. (se puede colocar también un tapete con forma de círculo), alrededor del círculo trazar otro de 2 metros de diámetro mas o menos (o colocar otro tapete). Cada jugador coloca dos o tres canicas en el círculo pequeño. Luego cada jugador se coloca en el borde del círculo grande y haciendo rodar las canicas tienen que sacar las canicas que estan en el círculo pequeño. Cada jugador gana las canicas que ha conseguido hacer salir del círculo pequeño. Si un jugador falla el tiro recupera solo la canica que ha lanzado. El juego termina cuando el círculo pequeño se vacía.

Juegos de puntos (Im. 6)

Trazar en el suelo un tablero de 13 cuadrados de mas o menos 20 centímetros de lado. A cada cuadrado le corresponde un numero de puntos, por ejemplo: el cuadrado mas alejado tiene la puntuación mas alta. Los jugadores intentan por turno alcanzar los cuadrados con una canica desde una distancia de 3 o 4 metros. Se cuentan los puntos conseguidos por cada jugador. Si una canica queda en la línea de separación entre dos cuadrados, no obtiene puntos.

Colocación de las canicas en el dedo (Im. 7)

Hay dos posibilidades:

1. empujar con el dedo: Se pone la canica en el agujero que queda al curvar el dedo índice y se empuja con el pulgar.
2. Golpear: Se hace avanzar la canica colocada en el suelo golpeándola con el dedo índice.

A propósito...

Puedes jugar también con mal tiempo. En lugar de un agujero puedes utilizar el plato de canicas como agujero y jugar en tu habitación.

¿Porque hay tantas canicas diferentes?

Por que las canicas tienen un valor de cambio. Puedes por ejemplo cambiar 4 pequeñas por una grande, o una canica decorada por varias simples. Si por ejemplo solo te quedan tres canicas grandes porque has perdido las otras jugando, puedes cambiarlas por canicas mas pequeñas y seguir jugando para recuperar tus canicas perdidas. Puedes jugar también una partida en la que solo se pueda jugar con canicas grandes, no solo porque ruedan mejor sino por que su valor hace la partida aun mas interesante. Normalmente se usan las canicas pequeñas para juegos en los que ruedan y canicas grandes en juegos de tirar (juego del círculo, juego de puntos).

¿Hay otras posibilidades de desplazar las canicas a parte de empujarlas o golpearlas con el dedo?

¡Por supuesto! Puedes por ejemplo, en lugar del dorso del dedo índice, utilizar la uña del índice o del anular. Para obtener el impulso suficiente, es necesario apoyar el índice o el anular contra el pulgar y luego lanzar el dedo sobre la canica. Una técnica especial es jugar con el pie. Se coloca la punta del zapato justo detrás de la canica y con el otro pie se golpea el talón, de esta forma la canica sale fuertemente impulsada hacia delante.

Ahora conoces varias posibilidades de juego con las canicas de tu bolsa. Si dejas correr libremente tu imaginación, descubrirás muy pronto por que las canicas y los niños se entienden tan bien después de tantos siglos.. Puedes fabricarte un tobogán para canicas de arena o madera, un juego de paciencia en un cuadro de madera, con tus otros juguetes y muchas cosas mas.

NL Knickerspelen voor binnen en buiten

Knikkeren, met de knikker schieten, met de knikker gooien – allemaal begrippen voor hetzelfde spel – een spel dat kinderen al duizenden jaren in bijna alle landen op aarde in verschillende variaties spelen. Sommige van de meest bekende spelregels hebben wij hier opgeschreven. Veel plezier!

Het gat raken (Afb. 1)

Met de punt van de schoen wordt een gat in de grond gedraaid. De rand wordt met de hand opgeklopt zodat de knickers later bij het spel goed in het gat kunnen rollen. Wanneer jullie op jullie kamer willen spelen dan is de knickerschotel het gat. Van op een afstand van drie meter werpt dan elke speler een tot drie knickers (dat moeten jullie op voorhand afspreken), en proberen om direct in het gat of de schotel te werpen. De volgorde van de spelers wordt na het werpen van de knickers vastgelegd. Wie het gat met een knikker het dichtst benadert of zelfs erin komt mag met het „schuiven“ of het „werpen“ beginnen. Landen twee knickers op dezelfde afstand van het gat of vallen twee spelers in het gat dan is er een beslissende worp waarmee de volgorde vastgelegd wordt. Geschoven wordt met de brede kant van de wijsvinger. Daarbij moet enkel tegen de knikker geduwd worden, hij moet dus niet meegevoerd worden. De speler, die met het schuiven begint, mag een willekeurige knikker uitzoeken en probeert deze met een schot in het gat of in de knickerschotel te deponeren. Slaagt hij erin dat mag hij hetzelfde met de volgende knikker proberen, zolang tot hij een slecht schot doet en het doel niet meer raakt. Daarna is het de beurt aan de tweede speler. De winnaar is de speler die de laatste knikkert in het gat schiet. Hij mag alle knickers behouden en een nieuwe ronde beginnen.

Streepwerpen (zonder afbeelding)

Er wordt een streep in de grond gekrast of een draad uitgelegd en een andere parallel hiermee op een afstand van 1 - 2 m aangebracht. Na elkaar werpen de spelers van hieruit elk een knikker in richting van de eerste streep, waarbij zij proberen deze zo kort mogelijk te benaderen of hem zelfs met de knikker te raken. De speler die zijn knickers direct aan of op de streep kan plaatsen mag de geworpen knickers van zijn medespelers behouden.

Wanneer meerdere spelers hun knickers op dezelfde afstand van de streep geplaatst hebben wordt zolang door gespeeld tot er een duidelijke beslissing valt.

Goten (Afb. 2)

Elke medespeler geeft de eerste werper twee tot vier knikers (op afspraak) die deze dan allen samen met één worp probeert om in een op twee meter staande gat of in de knickerschotel te werpen. De treffers worden geteld. Daarna neemt de tweede werper de knickers en probeert zijn geluk. De speler die na een ronde de meeste knickers in het gat geworpen heeft mag alle knickers behouden. Hebben twee of meer medespelers hetzelfde aantal treffers behaald dan is er een beslissende worp.

