

# Eine Ente mit zwei Beinen

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

**Einsatzort:** beliebig

**Anzahl der Spieler:** ab 4 Spielern

**Material:** zwei Farbkarten für Variante 2

## Spielbeschreibung

Die Spieler sitzen im Kreis. Der Satz „Eine Ente, mit 2 Beinen, springt ins Wasser - plumps!“ wird reihum aufgesagt, wobei jeder Spieler nur einen Teil des Satzes spricht. Spieler 1 sagt: „Eine Ente“, Spieler 2 fährt fort: „mit zwei Beinen“, Spieler 3 macht weiter: „springt ins Wasser“, Spieler 4 sagt: „plumps!“. Dann macht Spieler 5 weiter: „Zwei Enten“, Spieler 6 sagt: „mit vier Beinen“, Spieler 7 sagt: „springen ins Wasser“, Spieler 8 sagt: „plumps“, Spieler 9 sagt: „plumps!“. Bei jeder neuen Runde erhöht sich also die Zahl der Enten, damit auch die Anzahl ihrer Beine und auch das Wort „plumps“ geht entsprechend der Anzahl der Enten nach oben. Dabei darf das Wort „plumps“ von jeder Person nur einmal gesagt werden. Bei zehn Enten sagen also zehn Mitspieler „plumps“ nacheinander auf. Auf wie viele Enten bringt es die Gruppe, bis der erste Fehler gemacht wird?



**Fex-Effekt:** Hier wird das Arbeitsgedächtnis gefordert. Die Spieler müssen sich gut konzentrieren und sich genau merken, wie viele Enten gerade im Spiel sind. Sie müssen sich außerdem gut inhibieren, denn sie dürfen nicht mehr sagen als ihren kleinen Satzteil.

## Variante 1:

Die einzelnen Satzteile werden an Bewegungen gekoppelt. Diese können zunächst dem Satzteil entsprechen (z.B. Ente = mit angewinkelten Armen flattern, Zahlen mit Fingern zeigen, Plumps = in die Hocke gehen). Noch schwieriger wird es, wenn man immer die Bewegung zu dem vorherigen Satzteil ausführen muss oder die Bewegungen nichts mit den Satzteilen zu tun haben (z.B. Hampelmann, Kniebeuge).



**Fex-Effekt:** Zusätzlich zu der ständigen Aktualisierung im Arbeitsgedächtnis, müssen sich die Spieler nun die richtige Bewegung merken und diese entsprechend ihres Textes ausführen, bzw. inhibieren. Dies fordert kognitive Flexibilität.

## Variante 2:

Das Spiel wird wie in Variante 1 gespielt. Wenn ein bestimmtes Signal gegeben wird (z.B. Hochhalten einer roten Farbkarte), dürfen nur die Satzteile gesagt, jedoch nicht die Bewegungen ausgeführt werden. Bei einem anderen Signal (z.B. Hochhalten einer grünen Farbkarte) dürfen nur die Bewegungen ausgeführt, aber nicht die Satzteile gesagt werden.



**Fex-Effekt:** Die Spieler müssen dem Verlauf aufmerksam folgen und gleichzeitig die Karten im Blick haben. Die Bedeutungen der Farbkarten müssen behalten, die jeweils andere Regel unterdrückt und die momentane Aktion mit Hilfe der kognitiven Flexibilität korrekt umgesetzt werden.

## Tip

Mit kleineren Kindern kann man auch einen Satz formulieren, der nur einen geringen mathematischen Anspruch hat, z.B. „Eine Schnecke - mit einem Haus - kriecht durch das Gras - schlurft“.

Alle Fex-Produkte und Informationen zum Konzept unter [www.wehrfritz.de/fex](http://www.wehrfritz.de/fex)