

## DYST 5

# Kongespil

## Hvorfor Kongespil?

Kongespil menes at stamme helt tilbage fra middelalderen og er et strategisk spil, hvor det samtidig gælder om at kaste præcist og være god til at bedømme afstande.



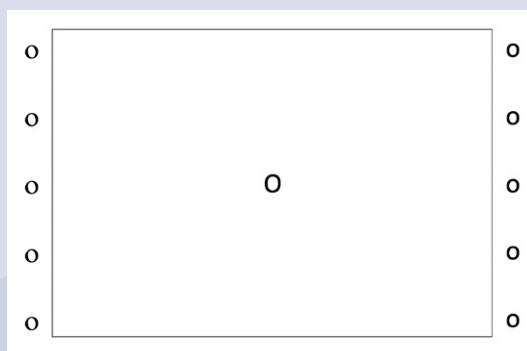
## Kampen

Grupperne dyster mod hinanden.

- Banen markeres i en firkant på ca. 4 x 6m med fire pæle i græsset – én til at markere hvert hjørne.
- De 5 mindre træklodser stilles op på række foran hvert hold, der er i hver sin ende af banen. I midten af banen stilles kongen.
- Nu kaster hvert hold 6 pinde ad gangen mod modstanderens træklodser. Når de 6 pinde er kastet, er det næste holds tur. Holdene fortsætter dysten, indtil modstanderens træklodser er væltede.
- Når alle træklodser er væltede, skal kongen væltes. Det er holdet, der først har væltet modstanderens træklodser, der må vælte kongen. Det andet hold fortsætter med at vælte modstanderens træklodser – hvis de når at vælte dem alle, inden modstanderholdet har vundet, begynder de også at forsøge at vælte kongen.

Vinderen er det hold, der først får væltet kongen.

Vinderholdet får 5 point.



## Spørgsmål til eleverne

- Hvad er jeres taktik for at vinde over det andet hold?

Varighed  
20-30 minutter.