Steenspel (zonder afbeelding)

Twee meter van een werplijn verwijderd wordt een vuistgrote steen of blok gelegd. Nu werpt elke speler tien knickers in richting van de steen. De steen mag echter niet aangeraakt worden door de knickers, maar moet zo kort mogelijk bij hen landen. Indien een speler de steen toch met zijn knickers raakt dan moet hij aan elk van zijn medespelers een kleine knikker als „straf“ geven. Wanneer alle knickers geworpen zijn is de speler wiens knikker het kortste bij de steen of het blok ligt winnaar. Hij mag alle geworpen knickers van de medespelers verzamelen en behouden.

Richten (zonder afbeelding)

Een grotere knikker wordt op de grond geworpen. Na elkaar werpen alle spelers van op een afstand van 5 m naar deze knikker en proberen hem te raken. Wie de grote knikker met zijn worp raakt krijgt van zijn medespelers elk een kleine knikker als prijs. Wanneer geen enkele worp bij een eerste doorgang succes gehad heeft, mogen de spelers bij de tweede poging vanaf de plaats, waar de geworpen knikker van de eerste doorgang is blijven liggen, nogmaals proberen. Indien in de tweede doorgang niemand de doelknikker geraakt heeft kan men het spel van voorafgaan beginnen.

Doelpunt maken (Afb. 3)

Eerst wordt een gat met een diameter van ca. 5 cm gegraven, of de knickerschotel wordt op de grond gelegd. Naast het gat worden rechts en links op een afstand van 5 cm tot de rand van het gat houten staafjes in de grond gestoken (of blokken opgesteld). Van op een afstand van 5 m wordt geworpen. Elke speler werpt een keer per ronde. Werpt hij in het gat of in de schotel dan krijgt hij vijf punten. Raakt hij de goal, met andere woorden hij werpt tussen de houten stokjes of de blokken, echter niet in het gat, dan krijgt hij een punt. Werpt hij naast de goal, dan krijg hij geen punt. De speler die na vijf ronden de meeste punten heeft krijgt dan de medespelers elk een knikker.

Tegen de wand schieten (Afb. 4)

Van op een afstand van 30 cm van een wand wordt een gat met een diameter van c; 7 cm gegraven of de knickerschotel wordt opgesteld. De spelers werden nu elk drie knickers na elkaar tegen de wand met als doel dat zij daartegen botsen en in het gat of in de schotel geraken. De speler die de meeste knickers in het doel gebracht heeft resp. wiens knickers het dichtste bij het gat liggen mag beginnen en blijft zolang aan de beurt tot een knikker van hem ernaast gaat. Daarna probeert de tweede speler zijn geluk. Wie de laatste knikker in het gat gekregen heeft wint alle knickers die zich in het gat resp. in de schotel bevinden.

Het ringspel (Afb. 5)

Eerst wordt een cirkel met een diameter van ca. 25 cm in de grond gemaakt of een snoer in de cirkel uitgelegd. Rond deze cirkel wordt een grotere cirkel met een diameter van ca. 2 cm getekend of met een tweede snoer gelegd. Alle spelers leggen nu twee of drie knickers in de kleinere cirkel. Vanaf de rand van de grote cirkel proberen de spelers dan na elkaar met een passende worp de knickers in de kleine cirkel zodanig te raken dat zij uit de kleine cirkel geworpen worden. De knickers, die na een worp de kleine cirkel verlaten, worden door de werper gewonnen. Werpt een speler ernaast dan krijgt hij enkel zijn geworpen knikker terug. Het spel is beëindigd wanneer de laatste knikker de binnenste cirkel verlaten heeft.

Getallen werpen (Afb. 6)

Voor begin van het spel wordt een speelveld, dat uit 13 ca. 20 x 20 cm grote vierkanten bestaat, in de grond aangebracht. Op de vierkanten worden daarna verschillende punten aangebracht. Voorbeeld: het bovenste veld, dat het moeilijkste te raken is, moet het hoogste aantal punten hebben. Van op een afstand van ca. 3-4 m proberen de spelers dan na elkaar elke met een knikker de getallenvelden te raken. De behaalde punten worden genoteerd. Blijft een knikker op een lijn tussen twee velden liggen dan krijgt de speler geen punten. De speler, die na een op voorhand overeengekomen aantal ronden (bijvoorbeeld 5 worpen) de meeste punten verzameld heeft, wint. Hij krijgt de door de medespelers geworpen knickers.

Knickers met de vingers tippen (Afb. 7)

Er zijn twee mogelijkheden om de knickers naar het doel te brengen:

1. De vingerschuiver: met de gekromde wijsvinger wordt de knikker in het gat geschoven.
2. Tippen: de op de grond liggende knikker wordt met de wijsvinger getipt.

Overigens:

Ook bij slecht weer hoef je niet aan het knikkeren te verzaken. In plaats van het gat wordt de knickerschotel gebruikt, deze wordt in de kinderkamer op de grond gelegd. En waarom zijn er zoveel verschillende knickers? Enerzijds hebben alle knickers een vervangwaarde. Je kan bijvoorbeeld vier kleine knickers tegen een grote vervangen of een zeer mooie tegen een eenvoudige. Wanneer je bijvoorbeeld nog maar drie grote knickers over hebt, omdat de laatste spelen verloren werden, dan kan je op deze wijze veel kleine knickers wisselen en zo aan de volgende spelen deelnemen, om de verloren knickers terug te winnen. Vanzelfsprekend kunnen jullie echter ook afspraken om een keer een ronde met grote knickers te spelen. Die rollen natuurlijk zeer goed en omdat zij zeer waardevol zijn wordt het spel dubbel spannend.

Zijn er naast het tippen resp. het schuiven nog andere mogelijkheden om met knickers te spelen?

