

 **Steinmikado I** 

Spieler : ab 4 Spieler



Material : 20 Steine



Spielregel : M 10-01

In der Mitte des Raumes schichten wir einen Steinberg auf.

Die Aufgabe besteht darin, vom Fuße des Berges jeweils einen Stein wegzunehmen, ohne dass was ins Rutschen kommt. Wenn das gelingt, darf der Spieler den Stein behalten. Wenn etwas wackelt oder rutscht, muss der Stein wieder oben auf dem Berg abgelegt werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es beginnt der erste Spieler der ersten Mannschaft, es folgt der zweite Spieler der zweiten Mannschaft, usw.

Gewonnen hat, wer nach zehn Runden - oder wenn der Berg abgetragen ist - die meisten Steine gesammelt hat.

 **Steinzielwerfen** 

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 3 Steine



Spielregel : M 10-03

In einer Entfernung von 3 Metern von der Startlinie zeichnen wir ein Quadrat mit ca. 1 Meter Seitenlänge und die beiden Diagonalen. In die dadurch entstandenen 4 Dreiecke schreiben wir die Punktwerte 3, 5, 8 und 10.

Die Spieler der einzelnen Mannschaften zielen abwechselnd nacheinander mit 3 Steinen auf das Quadrat und versuchen natürlich, so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Jeder erhält den Punktwert des Feldes, in dem sein Stein liegen bleibt. Trifft der Spieler auf eine der Diagonalen, so wird der Punktwert des höheren Feldes verdoppelt. Liegt der Stein beispielsweise auf der Linie zwischen Feld 5 und Feld 8, bekommt der Spieler 2 x 8, also 16 Punkte. Bleibt der Stein genau auf dem Kreuzpunkt der beiden Diagonalen liegen, erhält der Spieler 30 Punkte. Die erzielten Punkte werden danach zusammengezählt und der Mannschaft gutgeschrieben.

 **Steinmikado II** 

Spieler : ab 4 Spieler



Material : 20 Steine



Spielregel : M 10-02

In der Mitte des Raumes schichten wir einen Steinberg auf. Die Spieler verteilen sich in einem Kreis um den Steinberg herum.

Die Aufgabe besteht darin, so viele Steine abzuheben wie möglich, ohne dass sich ein anderer Stein bewegt oder herunterfällt. Wenn etwas wackelt oder rutscht, muss der Stein wieder oben auf dem Berg abgelegt werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der erste Spieler wird ausgelost.

Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Steine gesammelt hat.

 **Steinwerfen in Dosen** 

Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 10 Steine, ca 3 verschieden große Dosen o. ä.



Spielregel : M 10-04

In verschiedenen Entfernungen von der Startlinie werden die Dosen aufgestellt, die große näher (gibt 1 Punkt), die kleinen etwas weiter (gibt 2 bzw. 3 Punkte). Mehrere Mannschaften treten gegeneinander an. Der erste Spieler der ersten Mannschaft stellt sich an die Startlinie und beginnt. Er erhält 10 Steine.

Die Aufgabe besteht darin, diese 10 Steine möglichst alle in die aufgestellten Dosen zu werfen. Für jeden Treffer wird seiner Mannschaft die entsprechende Punktzahl gutgeschrieben.

Nun ist der erste Spieler der zweiten Mannschaft an der Reihe. Wenn alle Mannschaften einmal dran waren, treten die jeweils zweiten Spieler an usw.



Tic-Tac-Toe I



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 6 Steine



Spielregel :

M 10-05

Auf den Boden zeichnen wir ein Quadrat und unterteilen es durch zwei senkrechte und zwei waagerechte Linien, so dass neun gleich große Felder entstehen. Jeder der beiden Spieler bekommt drei Steine (verschieden farbig).

Die Aufgabe besteht darin, seine drei Steine in eine Dreierreihe zu bringen.

Jetzt setzen die Spieler die Steine abwechselnd in die Felder. Anschließend dürfen die Steine von Feld zu Feld gezogen werden bis einer der beiden Spieler eine Dreierreihe erreicht hat. Dann ruft er Tic-Tac-Toe.

Der Sieger bekommt einen Punkt.



