



Bello, dein Knochen ist weg!

Beginnen wir mit einem echten Klassiker. In der Kreismitte sitzt auf einem Stuhl ein Spieler als Hund „Bello“ mit geschlossenen Augen. Er bewacht seinen „Knochen“, einen beliebigen Gegenstand, der unter ihm liegt. Nacheinander schleichen sich die Kreisspieler möglichst unauffällig an, um ihm den Knochen wegzunehmen. Wenn Bello dabei jemanden bemerkt, so bellt er in die vermutete Richtung. Befindet sich dort tatsächlich ein Dieb, so muss sich dieser wieder setzen. Gelingt es einem Spieler, den Knochen unbemerkt zu entwenden, so nehmen alle die Hände hinter den Rücken und rufen: „Bello, dein Knochen ist weg!“ Daraufhin öffnet Bello die Augen, geht auf allen Vieren schnüffelnd herum und versucht herauszufinden, wer den Knochen hat. Verdächtig er jemanden, so bellt er ihn an. Der Betreffende zeigt seine Hände vor. Hat er den Knochen, so tauscht er mit Bello.

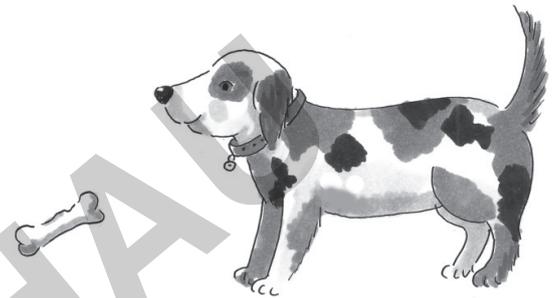


Material: Gegenstand als „Knochen“



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Kooperation
- Raumorientierung



Armer schwarzer Kater!

Ein Spieler ist innerhalb des Kreises als „Kater“ unterwegs. Er hockt sich vor jemanden hin und miaut herzerreißend. Der Betreffende muss ihm dreimal über den Kopf streichen und dazu jeweils „Armer schwarzer Kater!“ sagen. Dabei darf er nicht lachen, ja keine Miene verziehen. Gelingt ihm dies nicht, so tauscht er mit dem Kater. Ansonsten versucht der Kater es bei einem anderen Spieler.



Lernbereiche:

- Konzentration
- Darstellung





Pinke panke

Die Spieler im Stuhlkreis bilden Fäuste und setzen sie aufeinander. Ein Spieler hält in einer Faust einen kleinen Gegenstand verborgen. Die Gruppe sagt gemeinsam den folgenden Spruch:

„Pinke panke,
der Schmied ist krank,
wo soll er wohnen,
unten oder oben?“

Dabei setzen alle ihre Fäuste abwechselnd aufeinander. Ein Mittelspieler deutet nun bei dem ihm bekannten Spieler mit dem verborgenen Gegenstand auf diejenige Faust, in der er den Gegenstand vermutet. Der Betreffende öffnet sie. Befindet sich darin der Gegenstand, so sagt die Gruppe:

„Genau, genau,
du bist so schlau!“

Wenn nicht, so lautet der Spruch:

„Da wohnt doch Herr Krause,
und der ist nicht zu Hause!“

Der betreffende Kreisspieler wird danach neuer Mittelspieler. Ein anderer Spieler übernimmt den Gegenstand. Hier ist eine genaue Beobachtungsgabe gefragt.



Material: kleiner Gegenstand



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Darstellung



Alle Vögel fliegen hoch!

Der Spielleiter beginnt mit der Aussage: „Alle Vögel fliegen...“ und die Gruppe ergänzt mit „...hoch!“, woraufhin alle die Arme heben. Nacheinander nennt der Spielleiter verschiedene Tierarten. Handelt es sich um ein Tier, das fliegen kann, müssen alle „Hoch!“ rufen und die Arme heben. Kann dieses Tier aber nicht fliegen, dann darf keiner rufen oder die Arme heben. Um die Spieler zu verwirren, hebt der Spielleiter jedes Mal die Arme.