Natuurlijk! Want naast het tippen met de brede kant van de wijsvinger kan de knikker ook door het tippen met de vingernagel van de wijs- of middenvinger gespeeld worden. Om de nodige kracht te bereiken wordt daarbij bijvoorbeeld de wijsvinger tegen de duim gedrukt en daarna snelt de wijsvinger naar voren tegen de knikker. Een heel weldoordachte techniek wordt met de voet uitgevoerd. Daarbij wordt de top van de schoen heel dicht achter de te spelen knikker gezet. Met de andere voet trapt men nu tegen de hak van de "speelschoen" en zo krijgt de knikker een krachtige stoot. Nu heb je heel veel geleerd wat je met je mooie knickers uit je knikkerzak kunt doen. En wanneer je nu ook nog je fantasie laat meespelen dan zal je zien waarom knickers en kinderen al duizenden jaren lang bij elkaar horen. Je kan een knikkerbaan van hout of zand bouwen, een geduldspel in een houten frame, ze als speelstenen voor een zelf gemaakt spel (bijvoorbeeld molen in het zand) gebruiken, en voor nog veel meer.

Wij wensen je vele mooie speeluurtjes met je knickers.

DK Glaskuglelege til både ude og inde

At lege med glaskugler er noget som børn i flere århundrede verden over har gjort med stor entusiasme. Vi har samlet de vigtigste spil og regler og er overbevist om at også du vil få masser af glæde ved at lege med glaskuglerne.

Hulspil (se billede fig. 1)

Lav et hul i jorden med hælen på din sko. Glat kanten ud med hånden således at kuglerne kan trille lettere i. Hvis du vil spille indendørs kan æsken til kuglerne udgøre hullet. Fra 3 meters afstand kaster hver spiller på skift 1 – 3 glaskugler (antallet aftales på forhånd) og forsøger at få dem i hullet/ æsken. Den spiller som først får en glaskugle i hullet/æsken eller kommer tættest på er den som må starte med at "skubbe" eller "knipse". Hvis der er 2 glaskugler som er landet lige langt fra hullet eller i hullet må disse spillere kaste om for at afgøre hvem der skal starte. Man "skubber" glaskuglen med siden af pegefingeren. Man må kun skubbe og ikke føre glaskuglen hen til hullet. Spilleren som starter med at skubbe kan vælge hvilken glaskugle han vil og skal forsøge at få kuglen til at trille i hullet. Hvis det lykkes kan han prøve med endnu en kugle osv. indtil han rammer ved siden af. Så er det næste spillers tur. Vinderen af spillet er den som får den sidste glaskugle i hullet. Vinderen kan beholde alle kuglerne og man starter derefter en ny runde.

Målspil (uden billede)

Man tegner en streg på jorden eller lægger en snor. Parallelt i 1 – 2 meters afstand tegnes der endnu en streg eller lægges en snor. Hver spiller står bagved en af stregerne/snorerne og kaster på skift en glaskugle hen mod den and streg/snor som udgør mållinjen. Det gælder om at komme tættest på mållinjen eller at ramme den. Den spiller som har sin glaskugle lige ved siden af eller på mållinjen vinder også de andre spilleres glaskugler. Hvis der er flere spillere som har glaskugler i samme afstand fra mållinjen spilles der videre indtil en klar vinder er fundet.

Grøftespil (se billede fig. 2)

Hver spiller giver den første spiller 2 – 4 glaskugler (aftales på forhånd) som denne så på én gang fra 2 meters afstand prøver at kaste i hullet/ æsken. Kuglerne som rammer hullet/æskan tælles sammen. Den næste spiller tager dernæst glaskuglerne og forsøger at kaste dem i hullet/æskan. Den spiller som har fået flest glaskugler i hullet/æskan vinder alle kuglerne. Hvis der er 2 eller flere spillere som har samme antal glaskugler i hullet/æskan spiller disse om indtil der er en klar vinder.

Stenspil (uden billede)

En sten eller mursten på størrelse med en knytnæve lægges i 5 meters afstand fra en startlinje/ snor. Hver spiller kaster dernæst på skift 10 glaskugler hen mod stenen. Glaskuglerne må ikke røre stenen men skal lande så tæt på stenen som muligt. Hvis en af spillerne rammer stenen skal han give hver af de andre spillere en lille glaskugle som "straf". Når alle glaskuglerne er blevet kastet er vinderen den spiller som har en glaskugle tættest på stenen. Vinderen får alle de glaskugler som er blevet kastet.

Målskydning (uden billede)

En spiller kaster en stor glaskugle på jorden. Fra en afstand på 5 meter kaster hver spiller dernæst på skift en glaskugle og prøver at ramme den store glaskugle. Hver spiller som rammer den store glaskugle får en lille glaskugle af hver af de andre spillere som præmie. Hvis ingen af spillerne rammer den store glaskugle i første runde går alle spillere et skridt tættere på den store glaskugle når der kastes. Hvis der heller ikke er nogen som rammer den store glaskugle i anden runde starter spillet forfra.

Målkast (se billede fig. 3)

Start med at grave et hul med en diameter på ca. 5 cm eller placer æsken på gulvet. Sæt 2 træpinde i jorden på hver sin side af hullet med en afstand af 5 cm fra kanten af hullet eller brug byggeklodser på samme måde i stedet for træpinde. Fra en afstand på 5 meter kaster hver spiller en gang per runde. Hvis en spiller får en glaskugle i hullet/æskan får han 5 point. Hvis en spiller får en glaskugle

til at lande mellem de 2 træpinde får han 1 point. Den spiller som har fået flest point efter 5 runder får en glaskugle af hver af de øvrige spillere.

Spil på væg og mål (se billede fig. 4)

Grav et hul på ca. 7 cm eller anbring æsken 30 cm fra en væg. Hver spiller kaster 3 glaskugler hen på væggen med det formål at de springer tilbage og ned i målet. Den spiller hvis glaskugler kommer i eller tættest på målet starter som den første med at "knipse" og kan blive ved indtil han rammer ved siden af målet. Derefter er det den næste spillers tur. Den spiller som får den sidste glaskugle i målet vinder alle glaskuglerne i hullet/æsken.

Cirkelspil (se billede fig. 5)

Tegn først en cirkel på jorden eller læg en snor med en diameter på ca. 25 cm. Dernæst tegnes eller lægges en cirkel med en diameter på ca. 2 meter rundt om den første cirkel. Alle spillere placerer nu 2 eller 3 glaskugler i den mindste cirkel. Fra kanten af den yderste cirkel skal en spiller ad gangen kaste en glaskugle så den får kuglerne i den inderste cirkel til at trille ud af cirklen. De kugler der triller ud vindes af denne spiller. Hvis en spiller rammer ved siden af får han kun den kugle tilbage som han her kastet. Spillet slutter når der ikke er flere glaskugler tilbage i den inderste cirkel.

