

Murmeln

Geschichte

Funde aus babylonischer, römischer und germanischer Zeit belegen, dass das Murmelspiel bereits sehr alt ist. Die ältesten Murmeln datieren von 3000 vor Chr. Eine Anzahl runder Halbedelsteine fand man als Beigabe im Grab eines ägyptischen Kindes in Nagada. Im Britischen Museum lagern Murmeln aus Kreta, die auf 2000 – 1700 vor Chr. datieren. Gefunden wurden sie in der Minoischen Ausgrabungsstätte beim Berg Petsofas in der Nähe von Palekastro.

Seit der Zeit um 1500 scheinen aufgrund archäologischer Funde die verschiedenen Spiele, die man mit Murmeln, Klickern oder Schussern spielen konnte, in Mitteleuropa und der Schweiz an Beliebtheit deutlich zuzunehmen. Kugelgröße, Material und Farbigkeit der Murmeln wurden vielfach variiert: Neben unterschiedlichen Murmeln aus unglasierter oder weiß engobierter roter Irdenware, finden sich vor allem braune Faststeinzeugmurmeln oder seit der Mitte des 19. Jh. Murmeln aus Glas. Ob es eine eigene schweizerische Murmelproduktion gab, oder Murmeln, z.B. aus dem bedeutenden Herstellungszentrum Großalmerode in Nordhessen (D) importiert wurden, ist unklar. Die Produktion von Glasmurmeln begann erst 1848 im thüringischen Ort Lauscha. Dort erfand der Glasbläser Christoph Simon Karl Greiner die so genannte *Märbelschere*. Märbel ist das itzgründische Wort für Murmel, das auch in das Hochdeutsche übernommen wurde. Im September 1848 erhielt Christoph Simon Karl Greiner die Konzession zur alleinigen Herstellung von *Künstlichen Achat- und Edelstein-Kugeln*. Die in allen möglichen Farben mit kunstvollen und geschwungenen Spiralmustern im Inneren der Glasmurmel hergestellten Kugeln werden auf traditionelle Weise durch Zugabe von Farbe oder farbigen Glasbändern und Schleifen zu dem entnommenen *Glasposten* hergestellt.

Namen

In deutschsprachigen Ländern sind das Murmelspiel und die Murmel unter zahlreichen Namen bekannt: **Bucker, Heuer, Klickern, Knicker, Duxer, Marbeln, Marmeln, Märbeln, Schnellern, Schussern, Wetzeln** sind nur einige gängige davon. Der Name *Murmel* kommt von Marmor, dem früher häufigsten Herstellungsmaterial. Die übrigen Namen beschreiben entweder das klackernde Geräusch der aneinanderstoßenden Kugeln oder die Art ihrer Bewegung.

Material

Glasmurmeln

Steinmurmeln (meist Marmor) besaßen bereits die Kinder im alten Rom. Doch überall auf der Welt spielten die Kinder auch mit Glasmurmeln, Perlen, Steinen, Nüssen oder Muscheln. Lange Zeit waren in Europa farbige Murmeln aus Ton weit verbreitet.

Heute gibt es fast ausschließlich Glasklicker. Gelegentlich trifft man auf Schusser aus Stahl, die meist aus Kugellagern stammen. In nur wenigen Kugelmühlen werden in den Alpen auch heute noch Steine zu Murmeln verschliffen.

Spiel

Die Spielvarianten und Regeln sind so zahlreich wie die Farben der kleinen Kugeln. Meist wird im Freien auf festem Erdboden gespielt. Dort ist es am einfachsten, mit dem Schuhabsatz ein etwa faustgroßes Loch zu fabrizieren und den lockeren Boden darum wieder festzustampfen oder die bei anderen Varianten üblichen Abwurflinien zu kennzeichnen. Für kleine Kinder gibt es auch **Kugelbahnen** (auch Murmelbahnen genannt, wie etwa Cuboro) aus Kunststoff oder Holz.

Varianten (Auswahl)

Hier nur einige der zahlreichen Varianten und Regelauszüge. In anderen Ländern existieren noch ausgefallenerere Techniken und Spielziele:

Loch oder Einloch oder Kreisje

Die Spieler nehmen etwa 5 bis 8 Schritte vor einem faustgroßen Loch im Boden Aufstellung, nachdem sie zuvor die Reihenfolge ausgehandelt haben (Abzählreim oder Zuruf). Jeder wirft nun 3 oder mehr (je nach Absprache) Klicker nach dem Loch. Je nach der Entfernung der einzelnen Klicker vom Loch wird nun weiterspielt. Der Spieler, der die meisten bereits im Loch unterbrachte, beginnt oder derjenige, dessen Klicker dem Loch am nächsten liegen. Er schiebt die am Boden liegenden Kugeln ins Loch. Verfehlt er, ist der nächste dran. Wer die letzte Kugel einlocht, ist Sieger und erhält entweder alle Murmeln oder einen zuvor ausgehandelten Einsatz.