Variante: Reihum nennt jeder Spieler ein Tier.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Fantasie
- Darstellung





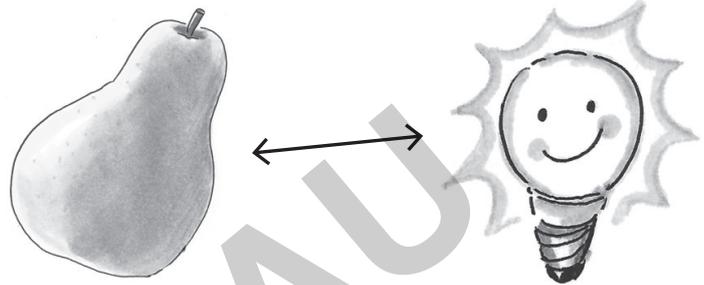
Teekessel

Zwei Spieler überlegen sich heimlich gemeinsam einen sogenannten „Teekessel“. Das ist ein Begriff, der zwei verschiedene Bedeutungen hat (z. B. Bank, Leiter, Birne, Pony, Läufer, Fingerhut, Eselsohr). Dann stellen die beiden abwechselnd der Gruppe Merkmale ihrer Begriffsbedeutung (z. B. Birne: Frucht und Glühbirne) vor. Dabei nutzen sie stets die Formulierung: „*Mein Teekessel ist/hat/kann ...*“. Das geht solange, bis jemand errät, was gemeint ist. Es gibt auch Begriffe mit drei verschiedenen Bedeutungen, die entsprechend von drei Spielern vorgestellt werden (z. B. „Tor“ (Eingangstor, Fußballtor, Narr)).



Lernbereiche:

- Konzentration
- Denken
- Fantasie
- Darstellung



Der Zauberer

Ein Spieler geht als „Zauberer“ im Kreis umher. Er kann mit einem Zauberstab und einem Zauberhut ausgestattet werden. Die Gruppe sagt dazu den Spruch: „*Zauberer sag uns geschwind, in was verwandelst du das Kind?*“ Beim Stichwort „Kind“ bleibt der Zauberer vor einem Spieler stehen und sagt zu ihm: „*Hokus pokus, das wär fein, du sollst jetzt ein ... sein!*“ und nennt etwas, das sich gut darstellen lässt, z. B. ein bestimmtes Tier. Daraufhin stellt der Angesprochene das Gewünschte dar und tauscht anschließend mit dem Zauberer.



Material: evtl. Zauberstab & Zauberhut



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Sprache
- Darstellung
- Fantasie





Der arme Schuster

Dieses Spiel findet in der Schusterwerkstatt statt. In der Kreismitte sitzt der Schuster mit geschlossenen Augen. Die Gruppe spricht gemeinsam diese Verse:

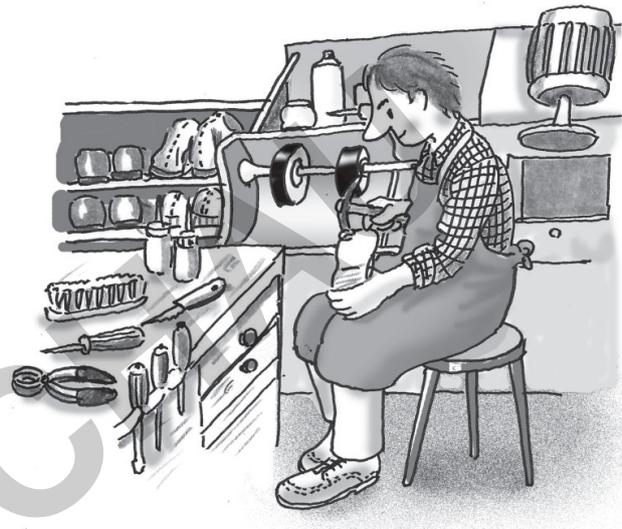
*„Im Keller ist es duster,
da wohnt der arme Schuster.
Er hat kein Licht, er hat kein Licht,
er sieht die liebe Sonne nicht!“*

Es schleicht sich ein Kreisspieler an den Schuster an und fragt: „Eins, zwei, drei, vier, wer steht hinter dir?“ Der Schuster muss nun erraten, wer wohl hinter ihm steht. Liegt er richtig, werden die Rollen getauscht.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache



Wanderschuh

Ein Spieler sitzt bei diesem Spiel in der Mitte. Die Gruppe spricht:

*„Lieber Schuster sag es mir,
war der/die (Name des Mittelspielers) schon hier?“*

Der Mittelspieler sagt daraufhin:

*„Schuster darfst mich nicht verkohlen,
wer hat meinen Schuh gestohlen?“*

Während des Sprechens wird ein Schuh (eventuell des Mittelspielers) hinter dem Rücken der Spieler im Kreis herumgegeben. Bei „gestohlen“ hält ihn der Spieler fest, der ihn gerade hat. Der Mittelspieler muss nun herausfinden, wo sich der Schuh gerade befindet. Rät er richtig, können die Rollen getauscht werden.



Material: Schuh



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache





Obstsalat

In der klassischen Form wird der „Obstsalat“ so angerichtet: Jeder Spieler erhält heimlich eine Obstsorte zugewiesen – durch Einflüstern, einen Zettel oder ein Bild. Die Sorten sollten gleich häufig vertreten und allen präsent sein, z. B. durch einen Tafelanschrieb. Ein Mittelspieler nennt eine Obstsorte (z. B. „Apfel“) oder gleich mehrere (z. B. „Äpfel und Bananen“). Daraufhin tauschen die betreffenden Spieler ihre Plätze. Die Spieler dürfen sich nicht wieder auf den eigenen Stuhl setzen. Bei der Ansage „Obstsalat“ tauschen alle ihre Plätze. Nach mehreren Runden kann der Spielleiter den Mittelspieler bei diesem Bewegungsspiel tauschen. Es ist auch möglich, dass der Mittelspieler beim Platzwechsel mitspielt. So wird immer der Spieler, der als letzter übrig bleibt, neuer Mittelspieler.

Variante „Obstkorb“: In die Kreismitte wird ein Papierkorb o.Ä. gestellt. Er repräsentiert den „Obstkorb“. Die Spieler müssen ihn bei jedem Wechsel zunächst berühren, bevor sie sich setzen. Da kann es in der Mitte recht eng zugehen, besonders bei der Ansage „Obstsalat“.



Material: Papierkorb o.Ä., evtl. Zettel oder Bilder mit Obstsorten



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Reaktion
- Schnelligkeit



Schneider, Schneider, leih mir deine Scher!

Ein Mittelspieler fordert einen beliebigen Kreisspieler auf: „*Schneider, Schneider, leih mir deine Scher!*“ Dieser antwortet: „*Ich hab sie nicht, es hat sie der/die ... !*“ und nennt einen Spieler. Sobald dessen Name fällt, ist ein allgemeiner Platzwechsel angesagt. Der Spieler, der gefragt wurde und derjenige, der von ihm genannt wurde, können dabei ganz entspannt ihre Plätze tauschen, denn diese dürfen von niemandem sonst besetzt werden. Die anderen Spieler müssen sich also merken, welche Stühle beim Tausch nicht zur Verfügung stehen. Mit diesem Spiel kommt nach einer anstrengenden Unterrichtseinheit Bewegung ins Klassenzimmer.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit





Erde, Wasser, Blitz, Feuer

Die Spieler gehen zu Musik umher. Bei Musikstopp erteilt der Spielleiter verschiedene Anweisungen, auf die folgendermaßen reagiert werden muss:

- **Erde:** sich auf den Boden setzen,
- **Wasser:** die Füße vom Boden entfernen,
- **Blitz:** sich in eine Ecke stellen,
- **Feuer:** sich in der Mitte des Raumes zusammenfinden.

Man kann sich natürlich auch weitere Anweisungen ausdenken.



Material: CD-Player etc., Musik



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit

Geisterstunde

Die Spieler gehen vorsichtig mit geschlossenen Augen umher. Zwei Spieler sind mit geöffneten Augen als „Geister“ unterwegs. Sie suchen sich ein „Opfer“ aus, umfassen diesen Spieler mit den Händen und lassen dazu schaurige Geräusche erklingen. Das hat zur Folge, dass der Betreffende einen Schrei loslässt, die Augen öffnet und derart selbst zu einem Geist geworden ist. Er wartet kurz, bis ein weiterer Spieler verwandelt ist und dann sind diese beiden auch als Geisterpaar unterwegs. Immer schneller wächst die Schar der Geister, bis alle verwandelt sind. Ein schaurig schöner Spielspaß!



