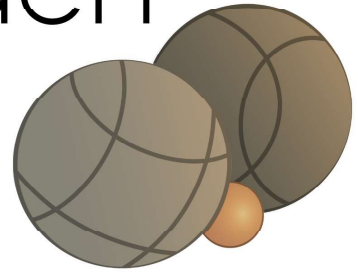




Pyramiden

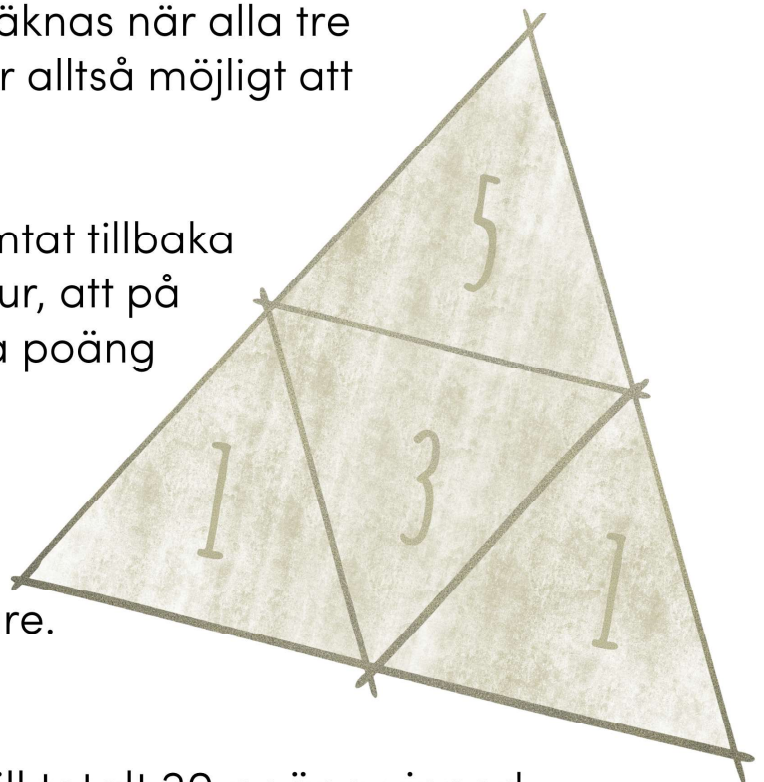


1. Rita upp en stor triangel med fyra mindre inuti. Märk fälten med 5 poäng (toppen), 3 poäng (mitten) och två 1 poäng (ytterkanterna). Rita upp en kastring på 4-7 meters avstånd från triangels bas.

2. Den första spelaren ställer sig i kastringen. Genom att kasta ut sina tre klot ska hen nu försöka samla så många poäng som möjligt. Poängen räknas när alla tre kloten ligger i triangeln – det är alltså möjligt att knuffa sitt klot.

3. När den första spelaren hämtat tillbaka sina klot är det nästa persons tur, att på samma sätt försöka få så höga poäng som möjligt.

4. Vid nästa omgång läggs poängen på de poäng spelaren har med sedan tidigare.



Den som först kommer till totalt 20 poäng vinner!

TIPS!

Vill ni höja svårighetsgraden? Spela med regeln att spelaren måste gå jämnt ut. Går hen över dras de överstigande poängen av från 20, och hen får försöka igen.