Talspil (se billede fig. 6)

Inden spillet starter tegnes der en bane op på gulvet/jorden som består af 13 felter på hver ca. 20 cm. I hvert felt angives et forskelligt pointtal. Eksempel: Det øverste felt som er sværest at ramme får det højeste pointtal. Fra en afstand på ca. 3 – 4 meter skal hver spiller efter tur prøve at ramme et felt med en glaskugle. Hvis en glaskugle lander på stregen mellem felterne gives der ingen point. Vinderen af spillet er den som sammenlagt har flest point.

At "skubbe" eller "knipse" med glaskugler (se billede fig. 7)

Der findes 2 måder hvorpå man kan få glaskuglerne i mål:

1. At "skubbe" Glaskuglen skubbes i mål med en bøjet pegefinger.
2. At "knipse" Glaskuglen knipses væk med din pegefinger.

Et ekstra tip

Selv om vejret er dårligt kan du stadig spille med glaskugler. Æsken til kuglerne bruges da i stedet for hullet i jorden. Hvorfor er der så mange forskellige glaskugler? En ting sikkert, alle glaskugler har en bytteværdi. For eksempel kan du bytte 4 små glaskugler til en stor eller en særlig flot glaskugle til 4 enkle glaskugler. Hvis du for eksempel kun har 3 store glaskugler tilbage fordi du tabte i de foregående spil kan du bytte dem til en masse små glaskugler og dernæst spille med dem i det næste spil for at vinde de store kugler tilbage. Du kan også beslutte dig for at spille et spil med store glaskugler. Store glaskugler ruller af natur særlig godt og fordi de er meget værdifulde er spillet dobbelt så spændende. Til cirkelspil og målspil bruges de små og medium glaskugler til at spille med og de store kugler som mål.

Er der andre tricks bortset fra at "skubbe" og "knipse"?

Selvfølgelig er der det! I stedet for at knipse med den brede side af din pegefinger kan du knipse med neglen på din pegefinger eller langfinger. For at holde farten kan du presse din pegefinger mod tommelfingeren. Der er et særligt trick som du kan lave med foden. Placer spidsen af din sko lige bagved den glaskugle som skal spilles. Med den anden fod sparkes der til den fod som der spilles med. Dette giver kuglen en kraftigt skub. Nu har du lært en masse om hvad du kan lave med dine fantastiske glaskugler og bruger du din fantasi vil du forstå hvorfor børn og glaskugler har passet sammen i århundreder. Du kan også bygge en glaskuglebane ud af træ eller sand eller bruge glaskuglerne som brikker i et spil du selv har fundet på. Der er masser af ideer.

Vi ønsker dig rigtig god fornøjelse i mange timer med dine glaskugler!

1 Il gioco delle biglie in casa e all'aperto

Giocare, lanciare, colpire le biglie – sono tutti concetti validi per lo stesso gioco – un gioco con il quale i bambini si diletano nei modi più diversi già da migliaia di anni in quasi tutti i paesi del mondo. Qui vi riportiamo alcune delle regole più importanti e più note. Buon divertimento!

Centra il buco (fig. 1)

Scavate una buca nel terreno con il tacco della scarpa. Stabilizzate bene il bordo con la mano per consentire alla biglia di rotolare dentro facilmente durante la partita. Se state giocando in camera sarà il piatto delle biglie che fungerà da buca. Da tre metri di distanza ogni giocatore lancerà da una a tre biglie (questo lo dovete stabilire prima della partita), e tenterà di centrare direttamente il buco o il piatto. La successione dei giocatori viene stabilita dopo il lancio delle biglie. Chi più si avvicina con la biglia al buco o se addirittura lo centra, può iniziare a „spingere” o „far saltare”. Se due biglie arrivano alla stessa distanza dal buco oppure se due giocatori centrano entrambi direttamente il buco, si ritenta un nuovo tiro per stabilire chi inizia per primo. Si spinge con il fianco dell'indice. La biglia deve essere soltanto spinta e non guidata. Il giocatore che inizia con il gioco, può scegliere la biglia che preferisce e tenta di far rotolare la biglia con un lancio verso il buco o verso il piatto delle biglie. Se gli riesce di centrare il buco, può ritentare la fortuna con la biglia successiva, fino a che non commette un errore e manca il traguardo. A questo punto è il turno del secondo giocatore. Vince colui che centra il buco con l'ultima biglia. Può conservare tutte le biglie e cominciare un nuovo giro.

Gioco della linea (senza foto)

Incidete una linea nel terreno oppure tirate un filo e poi un altro parallelo al primo ad una distanza di 1 – 2 m. In successione, ogni giocatore lancia una biglia in direzione della prima linea, tentando di avvicinarvisi il più possibile oppure addirittura tenta di colpirla. Colui che riesce ad avvicinarsi proprio in prossimità della linea o a piazzarsi addirittura sopra, può raccogliere tutte le biglie lanciate dai suoi compagni di gioco. Se più giocatori hanno piazzato le loro biglie alla stessa distanza dalla linea, si continua a giocare fino a che si raggiunge un chiaro risultato.

Rimuginare (fig. 2)

Ogni giocatore consegna da due a quattro delle sue biglie al primo lanciatore (secondo gli accordi), il quale tenterà di centrare con tutte le biglie e con un lancio solo il buco che si trova ad una distanza da uno a due metri oppure il piatto delle biglie. Si contano quelle entrate nel buco. Poi è il turno del secondo giocatore e anche lui tenta la fortuna. Colui che dopo un giro ha centrato il buco con più biglie, può tenersi le biglie. Se due o più giocatori hanno raggiunto lo stesso numero di biglie, si tenta una partita di spareggio.