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Raumorientierung
- Darstellung





Plumpsack

Dieser Klassiker ist auch bekannt unter den Namen „Der Fuchs geht um“ oder „Faules Ei“. Ein Spieler umrundet außen den Stehkreis. In der Hand hält er den „Plumpsack“ (zusammengeknottetes Tuch o. Ä.), den er unauffällig hinter jemandem fallen lässt. Bemerkt es der Betreffende, so schnappt er das Knotentuch, rennt dem anderen Spieler hinterher und versucht, ihn noch vor der Kreislücke damit abzuschlagen. Gelingt es, so muss jener nochmals seine Runden drehen, wenn nicht, so ist der andere der neue Läufer. Bemerkt ein Spieler den Plumpsack nicht, bis der Kreisläufer wieder bei ihm ist, so muss er ins „Faule Ei“, das heißt, in die Mitte gehen. Die Gruppe sagt dazu den Spruch: „Eins, zwei, drei – ins faule Ei!“ Erwischt es einen weiteren Spieler, so löst dieser ihn in der Kreismitte ab. Während ein Kreisläufer unterwegs ist, kann die Gruppe folgende Sprüche sagen:

*„Der Fuchs geht um,
der Fuchs geht um,
es geht ein wildes Tier herum.“*

Oder:

*„Dreht euch nicht um,
der Plumpsack geht um!
Er geht um den Kreis,
dass niemand es weiß.
Wer sich umdreht oder lacht,
kriegt den Buckel blau gemacht!“*

Oder:

*„Es geht ein böses Ding herum,
das wird euch tüchtig zwacken.
Sieht einer nur nach ihm sich um,
so fährt es ihm auf den Nacken.
Doch kehrt es gar bei einem ein,
so möchte ich nicht derjenige sein!“*



Material: Knotentuch, Sack o. Ä.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit





Bußball

Beim Spiel „Bußball“ werfen sich die Spieler im Stehkreis einen Ball zu. Wer ihn fallen lässt, muss sich hinknien, beim nächsten Fehler setzen und beim dritten Mal sogar hinlegen. Das Fangen wird also zunehmend schwerer. Wem es allerdings gelingt, in einer dieser Positionen den Ball zu fangen, der steigt wieder eine Stufe höher.



Material: Ball



Lernbereiche:

- Konzentration
- Reaktion
- Gewandtheit



Rübenziehen

Ein ausgesprochen handfestes Spiel. Die Spieler liegen als „Rüben“ im Kreis auf dem Boden, den Kopf zur Mitte gerichtet und haken sich bei den Nachbarn unter. Zwei Spieler sind die „Bauern“. Sie machen sich nun an die „Rübenernte“. Das heißt, sie versuchen einen Spieler an den Füßen aus dem Kreis herauszuziehen. Wenn es gelingt, dann hilft der Betreffende bei der Ernte mit. Der Kreis schließt sich wieder. So geht das immer weiter, und auch immer schneller, da die Anzahl der Bauern beständig wächst und die der Rüben abnimmt. Der abschließende Erntevorgang läuft, wenn nur noch drei Spieler im Kreis liegen. Die Ernte kann vor jedem neuen Durchgang mit dem Spruch eingeleitet werden: *„Der Bauer und die Bäuerin, die wollen eine Rübe ziehn!“*

Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass der Spielleiter darauf hinweist, dass die „Rüben“ nicht allzu grob geerntet werden dürfen. Rücksichtnahme ist also gefragt!



Lernbereiche:

- Rücksichtnahme
- Kooperation
- Gewandtheit





Habicht und Henne

Es werden Kleingruppen von vier bis sechs Spielern gebildet. Sie stellen sich innerhalb ihrer Gruppe hintereinander auf und fassen den jeweils vorderen Spieler an der Hüfte oder an den Schultern. Der vorderste Spieler einer Reihe ist die „Henne“, danach kommen die „Küken“. Ein einzelner Spieler ist als „Habicht“ hinter den Küken im Spielfeld her und versucht, sie abzuschlagen. Die vorne stehenden Hennen, die ja als einzige die Hände frei haben, versuchen ihn abzuwehren und die gesamte Gruppe versucht zu entkommen. Dabei dürfen die Reihen nicht auseinanderreißen. Gelingt es dem Habicht, ein Küken zu treffen, so wird

- das Küken zum Habicht,
- der Habicht zur Henne,
- die Henne zum Küken.

