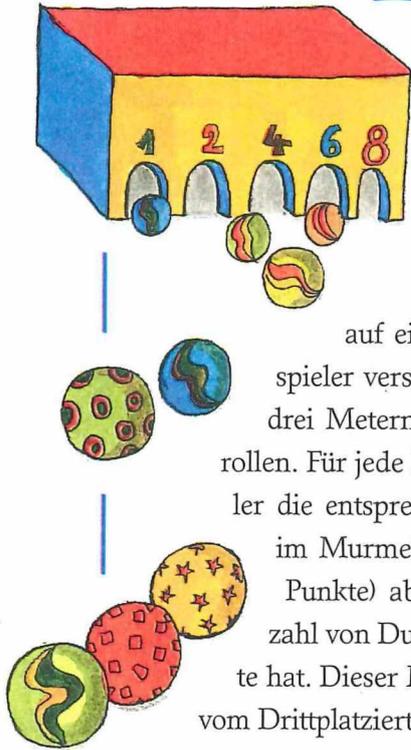




## Murmelhaus



**E**in Schuhkarton ist rasch in ein Murmelhaus umgebaut. In eine Längsseite des Kartons werden zum Beispiel fünf verschieden große Löcher geschnitten. Das größte Loch bekommt den Wert 1, die weiteren Löcher je nach Größe die Werte 2, 4, 6 und 8. Je kleiner das Loch und je schwieriger es ist, mit der Murmel hineinzutreffen, desto höher ist die Punktzahl. Das Murmelhaus wird nun

auf einen ebenen Untergrund gestellt, und die Mitspieler versuchen der Reihe nach, aus einem Abstand von drei Metern jeweils eine Murmel in eines der Löcher zu rollen. Für jede Murmel, die ins Loch trifft, erhält der Mitspieler die entsprechende Punktzahl. Landet eine Murmel nicht im Murmelhaus, wird ein mittlerer Punktwert (3 oder 4 Punkte) abgezogen. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Durchgängen wird gezählt, wer die meisten Punkte hat. Dieser Mitspieler bekommt vom Zweitplatzierten eine, vom Drittplatzierten zwei Murmeln usw.