Il gioco della pietra (senza immagine)

Piazzare a due metri dalla linea di lancio una grande pietra oppure un tronco d legno. Ogni giocatore deve lanciare dieci biglie in direzione della pietra. Le biglie però non devono colpire la pietra ma avvicinarvisi il più possibile. Se un giocatore colpisce la pietra, come „punizione“ deve consegnare ad ogni compagno di gioco una biglia. Una volta lanciate tutte le biglie, il vincitore è colui che ha avvicinato alla pietra o al tronco di legno più biglie possibili. Come premio può raccogliere tutte le biglie lanciate dai suoi compagni di gioco e conservarle.

Colpisci l'obbiettivo (senza immagine)

Si lancia a terra una biglia grande. Dopodichè da una distanza di 5 m, tutti i giocatori lanciano le loro biglie in direzione di quella grande tentando di colpirla. Colui che con la sua biglia colpisce l'obbiettivo, riceve dai suoi compagni di gioco una piccola biglia in premio. Se alla prima partita nessuno colpisce l'obbiettivo, i giocatori possono ritentare la fortuna lanciando dalla posizione in cui si è fermata la prima biglia della partita precedente. Se anche al secondo giro nessuno colpisce l'obbiettivo, potete ricomunicare una nuova partita.

Tiro in rete (fig. 3)

Innanzitutto si scava una buca del diametro di ca. 5 cm, oppure si posiziona a terra il piatto delle biglie. Accanto al buco sia a destra che a sinistra ad una distanza di 5 cm dal bordo del buco stesso, si conficcano dei paletti di legno nel terreno (oppure si posizionano dei mattoncini). Si lancia da una distanza di 5 m. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio per ogni giro. Se centra il buco o il piatto, gli vengono assegnati cinque punti. Se segna una rete, cioè entra tra i due paletti di legno o tra i mattoncini però non centra il buco, ottiene un solo punto. Se arriva in prossimità della porta, non ottiene nessun punteggio. Il giocatore che dopo cinque giri ha ottenuto il punteggio più alto, riceve da ogni compagno di gioco una biglia.

Rimbalzo contro la parete (fig. 4)

Da una distanza di 30 cm da una parete, si scava una buca del diametro di circa 7 cm oppure si posiziona il piatto delle biglie. Ciascun giocatore lancia consecutivamente tre biglie contro la parete con l'obiettivo di farle rimbalzare e poi rotolare nella buca o nel piatto. Colui che con più biglie centra il buco e/o le cui biglie sono più vicine alla buca può iniziare a colpirle e resta in gioco finché non manca il bersaglio con una biglia. A quel punto tenta la fortuna il giocatore successivo. Chi centra il buco con l'ultima biglia vince tutte le biglie che si trovano nel buco e/o nel piatto.

Il gioco dell'anello (fig. 5)

Innanzitutto si disegna un cerchio sul pavimento del diametro di ca. 25 cm oppure si stende una corda a forma di cerchio. A questo punto si disegna un secondo cerchio attorno al primo del diametro di ca. 2 m oppure si stende una seconda corda sempre a forma circolare. Tutti i giocatori posizionano da due a tre biglie all'interno del piccolo cerchio. Dal bordo del grande cerchio tentano con un lancio ben mirato di colpire le biglie all'interno del piccolo cerchio, così da farle rotolare fuori. Le biglie, che dopo il primo lancio sono rotolate fuori dal piccolo cerchio, vengono vinte dal giocatore che ha effettuato quel lancio. Se il giocatore manca il lancio, gli vengono restituite soltanto le biglie lanciate. Il gioco termina quando l'ultima biglia rotola fuori dal piccolo cerchio.

Gioco dei numeri (fig. 6)

Prima di iniziare il gioco, sul pavimento si disegna un campo da gioco con all'incirca 13 quadrati di ca. 20 x 20 cm di grandezza. Dopodiché, in ogni quadrato vengono scritti dei numeri diversi. Esempio: il campo superiore, che è quello più difficile da colpire, dovrebbe possedere il numero più alto. Da circa 3 - 4 m di distanza, a turno, i giocatori tentano di centrare i campi numerati lanciando ognuno una biglia. I punti ottenuti vengono mano a mano annotati. Se una biglia si ferma tra due campi, il giocatore non ottiene nessun punteggio. Vince colui che ha ottenuto il punteggio maggiore dopo un numero di giri precedentemente stabilito (ad es. dopo 5 lanci). In premio riceve le biglie dei suoi compagni da gioco.

Spingere le biglie con le dita. (fig. 7)

Ci sono due diversi modi per condurre le biglie verso il traguardo:

1. con una spinta delle dita: con l'indice piegato si tenta di spingere la biglia nel buco.
2. Con un colpetto delle dita: le biglie che si trovano a terra vengono fatte avanzare mediante un leggero colpetto con l'indice.

Tra l'altro:

Anche se è brutto tempo non dovete affatto rinunciare al gioco delle biglie. Al posto della buca potete usare il piatto delle biglie, che potete appoggiare a terra in camera come traguardo. E perché ci sono così tante biglie diverse le une dalle altre? Tutte le biglie hanno un valore di scambio. Ad esempio, potete scambiare quattro piccole biglie con una grande, oppure una particolarmente bella con una semplice. Scambiando la grande con tante piccole, potete guadagnare molte biglie e partecipare alla prossima partita per tentare di rivincere le biglie perse precedentemente. Naturalmente, potete anche accordarvi di iniziare il primo giro della partita con le biglie grandi. Quest'ultime rotolano particolarmente bene e dato che sono anche molto preziose rendono la partita doppiamente interessante.

Oltre che a far avanzare con piccoli colpetti e/o spinte, ci sono altri modi per giocare a biglie?

Certo che ci sono! Oltre alle spinte con il fianco dell'indice, è possibile far avanzare le biglie anche mediante piccoli colpetti con l'unghia dell'indice o di quella del dito medio. Per ottenere la spinta giusta, l'indice viene premuto contro il pollice e poi si rilascia rapidamente il dito che va a colpire la biglia. Un'altra tecnica molto interessante viene eseguita con il piede. A tale proposito è necessario piazzare la punta della scarpa proprio dietro alla biglia con cui giocare. Con l'altro piede si colpisce il „tacco della scarpa" da gioco, così che la biglia ottiene una bella spinta.