Spannender und lebhafter wird das Spiel, wenn mehrere Habichte unterwegs sind.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Gewandtheit
- Taktik



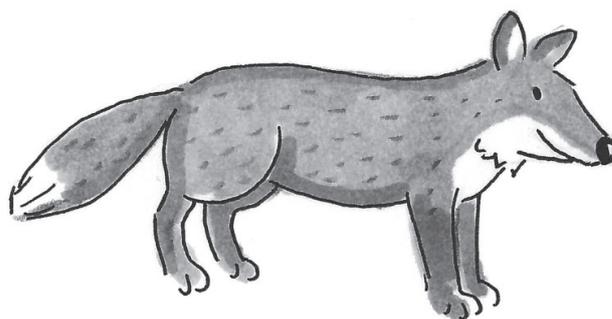
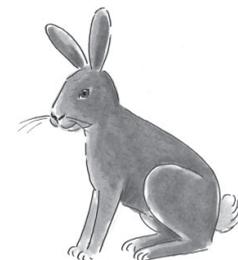
Hase im Kohlkopf

Die Spieler finden sich in Dreiergruppen zusammen. Sie stellen sich im Feld jeweils so auf, dass ein Spieler von den beiden anderen mit den Händen umfasst wird. Derart bilden sie einen „Kohlkopf“, in dem ein „Hase“ sitzt. Ein einzelner Spieler verfolgt als „Fuchs“ einen freilaufenden Hasen. Schlüpft dieser in einen Kohlkopf, so flüchtet der dort sitzende Hase und wird nun seinerseits vom Fuchs verfolgt. Der neue Hase tauscht mit einem der Kohlkopf-Spieler die Rollen. Erwischt der Fuchs den Hasen, dann werden die Rollen der beiden getauscht.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit





Der wilde Jägersmann

Der Spielleiter teilt die Spieler in drei oder vier verschiedene, gleich große Tiergruppen auf. Sie sollten unterschiedlich markiert sein, z. B. durch Tücher oder Bänder. Die Tiere stellen sich auf eine Schmalseite des Feldes, ihnen gegenüber steht der „Jäger“. Ihm muss bekannt sein, welche Tierarten es gibt. Die Tiere fragen gemeinsam: „Jäger, wen schießt du heute?“ Er nennt eine der Tierarten. Beim nun folgenden Seitenwechsel darf er nur Spieler der von ihm genannten Tiergruppe abschlagen. Die anderen können entspannt das Feld queren. Wen der Jäger erwischt, der hilft ihm fangen. Der Jäger kann auch mehrere Tierarten nennen. Ruft er „Alle!“, so ist niemand geschützt. Man kann solange spielen, bis eine Tiergruppe keinen Vertreter mehr hat, oder bis alle abgeschlagen sind.



Material: verschiedenfarbige Tücher oder Bänder, evtl. Zettel mit Tiernamen oder Tierbilder



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit



Hexe, was kochst du heute?

Bei dieser Spielidee steht ein Spieler als „Hexe“ den anderen im Spielfeld gegenüber. Sie fragen der Reihe nach: „Hexe, was kochst du heute?“ Sie nennt eine beliebige Speise oder Speisenfolge. Der Fragende darf nun so viele Schritte vorwärts machen, wie das genannte Essen Silben hat. Wer als Erster bei der Hexe ankommt, tauscht mit ihr.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Fantasie





