



Olympisches Wurf-Brettspiel

Perfekt für schlechtes Wetter! Druckt euch den Spielplan aus, holt Spielfiguren raus und es kann losgehen.

Start:

Alle Spieler einigen sich auf eine Disziplin. In der ersten Runde spielen alle das gleiche Spiel und können die erreichten Punkte auf dem Spielplan nach vorne laufen. Ab der zweiten Runde gibt das Feld, auf dem der Spieler steht, an, welches Spiel als nächstes gespielt werden muss.

Ende:

Der Spieler, der als erstes auf das Ziel-Feld gelangt, hat gewonnen.

Anmerkung:

Die Entfernung mit den Schritten variiert pro Spieler, d.h. Erwachsene müssen die Abstände etwas vergrößern, während die Abstände der Kinder kleiner sind.

Dosenwerfen

Stapelt eure Dosen (6 Dosen) zu einer Pyramide auf. Nehmt euch ein paar Socken und faltet es zu einem Ball. Nun geht ihr 7 - 10 Schritte von der Pyramide weg und versucht mit drei Versuchen alle Dosen abzuwerfen. Die Anzahl der gefallen Dosen dürft ihr nach vorne gehen.

Keine Dosen da? Versuch es mit: Bechern, Bauklötzen oder anderen Spielzeugen, die sich stapeln lassen

Zielwurf

Stellt einen Topf auf dem Boden. Nun versucht ihr, den Topf mit eurem Sockenball zu treffen. Geht dafür 5-7 Schritte von den Töpfen weg. Ihr habt 3 Würfe. Die Anzahl der Treffer dürft ihr nach vorne gehen.

Keine Töpfe da? Versuch es mit: Bechern, Dosen oder anderen Gegenständen, in die rein geworfen werden kann.

Ringwurf

Bastelt euch Ringe aus Papiertellern und stellt eine Flasche auf den Boden. Geht 3-5 Schritte von der Flasche weg und versucht die Ringe über die Flasche zu werfen. Ihr habt 4 Würfe. Die Anzahl der Treffer dürft ihr weiterziehen.

Hinweis: Die Ringe habt ihr vielleicht schon in der Themenwoche „Zirkus“ gebastelt.

Kegeln

Stellt Flaschen auf den Boden. Mit einem Sockenball könnt ihr versuchen die Flasche abzuwerfen oder gegen die Flaschen zu kegeln. Die Anzahl der gefallen Flaschen dürft ihr nach vorne gehen.

Keine Flaschen da? Versuch es mit: Bechern oder Klopapierrollen

Punktewurf

Stellt drei Töpfe in einer Reihe auf den Boden (sie sollten jeweils einen Schritt Abstand voneinander haben). Der Topf, der am weitesten weg ist, gibt die meisten Punkte und der am nächsten dran ist, die wenigsten. Mit einem Wurf versuchen einen der Töpfe zu treffen. Die Punktzahl des getroffenen Topfes darf man nach vorne gehen.

Keine Töpfe da? Versuch es mit: Pfannen oder Papptellern