Tic-Tac-Toe II



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 10 Steine



Spielregel :

M 10-06

Auf den Boden zeichnen wir ein Quadrat und unterteilen es durch zwei senkrechte und zwei waagerechte Linien, so dass neun gleich große Felder entstehen. Jeder der beiden Spieler bekommt fünf Steine (verschieden farbig).

Die Aufgabe besteht darin, drei Steine in eine Dreierreihe zu bringen.

Jetzt setzen die Spieler die Steine abwechselnd in die Felder und versuchen dabei, eine Dreierreihe zu erreichen.

Wenn es gelingt, eine Dreierreihe zu bilden, bekommt der Sieger zwei Punkte. Andernfalls, bei einem Unentschieden, gibt es für jeden Spieler einen Punkt.



Stein-Boccia



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 8 runde Steine, 1 kleinerer Kieselstein



Spielregel :

M 10-07

Auf dem (sandigen) Boden zeichnen wir von der Startlinie aus eine etwa 20 Schritte lange und etwa 5 Schritte breite Zielbahn. An der Startlinie stellen sich 2 Mannschaften zu je 2 Mann auf. Jeder Spieler bekommt 2 runde Steine. Ein Spieler wirft den kleineren Kieselstein ans andere Ende der Zielbahn.

Jetzt rollen die 4 Spieler abwechselnd ihre Steine nicht nur möglichst nahe an den Kieselstein, sondern versuchen dabei auch, die Steine der anderen Mannschaft wegzuschießen.

Gewonnen hat die Mannschaft, die mit einem ihrer Steine dem Kieselstein am nächsten liegt.



Römische Mühle



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 6 Steine



Spielregel :

M 10-08

Auf den Boden zeichnen wir einen Kreis und unterteilen ihn mit vier Linien in acht gleich große Stücke. So entstehen neun Spielpunkte: einer genau in der Mitte und acht auf dem Kreis. Jeder Spieler bekommt drei Steine, der eine helle und der andere dunkle.

Die Aufgabe besteht darin, seine drei Steine in eine Dreierreihe zu bringen.

Jetzt setzen die Spieler die Steine abwechselnd auf die Schnittpunkte. Anschließend dürfen die Steine von Schnittpunkt zu Schnittpunkt gezogen werden, bis einer der beiden Spieler eine Dreierreihe erreicht hat.

Der Sieger bekommt einen Punkt.



Stein-Zielwerfen



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 24 Steine



Spielregel :

M 10-09

In den (sandigen) Boden graben wir von der Startlinie aus in einer Entfernung von etwa 20 Schritten eine Zielgrube. An der Startlinie stellen sich 2 Mannschaften zu je 2 Mann auf. Jeder Spieler bekommt 6 Wurfsteine.

Jetzt werfen die 4 Spieler abwechselnd ihre Steine auf die Grube. Für einen Treffer gibt es 4 Punkte - jedoch nur, wenn die gegnerische Mannschaft mit ihrem nächsten Wurf nicht auch trifft. Denn dann gilt der in der Grube liegende Stein als »erschlagen« und die Punkte gehen an die anderen.

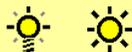
Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst 12 Punkte erzielt hat.



Kreis treffen



Spieler : ab 4 Spieler



Material : pro Mitspieler 5 Steine



Spielregel :

M 10-11

In einer Entfernung von ca. 5 Meter von der Startlinie zeichnen wir einen Kreis von ca. 50 cm Durchmesser auf den Boden.

An der Startlinie stehen die Mitspieler und versuchen, einen Stein in diesen Kreis zu werfen. Der Spieler, der zuerst in den Kreis trifft, hat die Runde gewonnen und bekommt alle Steine, die danebengegangen sind.

Hinweis:

Trifft sofort der erste Spieler, bekommt er leider nur seinen eigenen Stein zurück.

Taktisch klug ist es, erst einmal daneben zu werfen und erst dann in den Kreis zu treffen, wenn einige Steine daneben liegen.



»Nim«



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 12 Steine



Spielregel :

M 10-10

Aus 12 Steinen werden 3 Haufen zu je 4 Steinen gebildet.

Abwechselnd dürfen die beiden Spieler nun von jeweils einem der Haufen beliebig viele Steine wegnehmen.

