

Kronkorken sammeln



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : (Kronkorken)



Spielregel :

M 07-25

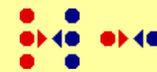
Innerhalb einer bestimmten Zeit müssen alle Mitspieler so viele Kronkorken wie möglich finden.

Gewonnen hat derjenige, der am Schluss die meisten Kronkorken mitgebracht hat.

Hinweis:

Am besten spielt man es in der Nähe von Parkplätzen und Raststationen oder nach einem großen Fest. Ideal auch für die Reise, wenn man sich zwischendurch mal bewegen möchte.

Die Kronkorken kann man später für andere Spiele verwenden.



Kronkorkenfuchsen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mitspieler 5 Kronkorken



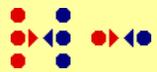
Spielregel :

M 07-26

Dieses Spiel kann man entweder mit Kronkorken, Knöpfen oder Centstücken spielen. Die Spieler stellen sich im Abstand von ca. 3 Meter vor eine Wand. Nun darf jeder seinen Korken gegen die Wand spielen, so dass er möglichst nahe an der Wand liegen bleibt. Der Gewinner darf sich alle Korken aus der Runde behalten. Dann geht es in die zweite Runde.

Variation:

Der geworfene Kronkorken muss zunächst die Wand berühren.



Kronkorkenboote



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 Kronkorken, Plastikwanne, Wasser



Spielregel :

M 07-27

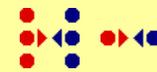
Für dieses Spiel brauchen wir eine Plastikwanne mit Wasser.

Die ersten Spieler der Mannschaften müssen versuchen, ihre 5 Korken so auf das Wasser in der Wanne zu legen, dass sie nicht untergehen. Dafür haben sie 60 Sekunden Zeit.

Für jeden schwimmenden Korken erhält der Spieler 1 Punkt für seine Mannschaft.

Schwimmen die Korken länger als 60 Sekunden auf dem Wasser, gibt es extra Punkte.

Die Mannschaft mit den meisten schwimmen Kronkorken hat am Ende gewonnen.



Kronkorkenkette



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 50 Kronkorken, Schnur, Hammer, Nagel



Spielregel :

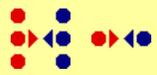
M 07-28

Innerhalb von 60 Sekunden müssen die Mannschaften möglichst viele Kronkorken auf eine Schnur auffädeln. Erschwerend kommt hinzu, dass mit Hammer und Nagel zunächst mal Löcher in die Kronkorken geschlagen werden müssen.

Gewonnen hat die Mannschaft, die nach 60 Sekunden die meisten Kronkorken aufgefädelt hat.

Variation:

Bei weiteren Runden entfällt das Lochen der Kronkorken, die Zeitvorgabe ist jetzt 30 oder 45 Sekunden.



Kronkorkenschießen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : pro Mannschaft 3 Kronkorken, Tesa-Krepp



Spielregel :

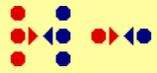
M 07-29

An einer Seite des Raumes malen wir auf dem Boden ein Kreis auf oder kleben ihn mit Klebeband ab. Dann teilen wir den Kreis noch in 4, 6 oder 8 Stücke auf und schreiben in die Stücke die Punktzahlen 1-4, 1-6 oder 1-8 wie beim Dartspiel. Die Startlinie ziehen wir im Abstand von ca. 3-4 Metern vom Kreis entfernt.

Abwechselnd kommen die ersten Spieler der einzelnen Mannschaften an die Reihe und versuchen, ihre 3 Kronkorken in den Kreis zu schnipsen. Für jeden Treffer gibt es die entsprechende Punktzahl.

Variation:

Entfernung zum Kreis ändern, Anzahl Kronkorken pro Mitspieler ändern.



Kronkorkenturm II



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 Kronkorken, 1 Tisch



Spielregel :

M 07-31

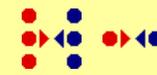
Bei diesem Spiel geht es darum, einen möglichst hohen Turm aus Kronkorken aufzustapeln.

Es beginnt der erste Spieler der ersten Mannschaft. Er legt einen Kronkorken in die Mitte des Tisches. Der erste Spieler der zweiten Mannschaft legt einen Kronkorken darauf, den nächsten legt der erste Spieler der dritten Mannschaft auf. Sind alle Mannschaften durch, kommen jeweils die zweiten Spieler an die Reihe, usw.

Die Mannschaft, bei der der Turm umfällt, bekommt einen Minuspunkt.

Die nächste Runde beginnt der erste Spieler der zweiten Mannschaft usw.

Die Mannschaft mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.



Kronkorkenturm I



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 20 Kronkorken, 1 Tisch



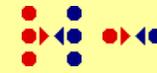
Spielregel :

M 07-30

Bei diesem Spiel geht es darum, auf einem Tisch einen möglichst hohen Turm aus Kronkorken aufzustapeln.

Es beginnt der erste Spieler der ersten Mannschaft. Er stapelt so lange Kronkorken auf bis der Turm umfällt. Für jeden vorher gestapelten Kronkorken bekommt er für seine Mannschaft 1 Punkt. Beispiel: Der Turm fällt beim 7. Kronkorken um. Das gibt 6 Punkte für die Mannschaft.

Gewonnen hat die Mannschaft, die nach einer bestimmten Rundenzahl die meisten Punkte hat.



Kronkorkenturm III



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 50 Kronkorken, (pro Mannschaft) 1 Tisch



Spielregel :

M 07-32

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst hohe Türme aus Kronkorken aufzustapeln.

Jede Mannschaft baut ihren eigenen Turm so hoch wie möglich. Der Turm muss 10 Sekunden stehen bleiben. Es beginnen die jeweils ersten Spieler der Mannschaften.

Die Mannschaft bekommt für jeden verbauten Kronkorken einen Punkt. Fällt der Turm vorher um, gibt es keinen Punkt.

In der nächste Runde bauen die jeweils zweiten Spieler der Mannschaften usw.

Hinweis:

Für jede Mannschaft sollte ein eigener Tisch zur Verfügung stehen.