Adesso avete imparato un sacco di novità sul gioco delle biglie e quindi potete dare inizio al gioco prelevando le vostre meravigliose biglie dal sacchetto. E se usate un po' di fantasia, capirete il perché le biglie e i bambini appartengono gli uni agli altri da secoli. Potete costruirci una corsia per le biglie fatta di legno o di sabbia, un gioco a prova di pazienza in un telaio di legno, usarle come pietre da gioco in un gioco costruito da voi stessi (ad. es. mulino nella sabbia) e per tante altre cose.

Vi auguriamo tante belle ore di gioco con le vostre meravigliose biglie.

P Jogos de berlinde de interior e exterior

Jogar, chutar, dar impulso ao berlinde – isto são vários nomes para o mesmo jogo – um jogo que as crianças adoram jogar em diversas versões em quase todos os países do mundo há milénios de anos. Resumimos aqui algumas das regras mais importantes e esperamos que te divirtas muito!

Jogo à cova (img. 1)

Escava uma cova no solo com o tacão do teu sapato. Molda bem a margem de modo que os berlindes possam rolar mais facilmente para dentro. Se quiseres jogar no teu quarto, então o pratinho de berlindes serve como cova. A uma distância de três metros, cada jogador atira um a três berlindes (devem acordar a quantidade previamente), e tenta acertar directamente na cova ou no pratinho.

Após serem lançados os berlindes, decide-se quem é que começa o jogo. O jogador que ficar mais perto da cova com o seu berlinde, ou que talvez até acertar directamente na cova, começa. Se dois berlindes ficarem à mesma distância da cova, ou se dois jogadores acertarem directamente na cova, deve haver um novo lançamento para decidir quem é que começa primeiro. O impulso de empurrar é feito através da parte larga do indicador. Para tal, o berlinde apenas deve ser empurrado e não conduzido. O jogador que começar com o impulso de empurrar, pode escolher um berlinde qualquer, tentando jogar esse berlinde de forma a acertar na cova ou no pratinho. Se o conseguir fazer, pode tentar outra vez com o próximo berlinde, e vai jogando até falhar e não acertar no alvo. Depois é a vez do segundo jogador. Ganha aquele que conseguir acertar na cova com o último berlinde. Pode ficar com todos os berlindes, e começa uma nova ronda.

Jogo da linha (sem figura)

É desenhado uma linha no solo ou colocado um fio, e outra linha ou fio em paralelo a uma distância de 1 – 2 metros. Os jogadores atiram, um a um, a partir dessa linha, um berlinde em direcção à primeira linha, tentando aproximar-se o mais perto possível da linha, ou até a alcançar com o berlinde. Quem conseguir colocar o seu berlinde junto ou em cima da linha, pode ficar com os berlindes lançados pelos outros jogadores. Se houver vários jogadores cujos berlindes ficaram à mesma distância da linha, o jogo continua até haver uma decisão clara

Ao molho (img. 2)

Cada jogador dá ao primeiro lançador dois a quatro berlines (deve ser acordado antes), que então tenta lançar todos os berlines num só lançamento para uma cova ou um pratinho que se encontram a uma distância de dois metros. Contam-se os berlines que entraram.

A seguir, o seguinte lançador agarra em todos os berlines e tenta a sua sorte. O jogador que após uma ronda conseguiu atirar mais berlines para a cova, pode ficar com todos os berlines. Se houver dois ou mais jogadores com a mesma pontuação, haverá mais um lançamento entre eles para decidir quem é o vencedor.

Pedra (sem figura)

A uma distância de dois metros de um traço de lançamento, é colocada uma pedra do tamanho de um polegar ou um bloco de construção. Agora, cada jogador lança dez berlines em direcção da pedra. Os berlines não podem tocar na pedra, apenas devem aproximar-se o mais perto possível da pedra. Se, no entanto, o berline de um jogador tocar na pedra, esse jogador tem de dar aos outros jogadores um berline pequeno como "penalidade". Quando todos os berlines tiverem sido lançados, o jogador cujo berline se encontrar mais perto da pedra ou do bloco, é o vencedor. Esse jogador pode pegar em todos os berlines lançados e ficar com eles.

Jogo do mata (sem figura)

Um berline de maior dimensão é lançado para o solo. Os jogadores lançam, um a um, os seus berlines a uma distância de 5 m, tentando acertar no berline grande.

O jogador que conseguir acertar no berline grande, recebe como prémio um pequeno berline de todos os outros jogadores. Se nenhum jogador acertar no berline grande na primeira ronda, todos os jogadores avançam um passo em direcção ao berline grande e começam as tentativas da segunda ronda.

Se na segunda ronda, nenhum dos jogadores conseguir acertar no berline grande, o jogo começa do início.

Marcar golos (img. 3)

Primeiro deve-se escavar um buraco com um diâmetro de aprox. 5 cm, ou colocar o pratinho de berlines no solo. Ao lado direito e esquerdo do buraco são enfiados pauzinhos de madeira, a uma distância de 5 cm da borda do buraco (em vez dos pauzinhos, podem colocar-se blocos). Os lançamentos são feitos a uma

distância de 5 m. Cada jogador tem um lançamento em cada ronda. Se acertar no buraco ou no pratinho, ganha cinco pontos. Se acertar na baliza, ou seja, ficar entre os pauzinhos ou blocos, mas não entrar no buraco, ganha um ponto. Se lançar ao lado da baliza, não ganha nenhum ponto. O jogador, que após cinco rondas, tiver mais pontos, recebe um berlinde dos outros jogadores.

Lançar contra a parede (img. 4)

A uma distância de 30 cm de uma parede, escava-se um buraco com um diâmetro de aprox. 7 cm, ou coloca-se um pratinho de berlindes. Os jogadores lançam três berlindes sucessivamente contra a parede com o objectivo de os berlindes baterem na parede e depois entrarem para o buraco ou o pratinho. O jogador que conseguir acertar o maior número de berlindes no buraco, ou cujo berlinde se situar o mais perto do buraco, pode começar a jogar o berlinde com o indicador, e permanece a jogar até falhar com um berlinde. A seguir, o segundo jogador tenta a sua sorte. O jogador que conseguir acertar no buraco com o último berlinde, ganha todos os berlindes que se encontrarem no buraco ou no pratinho.