Tag und Nacht

Die Spieler stehen sich in zwei gleich großen Gruppen mit etwas Abstand in der Mitte des Spielfeldes gegenüber. Der Spielleiter bestimmt die eine Gruppe zum „Tag“, die andere zur „Nacht“. Er wirft eine Scheibe, die auf der einen Seite weiß ist (= Tag), auf der anderen schwarz (= Nacht). Zeigt die weiße Seite nach oben, so flieht die Tag-Gruppe zur Außenlinie. Die Nacht-Gruppe rennt hinterher und versucht, Spieler abzuschlagen. Liegt die schwarze Seite oben, so ist es umgekehrt. Wer abgeschlagen wird, wechselt zur anderen Gruppe. Der Spielleiter kann anstelle der Scheibe auch eine Münze werfen (dann gilt „Kopf“ oder „Zahl“), oder würfeln (für eine Gruppe gelten die geraden, für die andere die ungeraden Zahlen). Eine weitere Möglichkeit ist es, eine Geschichte zu erzählen. Dabei müssen die Spieler auf die Stichworte „Tag“ und „Nacht“ (bzw. auch „schwarz“ und „weiß“) reagieren.



Material: schwarz-weiße Scheibe, Münze oder Würfel, evtl. Geschichte mit den Stichworten „Tag“ & „Nacht“



- Lernbereiche:**
- Wahrnehmung
 - Konzentration
 - Reaktion
 - Schnelligkeit



Neptun

Das Spielfeld stellt das „Meer“ dar. Die Spieler verteilen sich in gleich großen Gruppen auf die „Ufer“, das heißt, die Außenlinien. Auf der Mittellinie steht der Meeresherr „Neptun“. Er darf sich nur auf dieser Linie bewegen. Neptun nennt den Namen eines Spielers. Dieser Spieler ruft den Namen eines Spielers der anderen Gruppe. Die beiden versuchen nun, an das jeweils andere Ufer zu gelangen. Wer dabei von Neptun abgeschlagen wird, hilft ihm auf der Linie beim Fangen. Derart wird es hier zunehmend voller, und entsprechend schwerer wird der Seitenwechsel. Das Spiel ist zu Ende, wenn auf einer Seite kein Spieler mehr steht.



- Lernbereiche:**
- Kooperation
 - Reaktion
 - Schnelligkeit
 - Gewandtheit
 - Taktik





Unter den Tischspielen gibt es absolute Klassiker. Davon gibt es Variationen, die man auch wunderbar mit einer Schülergruppe in der Grundschule spielen kann.

Stadt, Land, Fluss

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte liegen verdeckt Karten mit dem Alphabet aus, eventuell ohne besonders schwierige Buchstaben wie Q, X und Y. Ebenfalls liegen dort, am besten in einer anderen Farbe, verdeckte Karten mit den üblichen Kategorien dieses Spiels (Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Beruf, Fahrzeug). Reihum nimmt jeder Spieler eine Kategorien- und eine Buchstabenkarte. Zieht also jemand beispielsweise „Tier“ und „K“, so muss er ein Tier nennen, das mit einem „K“ beginnt (z. B. Katze). Bereits erwähnte Begriffe dürfen nicht mehr genannt werden.

Variante: Der Spielleiter zieht jeweils die Karten. Dann kommt es darauf an, wer am schnellsten eine richtige Antwort weiß.

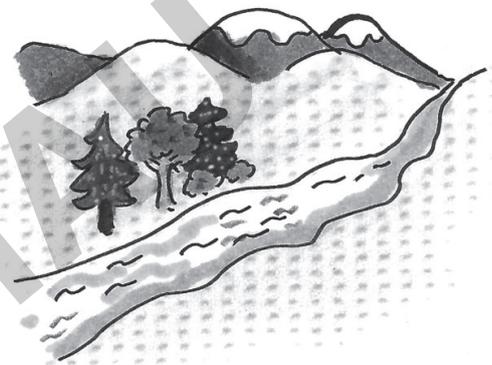


Material: Karten mit den Buchstaben des Alphabets & farbige Karten mit Kategorien (Stadt, Land, Fluss etc.)