Fünferloch

Fünf Löcher werden wie auf einem Würfel dargestellt in die Erde gegraben. In jedes Grübchen wird nun der vorher vereinbarte *Einsatz* gelegt. Nun darf sich jeder versuchen. Wer in ein Loch trifft, erhält die darin befindlichen Murmeln. Wer daneben trifft oder in ein bereits leeres Loch, muss die Murmel als nächsten Einsatz abgeben.

Dotzen oder Andotzen

Eine Linie kennzeichnet das *Standmal*. Ein Spieler wirft von dort seine Murmel. Der andere versucht, diese durch einen *Daumenschuss* zu treffen. Gelingt es ihm, gehört die Murmel ihm. Verfehlt er, ist der andere dran. Wer die zuerst geworfene Kugel trifft, ist der Gewinner.

Augenschuss

In einen kleinen eingezeichneten Kreis legt jeder den Murmel-Einsatz. Mit geschlossenen Augen stellt man sich nun über den Kreis und lässt die Murmel aus Kopfhöhe fallen. Wird dabei eine im Kreis befindliche hinausgeschlagen, gehört sie dem Treffenden.

Dieselbe Variante kann man auch spielen, indem man die aus einer vereinbarten Entfernung die Kugeln vom Boden aus hinauszuschnippen versucht.

Burgen treffen oder Schlösschen

Jeder baut vor sich eine kleine *Burg* oder ein *Schloss* auf, indem er aus vier Murmeln eine Pyramide bildet. Wem es gelingt, durch einen Murmeltreffer diese zu zerstören, erhält alle Vier. Ansonsten verbleiben die Fehlversuche beim Gegner.

Techniken

Je nach Spielart benutzt man beim Murmelspiel mehrere Techniken:

- Beim *Gelenkwurf* wird die Murmel locker zwischen gekrümmten Daumen und Zeigefinger gehalten und aus dem Handgelenk zum Ziel geworfen.
- Beim *Daumenschuss* liegt die Murmel auf dem gekrümmten Zeigefinger und wird mit dem Daumen nach vorn geschlenzt. Der Knöchel des Zeigefingers ruht dabei auf dem Boden und die Hand sollte nicht bewegt werden.
- Beim *Schnippen* wird die Murmel mit Zeige- oder Mittelfinger leicht oder fest (je nach Entfernung) geschnippt. Hierzu schnalzt man die Finger vom Daumen weg.
- Beim *Schieben* rollt man die Murmel mit dem Zeige- oder Mittelfinger nach vorn.
- Beim *Tuppen* drückt man von oben mit einem beliebigen Finger auf die am Boden liegende Murmel, bis sie nach vorne wegrutscht und mit einem Effet losrollt.
-

Kurioses und Wissenswertes

- Kaiser Augustus soll stets Murmeln bei sich getragen haben und beim Anblick spielender Kinder eine Partie mitgestaltet haben.
- Der Pädagoge Jean Piaget hat in den 1940er Jahren in Genf das kindliche Regelverhalten beim Murnelspiel untersucht, das man damals noch auf den Straßen zu Beginn des Frühlings spielte. Die Regeln wurden noch ohne kommerzielle Vorgaben von einer Kindergeneration zur andern weitergegeben. Sie unterschieden sich von Stadtteil zu Stadtteil.
- Die Glasmurmeln wurden *erfunden*, weil man eigentlich die *Glasaugenherstellung*, die zuvor aus Halbedelsteinen bestanden, verbilligen wollte. Der Erfinder des Glasauges aus Lauschaer Glas, Ludwig Müller-Uri, beauftragte seinen Schwiegersohn, den Tieraugenmacher Christoph Simon Karl Greiner damit, was ihm auch nach mehreren Versuchen gelang.
- kurios : Die US-Amerikaner dürfen bei den Weltmeisterschaften im englischen Ringspiel nicht mitmachen, da sie zu gut sind.

Text übernommen mit leichten Veränderungen von www.wikipedia.de