

## Zahlenschubspuzzle



Die Fliesen (in Teilnehmerzahl plus 2 oder 3) werden mit den Zahlen nach unten und in loser Reihenfolge wie ein Memory Spiel auf den Boden gelegt, ohne dass die Gruppe mitbekommt, welche Zahl sich wo befindet. Jeder Teilnehmer stellt sich auf eine Fliese und erhält eine Karte mit einer Zahl darauf. Ziel ist es, dass am Ende jeder auf der Fliese mit „seiner“ Zahl steht. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Nur freie Teppichstücke, auf denen keiner steht, dürfen umgedreht werden.
2. Es darf immer nur eine Zahl aufgedeckt sein.
3. Auf einer Fliese darf nur eine Person stehen.
4. Die Mitspieler dürfen ihre Plätze waagrecht oder senkrecht (optional auch diagonal) auf eine freie, benachbarte Fliese wechseln.
5. Ein direkter Platzwechsel zwischen zwei Nachbarn ist nicht möglich.



## Der heiße Lavastrom



Die Gruppe soll auf einem sicheren Weg einen Lavastrom überqueren. Dazu erhält die Gruppe eine bestimmte Anzahl an Flößen (Fliese). Das Floß darf am Lavastrom nur von der Stelle bewegt werden, indem es mit den Händen aufgehoben und an eine andere Stelle gelegt wird. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Sobald ein Floß gelegt wird, muss sofort ein Fuß darauf gestellt werden, ansonsten schwimmt es fort.
2. Es muss während der Lavastromüberquerung Körperkontakt (Handfassung) gehalten werden.
3. Berührt ein Mitspieler versehentlich den Lavastrom(Boden), verliert er zunächst das Bein, das den Boden berührt hat, berühren beide Füße den Boden, so muss die Gruppe von vorn beginnen (oder ein Floß abgeben)