Lernbereiche:

- Denken
- Fantasie
- Reaktion



Memory®

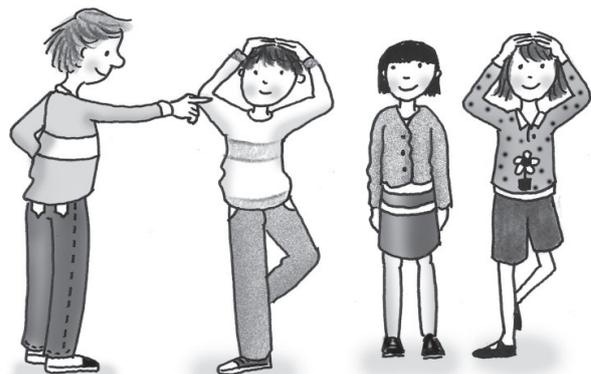
Zwei Spieler gehen vor die Tür. Die anderen Spieler finden sich im Raum paarweise zusammen. Jedes Paar überlegt sich eine gemeinsame Haltung oder Bewegung (z. B. auf einem Bein stehen). Die Spieler von draußen spielen nun nach den klassischen Memory®-Regeln gegeneinander. Sie tippen wechselweise zunächst einen, dann einen zweiten Spieler an. Der Angetippte zeigt daraufhin die vereinbarte Haltung/Bewegung. Derart versuchen die beiden, die richtigen Paare herauszufinden. Ein entdecktes Paar stellt sich zu dem betreffenden Spieler. Wer ein Paar aufgedeckt hat, darf fortfahren.

Varianten: Die Paare stellen gemeinsam dasselbe Tier oder dasselbe Musikinstrument dar oder nennen die beiden Teile eines zusammengesetzten Namenwortes (so sagt bei „Wasserfall“ der eine „Wasser“, der andere „Fall“). Sogar eine Rechenaufgabe kann genannt werden (so sagt der eine „12 + 3“, der andere die Lösung „15“).



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Denken
- Darstellung





Alle sind dran!

Es gilt auch als das schnellste Spiel der Welt – und zwar deshalb, weil alle Spieler gleichzeitig Fänger sind. Zunächst sitzen alle auf dem Boden des Spielfeldes. Auf ein Signal des Spielleiters hin beginnt die wilde Jagd. Jeder versucht andere Spieler abzuschlagen. Wen es erwischt, der setzt sich hin und kann nicht mehr erlöst werden. Treffen sich zwei Spieler gleichzeitig, so gelten beide als abgeschlagen. Das geht solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Noch schneller geht es, wenn die Sitzenden vorbeikommende Spieler abschlagen dürfen.



Lernbereiche:

- Reaktion
- Schnelligkeit
- Taktik

Paar-Fangen

Die Spieler finden sich paarweise zusammen. Zunächst bestimmt jedes Paar einen von sich zum Fänger. Alle verteilen sich im Spielfeld. Auf ein Signal des Spielleiters hin verfolgt jeder Fänger seinen Partner. Gelingt es ihm, diesen abzuschlagen, so werden die Rollen getauscht. Damit der bisherige Fänger, der ja nun der Verfolgte ist, die Chance hat, Land zu gewinnen, muss sich der Abgeschlagene erst einmal um sich selbst drehen, bevor er neuer Fänger ist.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Schnelligkeit

Variante: Die Spieler sind paarweise in Handfassung unterwegs. Die Hälfte der Paare sind Fänger. Jedem Fänger-Paar ist ein anderes Paar zugeordnet, das von jenem verfolgt wird. Bei Abschlag ist ein Rollenwechsel angesagt.

Kuhstall

Nun finden sich die Spieler zu dritt zusammen und stellen sich jeweils so auf, dass ein Spieler von den beiden anderen mit den Händen umfasst wird. Die Kuh befindet sich somit im Stall. Ein einzelner Spieler macht verschiedene Ansagen, auf die wie folgt reagiert werden muss:

- **Kuh:** Alle „Kühe“, das heißt die Spieler, die in der Mitte stehen, verlassen ihren „Stall“ und suchen sich einen neuen.
- **Stall:** Die Kühe bleiben stehen. Die beiden Spieler, die sich anfassen, lösen ihre Hände und bilden um eine andere Kuh herum mit einem anderen Partner einen neuen Stall.
- **Kuhstall:** Die Spieler bilden beliebige neue Dreiergruppen, unabhängig davon, was sie zuvor waren. Nach jeder Ansage sucht sich der Einzelne (Ansager) auch einen Platz. Wer übrig bleibt, ist neuer Ansager.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit

