

GÅRDSKIMBLE



Spelets idé är att få det egna lagets ”spelpjäs” att ta sig runt hela ringen. Det snabbaste laget vinner.

Utrustning:

- Koner i fyra olika färger; 3–5 st. för att märka ut spelplanen och 1 st. för att märka ut varje lags kastplats
- Spelpjäs: tunnband i olika färger, öglor av tyg eller snöre, käppar el.dyl. som går att skilja mellan varandra
- Att kasta: en ärtpåse eller boll till varje lag
- Kastmål: en hink eller en korg
- Spelområde: en jämn gårdsplan eller annan plan

Föberedelser:

Placera ut konerna på spelplanen så som bilden visar. Lagen ställer sig i kö bakom sin egen kastplats och spelpjäserna placeras på den kon som ligger på den egna kastplatsen.

Spelets gång:

De första spelarna i varje lag försöker kasta sin boll (el. annat kastföremål) i mål. Då spelaren lyckas får den flytta fram sin spelpjäs till nästa kon och springa ett hedersvarv runt spelplanen. Om spelaren missar målet eller kastföremålet studsar ut från målet, stannar spelpjäsen där den är, men spelaren måste springa ett straffvarv (spelaren springer alltså runt spelplanen i vilket fall som helst).

Nu är det följande spelares tur. Spelet fortsätter tills någons spelpjäs har gått hela varvet runt.

Om någons spelpjäs landar på samma kon som någon annans, flyttas det upphunna lagets spelpjäs en kon bakåt. Spelets vinnare är det lag vars spelpjäs kommer fram till sin egen startplats först.

VÄND PÅ SIDAN FÖR ATT SE HUR SPELPLANEN SER UT

SPELPLANEN

