

### Alle Vögel fliegen hoch

Quelle: Walk, L., & Evers, W. (2013). Fex – Förderung exekutiver Funktionen. Bad Rodach: Wehrfritz.

**Zeit:** beliebig

**Anzahl Spieler:** ab 3 Spielern

**Einsatzort:** beliebig

**Material:** Tisch mit Stühlen, zwei Farbkarten o.Ä. für Variante 2

**Spielbeschreibung:** Alle Spieler sitzen an einem Tisch und trommeln mit den Händen auf die Tischkante. Ein Spieler ruft z.B.: „Alle Tauben fliegen hoch“ und streckt die Arme dabei nach oben. Die anderen Spieler dürfen nur dann auch die Arme hochstrecken, wenn das genannte Tier, der Gegenstand oder die Sache auch fliegen kann. Bei „Tauben“, „Amseln“ oder „Flugzeugen“ dürfen die Spieler also ebenfalls die Arme hochstrecken. Bei „Pinguine“, „Stühle“ oder „Rosen“ trommeln sie weiter mit den Händen auf den Tisch. Wer einen Fehler macht, muss z.B. einmal um den Tisch rennen oder ein Lied singen.

**FEX-Effekt:** A I F  
● ● ●

Die Spieler müssen ihre Impulse gut kontrollieren. Sie dürfen nicht zu schnell reagieren und die Regeln präsent halten. Um das Kommando richtig zu bewerten, ist die kognitive Flexibilität gefragt, denn z.B. der „Vogelstrauß“, die „Vogelscheuche“ oder der „Spaßvogel“ können ganz schön in die Irre führen.

**Variante 1:** Die Regel wird geändert und ein anderes Kriterium gewählt. Nun werden die Arme hochgestreckt, wenn der genannte Begriff z.B. nicht fliegen kann, Federn hat, Eier legen kann, etc.

**FEX-Effekt:** A I F  
● ● ●

Nun ist ebenfalls das Arbeitsgedächtnis gefordert, denn die Spieler müssen sich die neue Regel merken. Je schwieriger die Regel ist, desto konzentrierter müssen sie nachdenken. Die neuen Kriterien stellen ebenfalls neue Anforderungen an die Inhibition und die Flexibilität.

**Variante 2:** Es wird immer zwischen der Grundregel und einer neuen Regel abgewechselt. Farbkarten geben an, nach welcher Regel gespielt wird. Z.B. zeigt die grüne Karte an, dass nach der Grundregel gespielt wird und die gelbe Karte zeigt an, dass die Regel „kann nicht fliegen“ gilt.

**FEX-Effekt:** A I F  
● ● ● ● ● ●

Nun müssen die Spieler besonders flexibel sein und zwischen den beiden Regeln ständig wechseln. Dazu müssen sie ihre Impulse noch genauer überwachen und immer auf der Hut sein.

**Tipp:** Sollte das zu leicht sein, dann können weitere Regeln ergänzt werden, zwischen denen anhand von zusätzlichen Farb- oder Symbolkarten immer wieder gewechselt wird.

Für den Unterricht kann das Spiel auch als Wiederholung für verschiedenste Inhalte eingesetzt werden. Im Deutschunterricht dürfen z.B. bei Wörtern, die auf g enden (Bahnsteig vs. Bank), die Arme hochgenommen werden, im Sachunterricht z.B. bei Meeresbewohnern oder Laubbäumen.