

Arbeitsblätter

Anleitung

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Punkte zu sammeln.

So wird gespielt:

- Wer das Protokoll führt, zählt bis drei. Bei drei strecken alle die Faust vor, entweder mit dem Daumen nach oben oder mit einem abgespreizten Zeigefinger. Sie müssen in jeder Runde entweder einen Finger oder einen Daumen strecken.
- Außer direkt vor den Runden 5, 8 und 10 dürfen Sie mit den anderen nicht sprechen.
- Sie müssen alle 10 Runden spielen.

So werden Punkte erzielt:

Die Punktzahl hängt davon ab, wie viele Finger und Daumen die anderen spielen.

- Spielen alle vier den Daumen, bekommen alle + 1 Punkt
- Spielen drei den Daumen und eine Person den Finger, dann bekommen diejenigen mit dem Daumen jeweils -1 Punkt und die Person mit dem Finger bekommt +3 Punkte.
- Spielen jeweils zwei Personen den Finger und den Daumen, erzielen die Daumen je -2 und die Finger je +2 Punkte.
- Spielt eine Person den Daumen und die anderen drei spielen den Finger, dann bekommt der Daumen -3 Punkte und die Finger bekommen jeweils +1 Punkt.
- Spielen alle den Finger, bekommen alle -1 Punkt.

Die Punkte sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst (Kombinationen der gespielten Finger und Daumen und die daraus folgende Punktzahl für die jeweiligen Personen):

				
+ 1 + 1 + 1 + 1	- 1 - 1 - 1 + 3	- 2 - 2 + 2 + 2	- 3 + 1 + 1 + 1	- 1 - 1 - 1 - 1

Die Runden 5, 8 und 10 sind Bonusrunden. Hier gibt es folgende Extrapunkte:

Runde 5 – Ihre Punktzahl für diese Runde wird mit 3 multipliziert

Runde 8 – Ihre Punktzahl für diese Runde wird mit 5 multipliziert

Runde 10 – Ihre Punktzahl für diese Runde wird mit 10 multipliziert

Die protokollführende Person trägt die erzielten Punkte in das Bewertungsprotokoll ein.

1

2

3

4

5

Anhang

Bewertungsprotokoll				
Runde	Name			
0 (Übungsrunde)				
1				
2				
3				
4				
5 (Punktzahl x 3)				
6				
7				
8 (Punktzahl x 5)				
9				
10 (Punktzahl x 10)				
Gesamtpunktzahl, Runden 1-10:				