

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. **Wir zählen von eins bis siebenundsiebzig.** Im Kreis herum sagt jeder Mitspieler eine Zahl: Eins, zwei, drei...

Anstatt 7 muss man aber Brrr sagen, anstatt 14 BrrrBrrr, anstatt 21 BrrrBrrrBrrr. 17 heißt neu Brrrzehn, 70 wäre Brrrzig etc.



Wer einen **Fehler** macht, muss ein **Pfand** (z.B. einen Schuh oder einen Kugelschreiber) in die Mitte legen. Dieses Pfand kann nachher eingelöst werden:

| Name | Aufgabe, um das Pfand einzulösen (um den Schuh oder den Schlüssel zurückzuerhalten) | erfüllt |
|------|--|---------|
| | Stell dich auf einen Stuhl und zähl laut von 100 zurück bis 80. | |
| | Lauf 20 Schritte und zähl dabei laut von 80 zurück bis 60. | |
| | Stell dich auf ein Bein und zähl laut von 60 zurück bis 40. | |
| | Zähl von 40 zurück bis 20 und klatsch bei jeder Zahl in die Hände. | |
| | Zähle lautlos aber mit deutlicher Lippenbewegung von 20 zurück bis 1. Lass eine Zahl aus. Deine Mitspieler müssen herausfinden, welche Zahl du ausgelassen hast. | |
| | Sing die Zahlen von 1 bis 20 vor, nach der Melodie des Kinderliedes „Alle meine Entchen“. | |
| | Sag die Siebenerreihe rückwärts auf (70, 63, 56 ...). | |
| | Zähl von 1 bis 30. Aber mit der 6 als der „bösen Zahl“. | |
| | Zähl von 70 bis 100. Nun ist die 9 die „böse Zahl“. | |
| | Führ ein pantomimisches Seilhüpfen vor (ohne Seil). Zähl dabei die 20 Hüpfen laut mit. | |
| | Stell dich vor deine Mitspieler hin und stell mit deinem Körper eine Ziffer (=Zahl) dar. Hör erst auf, wenn deine Mitspieler deine Ziffer erraten haben. | |
| | Rechne laut alle Ziffern deines Geburtstages zusammen: z.B. 08.02.1998 ergibt 37 | |
| | Deine Mitspieler nennen dir 5 beliebige Zahlen zwischen 10 und 99. Lern sie und sag sie in fünf Minuten oder nach dem nächsten Spiel wieder auf. | |