

## **KOM OP SCHOOT**

In een grote cirkel.

Deel je kaarten uit. Onthou de soort kaart (schoppen, klaver, harten, ruiten).

Geef vervolgens opdrachten.

Alle harten twee plaatsen naar rechts.

E.d. het kan zijn dat je bij iemand op schoot komt.

Je mag alleen weg als er niemand bij jou op schoot zit.

De eerste die weer terug is op zijn eigen stoel, heeft gewonnen.