Jogo do círculo (img. 5)

Primeiro desenha-se no solo um círculo com um diâmetro de aprox. 25 cm, ou coloca-se um fio em círculo. À volta desse círculo, desenha-se um círculo maior com um diâmetro de aprox. 2 m, ou então coloca-se um segundo fio. Todos os jogadores colocam agora dois ou três berlindes no círculo mais pequeno. A partir da borda do círculo grande, os jogadores tentam, um a um, fazer um lançamento habilidoso para acertar nos berlindes que se encontram no círculo pequeno, fazendo com que os mesmos saiam para fora do círculo pequeno. Os berlindes que rolaem para fora do círculo pequeno são ganhos pelo lançador. Se um jogador falhar completamente, apenas recebe o seu berlinde de volta. O jogo termina quando o último berlinde rolar para fora do círculo interior.

Jogo com números (img. 6)

Antes do início do jogo, é desenhado no solo um campo de jogo composto por 13 quadrados com aprox. 20 x 20 cm. A seguir, cada quadrado é marcado com pontuações diferentes. Exemplo: O quadrado superior, o mais difícil de atingir, deve ter a pontuação mais alta. A partir de uma distância de aprox. 3 – 4 m, os jogadores tentam, um a um, alcançar os quadrados com um berlinde. As pontuações alcançadas são anotadas. Se um berlinde ficar parado entre dois quadrados, o jogador não ganha nenhuns pontos. O vencedor é aquele jogador que após as rondas acordadas (por ex. 5 lançamentos), tiver alcançado a maior pontuação total. Esse jogador fica com os berlindes dos outros jogadores.

Jogar os berlines com os dedos. (img. 7)

Duas possibilidades para movimentar os berlines para o alvo:

1. Empurrar com o dedo: O berline é empurrado para o buraco com o dedo curvado.
2. Bater: O berline que se encontra no solo é batido com o indicador.

A propósito:

Mesmo que o tempo estiver mau, podes jogar ao berline. Em vez da cova, podes utilizar o pratinho de berlines, que é colocado no chão como alvo. E qual a razão de haver tantos berlines diferentes? Por um lado, todos os berlines possuem um valor de troca. Podes, por exemplo, trocar quatro berlines pequenos por um berline grande, ou um berline particularmente bonito por vários simples. Quando, por exemplo, só já tiveres três berlines grandes, porque perdeste os últimos jogos, podes trocá-los por berlines pequenos e participar nos próximos jogos para tentar recuperar os berlines perdidos. Naturalmente, que também podem acordar em jogar uma ronda com berlines grandes. Os berlines de maior dimensão rolam melhor e visto que são particularmente preciosos, tornam o jogo ainda mais emocionante.

Além de bater ou empurrar os berlines com o indicador, ainda existem outras possibilidades para jogar os berlines?

Claro que sim. Porque além do bater com a parte larga do indicador, o berline também pode ser jogado, empurrando-o com a unha do dedo do indicador ou do médio. Para alcançares o impulso necessário, podes, por exemplo, pressionar o indicador contra o polegar, e a seguir, o indicador desloca-se rapidamente para a frente contra o berline. Existe um truque particular que podes fazer com o teu pé. Para tal, colocas a ponta do sapato atrás do berline que pretendes jogar. Com o outro sapato bates agora contra o calcanhar do "sapato em jogo", e desta forma o berline obtém um impulso forte. Acabaste de obter muitas informações sobre tudo o que podes fazer com os berlines bonitos do teu saquinho. E se usares toda a tua fantasia, vais entender a razão pela qual os berlines e as crianças pertencem juntos há milénios de anos. Podes construir uma pista de berlines em madeira ou areia, ou um jogo de paciência numa moldação de madeira, utilizá-los como pedras de jogo para um jogo que tu próprio construístes (por ex. moinho na areia) e para muitas outras ideias.

Desejamos-te muitas horas de divertimento com os teus berlines.

Игры в камушки дома и на улице

Играть в камушки, в бабки, в шарики – все это названия одной и той же игры, игры, в которую дети играют уже на протяжении многих тысяч лет почти во всех странах мира в разных вариациях. Мы записали здесь правила самых известных игр. Приятной игры!

Сдвинь в ямку (илл. 1)

Каблукom обуви сделать в земле углубление. Край уплотнить рукой, чтобы во время игры камушки легко скатывались вниз. Если вы хотите играть в комнате, вместо ямки используется тарелка для камушков. Каждый игрок с расстояния трех метров бросает от одного до трех камушков (об этом вы должны договориться заранее), стараясь попасть прямо в ямку или в тарелку. Последовательность игроков определяется после бросания камушков. Тот, кто попал своим камушком ближе всего к ямке или прямо в нее, может начинать «сдвигать» или «страхивать щелчком». Если два камушка упали на одинаковом расстоянии от ямки или если два игрока попали прямо в ямку, назначается решающий бросок, с помощью которого определяется их последовательность. Камушки сдвигаются боковой стороной указательного пальца. При этом можно только сдвигать, а не направлять. Игрок, который начинает сдвиг, может выбрать себе любой камушек и старается толкнуть его так, чтобы он скатился в ямку или в тарелку. Если это получается, он может попробовать сделать то же самое со следующим камушком, пока не промахнется. Тогда наступает очередь второго игрока. Выигрывает тот, кто отправляет в ямку последний камушек. Он может забрать все камушки, и начинается новая партия.

Попади в черту (без иллюстрации)

Выцарапать в земле черту или положить нитку и еще одну параллельно на расстоянии 1 - 2 м. Оттуда игроки по очереди бросают по одному камешку в направлении первой черты, стараясь попасть камушком как можно ближе к ней или по возможности прямо в нее. Тот, кто попадает камушком прямо на черту, может забрать камушки, брошенные другими игроками. Если камушки нескольких игроков находятся на одинаковом расстоянии от черты, игра продолжается до тех пор, пока не будет возможности точно определить победителя.

