



HOCHSTAPELEI

AUFGABE

An beliebig viele Mitspieler werden Nummern von 1-6 ausgegeben. Alle sitzen im Kreis, dann wird gewürfelt. Wenn beispielsweise eine 2 fällt, dürfen alle Schüler mit der Nummer 2 einen Platz im Uhrzeigersinn weiter rücken, auf den Schoß von Nebenmann oder -frau. Weiterrücken darf aber nur, wer nicht „besetzt“ und damit geblockt ist. Ansonsten muss derjenige warten, bis alle Mitspieler weg sind, die auf ihm gesessen haben.

VORBEREITUNG

Materialien: UNO-Spiel, Würfel

VARIATION

Je nach Zahl der Mitspieler können eventuell auch nur rote, blaue, grüne und gelbe Uno-Karten ausgeteilt und statt Würfeln vom Stapel gezogen werden.

DAUER

Die Spieler müssen wieder auf dem eigenen Platz landen.

ZIELE

- Aufmerksamkeit schulen
- Kommunikation stärken