Wer die letzten Stein wegnimmt gewinnt das Spiel und bekommt 1 Punkt.

Variation 1:

Wer den letzten Stein wegnehmen muss, verliert das Spiel und der andere bekommt den Punkt.

Variation 2:

Änderung von: - Anzahl der Steine, - Zahl der Haufen, - Anzahl der Steine pro Haufen, - Anzahl der Steine, die weggenommen werden dürfen, begrenzen.



Steinmühle



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 6 Steine



Spielregel :

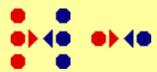
M 10-12

Auf den Boden zeichnen wir ein Quadrat und unterteilen es durch eine senkrechte und eine waagerechte Linie in vier gleich große Felder. Jeder der beiden Spieler bekommt drei Steine (verschieden farbig).

Die Aufgabe besteht darin, seine drei Steine in eine Dreierreihe zu bringen.

Jetzt setzen die Spieler die Steine abwechselnd auf die Schnittpunkte. Anschließend darf von Feld zu Feld gezogen oder gesprungen werden, bis einer der beiden Spieler eine Mühle erreicht hat.

Der Sieger bekommt einen Punkt.



13 Steine



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 13 kleine Steine, 1 Tisch



Spielregel : M 10-13

Auf den Tisch legen wir 12 kleine Steine in eine Reihe. Den 13. Stein legen wir auf den Handrücken.

Die Aufgabe besteht darin, die 12 Steine auf dem Tisch mit dieser Hand aufzunehmen und zur Seite zu legen. Dabei darf der 13. Stein nicht vom Handrücken herunterfallen.

Fällt der Stein herunter, zählen alle bis dahin zur Seite gelegten Steine. Für die Steine werden dem Spieler die entsprechenden Punkte gutgeschrieben.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Steinspirale



Spieler : ab 4 Spieler



Material : pro Mitspieler 2 Steine



Spielregel : M 10-14

Auf den Boden zeichnen wir eine Spirale. Jeder der 3 bis 4 Mitspieler bekommt 2 Steine, einen davon legt jeder in die Mitte der Spirale.

Jetzt kann das Spiel losgehen. Der 1. Spieler muss erraten, in welcher Hand der 2. Spieler seinen Stein hält, rechts oder links. Bei falscher Antwort darf der 2. Spieler seinen Stein einen halben Kreis weiter (nach außen) schieben. Anschließend ist der 2. und 3. Spieler an der Reihe. Der 2. Spieler muss erraten, usw.

Gewonnen hat, wer als erster Spieler am Ende (außen) der Spirale ankommt.



Das grüne Auge



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 1 Stein, 1 Trillerpfeife



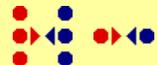
Spielregel : M 10-15

Die Mitspieler sitzen im Kreis und das Licht im Raum ist aus. Der Spielleiter hat die Trillerpfeife und den Stein, das »grüne Auge«.

Einer der Spieler bekommt jetzt das »grüne Auge« und gibt es weiter an seinen Nachbarn oder auch an einen anderen Mitspieler aus dem Kreis. Wer den Stein auf seiner Haut spürt, muss ihn annehmen. So wird das »grüne Auge« immer weitergegeben. Sobald aber die Trillerpfeife ertönt, muss derjenige, der jetzt den Stein hat, eine Aufgabe erfüllen.

Variation:

Der Spieler, der den Stein hat, bekommt einen Minuspunkt. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten nach z. B. 10 Runden gewinnt das Spiel.



Steincurling



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 6 flache Steine, 1 runder Stein



Spielregel : M 10-16

Im Abstand von ca. 3 Meter von der Startlinie liegt der runde Stein. Zwei Mannschaften zu je 2 oder 3 Spielern stehen hinter der Startlinie. Abwechselnd wirft nun je 1 Spieler von der einen und der anderen Mannschaft seinen flachen Stein nach dem runden Stein.

Für jeden Stein, den eine Mannschaft näher an das Ziel wirft als die andere, bekommt sie einen Punkt. Die Mannschaft, die als erste 12 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Hinweis:

Die Mannschaften wechseln sich zum Beginn der Runden ab.