Головоломка (илл. 2)

Каждый игрок дает первому бросающему от двух до четырех камушков (по договоренности),

после чего тот старается забросить их все вместе одним броском в ямку или тарелку, которая находится на расстоянии двух метров. Затем подсчитывается количество попаданий. Потом второй игрок берет камушки и пробует свое счастье. Тот, кто по окончании партии забросил в ямку больше всего камушков, забирает все камушки. Если два или несколько игроков имеют одинаковое количество попаданий, назначается решающий бросок.

Игра с камнем (без иллюстрации)

На расстоянии двух метров от линии метания положить камень размером примерно с кулак или детский кубик. Каждый игрок бросает десять камушков в направлении камня. Камушки должны попасть как можно ближе к камню, но не касаться его. Если один из игроков все же попадает своим камешком в камень, он отдает каждому из игроков по одному маленькому камешку в качестве «штрафа». Когда все камушки брошены, побеждает тот, чей камешек находится ближе всех к камню или кубику. Он может собрать и оставить себе все выигранные камушки других игроков.

Выбей камень (без иллюстрации)

Бросить на землю большой камешек. Все игроки по очереди бросают свои камушки с расстояния 5 м, стараясь попасть в большой камешек.

Тот, чей бросок попадает по большому камешку, получает от каждого игрока по одному маленькому камешку в качестве приза. Если с первой попытки никто не попадает в цель, во время второй попытки игроки могут еще раз попытаться бросить с того места, где остались их камушки после первого броска. Если никто не попадает в цель со второй попытки, можно начать игру заново.

Удар по воротам (илл. 3)

Сначала нужно выкопать ямку диаметром около 5 см или положить на землю тарелку для камушков. Справа и слева от ямки на расстоянии 5 см от ее края воткнуть в землю деревянные палочки (или установить кубики). Бросать нужно с расстояния 5 м. Каждый игрок в течение одного круга имеет право на один бросок. В случае попадания в ямку или в тарелку он получает пять очков. В случае попадания в ворота, то есть между деревянными палочками или кубиками, но не в ямку, он получает одно очко. В камушек не попадает в ворота, игрок не получает ни одного очка. Игрок, набравший максимальное количество очков после пяти кругов, получает

от каждого игрока по одному камешку.

Отскок от стены (илл. 4)

На расстоянии 30 см от стены выкопать ямку диаметром около 7 см или установить тарелку для камушков. Игроки по очереди бросают по три камушка друг за другом в стену так, чтобы они отскочили от нее и скатились в яму или в тарелку. Игрок, который забросил в цель наибольшее количество камешков или чьи камешки находятся ближе всего к ямке, получает право начинать следующую игру и играет до тех пор, пока не допустит промах. После этого возможность попытаться счастья получает второй игрок. Тот, кто забрасывает в ямку последний камешек, выигрывает все камешки, которые находятся в ямке или в тарелке.

Кольцо (илл. 5)

Нарисовать на земле круг диаметром около 25 см или уложить веревку в форме круга. Вокруг этого круга начертить круг большего диаметра – около 2 м – или уложить вторую веревку. Потом все игроки кладут два или три камешка в маленький круг. Стоя у края большого круга, игроки по очереди стараются точным ударом попасть в камушки, которые находятся в малом кругу, так, чтобы они выкатились из малого круга. Камушки, выкатившиеся из малого круга, выигрывает выбивший их игрок. В случае промаха игрок получает обратно только свой камешек. Игра заканчивается после того, как из внутреннего круга будет выбит последний камешек.

Попади в число (илл. 6)

Перед началом игры нужно нарисовать на земле игровое поле, которое состоит из 13 квадратов размером примерно 20 x 20 см. Потом на каждом квадрате написать разное количество очков. Пример: На самом верхнем поле, в которое сложнее всего попасть, нужно указать максимальное количество очков. Игроки по очереди бросают по одному камешку с расстояния примерно 3-4 м, стараясь попасть в отмеченные цифрами квадраты. Полученные очки записываются. Если камешек попадает на линию между двумя полями, игрок не получает ни одного очка. Выигрывает тот, кто набрал больше всего очков по результатам установленного количества раундов (например, 5 бросков). Он получает игральные камушки других игроков.

Подбивание камушков пальцами. (илл. 7)

Существует два способа привести камушки к цели:

1. Толкать пальцем: подталкивать камешек в ямку согнутым указательным пальцем.
2. Подбивать щелчком: перемещать лежащий на земле камешек щелчком указательного пальца.

Кстати:

Даже в плохую погоду тебе не придется отказываться от игры в камушки. Вместо ямки в качестве цели используется тарелка для камушков, которая устанавливается в комнате. Почему существует так много разных камушков?

Во-первых, все камушки обладают меновой стоимостью. Например, ты можешь обменять четыре маленьких камушка на один большой или один очень красивый на несколько простых. Например, если у тебя осталось только три больших камушка, так как последние игры были проиграны, ты можешь таким образом обменять их на много маленьких и участвовать в следующей игре, чтобы отыграть потерянные камушки.

Конечно, вы также можете договориться и сыграть один раунд большими камушками. Они катятся особенно хорошо, а из-за их высокой ценности игра становится вдвойне захватывающей.

Существуют ли другие возможности игры в камушки, кроме подбивания щелчком или подталкивания пальцем?

Такие возможности есть! Кроме подталкивания боковой стороной указательного пальца, можно играть, подталкивая камушки ногтем указательного или среднего пальца. Чтобы достичь нужной дальности броска, при этом можно, например, надавить указательным пальцем на большой палец, а затем щелкнуть указательным пальцем по камешку. Совершенно особенная техника подталкивания камешка ногой. Для этого нужно поставить носок обуви вплотную позади играющего камешка. Потом наступить другой ногой на пятку «играющего ботинка», в результате чего камешек получает сильный удар. Ну вот, ты много узнал о том, что можно сделать с красивыми камушками, которые лежат в твоём мешочке. А если ты включишь всю свою фантазию, ты узнаешь, почему дети и камушки вместе уже много тысяч лет. Ты можешь построить дорогу для камушков из дерева или из песка, головоломку в деревянной раме, использовать их в качестве игральных костей в самостоятельно сделанной игре (например, мельница в песке) и для многих других вещей.

Желаем тебе провести много приятных часов за игрой в камушки

