

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern



**ISWWDNS -
Ich sehe was,
was du nicht
siehst**

Ideen zum
**REFOR-
MATIONS-
TAG**



Die Letzten werden die Ersten sein

Spiele rund ums Verlieren

Auf der folgenden Seite findet ihr den im Heft angekündigten Spielplan (Heft Seite 18). Ihr könnt ihn einfach nur ausdrucken oder ggf. vergrößern.

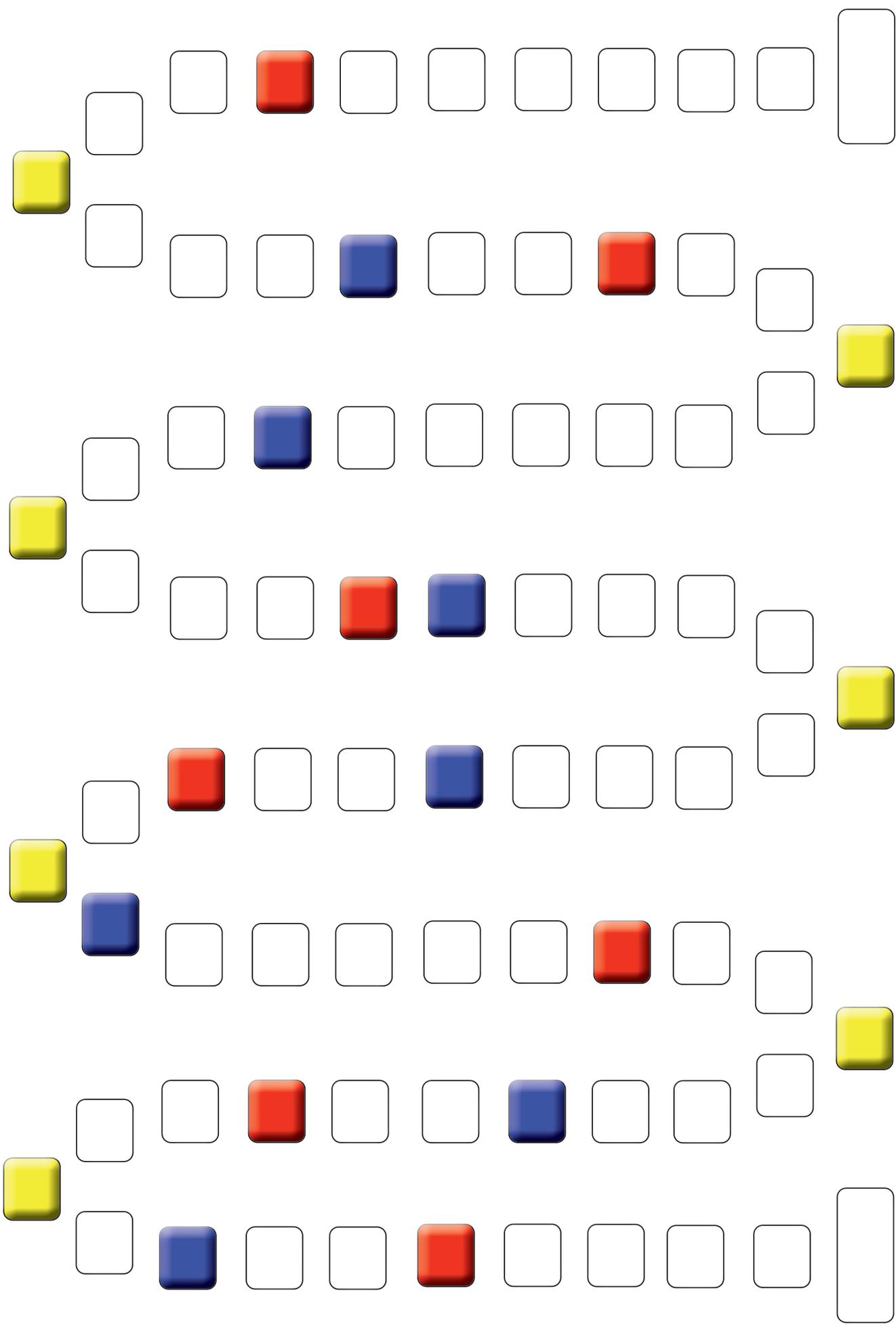
Die Spielregeln

Es geht darum, so langsam wie möglich vorwärts zu kommen – also möglichst niedrige Zahlen zu würfeln. Es gibt Aktionsfelder, bei denen eine Aktion durchgeführt wird.

Bei jedem Wurf bekommt die Gruppe einen Chip. Die Gruppe, die zuerst im Ziel angekommen ist, kann keine Chips mehr bekommen. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Chips erbeutet hat.

Material: Chips, Würfel, Spielplan

Claudia Scharschmidt



Blue chip = 1 Feld zurück

Red chip = 1 Chip abgeben

Yellow chip = 1 Chip zusätzlich