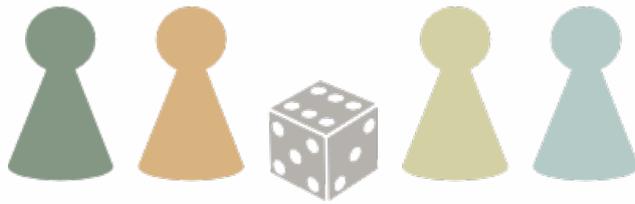


KREATIVE HOLZSPIELE & AKTIVLERN-MATTEN



holzART-Leipzig

UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)

AktivLern-Matte 1–6

Spielablauf:

- Jede:r Spieler:in wirft einmal die beiden Würfel.
- Nun werden aus 2-3 Metern Entfernung die Wurfbälle auf die Matte geworfen, wobei es natürlich darum geht, die erwürfelten Zahlen zu treffen.
- Die richtig getroffenen Zahlen auf der Matte werden dem:der Spieler:in als Punkte gutgeschrieben.
- Gewonnen hat, wer nach drei Runden die meisten Punkte erreicht hat.

Variante:

- Man kann auch eine Zahl festlegen, zum Beispiel 100 Punkte. Gewonnen hat dann der:diejenige, der:die als erste:r genau 100 Punkte hat.