
DIE MAGISCHE ZAHL



Aktive Pause, Konzentration,
Merkfähigkeit, flexibles Handeln



Klassenzimmer



ca. 5 – 10 min.



ab 10 Personen

Material:

1 Ball

Beschreibung:

Alle SpielerInnen sitzen oder stehen im Kreis und bestimmen eine magische Zahl, zum Beispiel die 7. Eine Person bekommt einen Ball, ruft den Namen eines Mitspielenden sowie eine Zahl, zum Beispiel Anna 3 und wirft der genannten Person den Ball zu. Ist die Zahl nicht magisch, muss die genannte Person den Ball fangen. Sie nennt wiederum eine neue Person mit Zahl und wirft den Ball dieser zu. Ist die Zahl magisch, darf die genannte Person den gespielten Ball nicht direkt fangen, sondern muss ihn einmal ticken lassen. Wer einen Fehler macht, bestimmt eine neue magische Zahl. Wichtig dabei ist, ist z.B. die 7 magisch, sind es die 17 und 27 auch.

Variante:

Variationen können sein, dass auch das Vielfache der Zahl magisch ist, mehrere Zahlen magisch sind oder auch mit mehreren Bällen gespielt wird.

Kommentar:

Das Spiel eignet sich besonders gut, um eine große Gruppe herauszufordern.

