Alles, was Flügel hat, fliegt

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch. Mit einem Auszählreim wird zuerst ein Spielleiter bestimmt.

Das Spiel beginnt, indem die Kinder mit beiden Zeigefingern rhythmisch gegen die Tischkante klopfen. Der Spielleiter klopft ebenfalls gegen die Tischkante und nennt nun verschiedene Objekte, die fliegen können. So sagt er zum Beispiel: „Alles, was Flügel hat fliegt! Die Taube – fliegt.“

Bei „die Taube fliegt“ hebt er beide Hände in die Höhe und deutet damit die Flugfähigkeit der Taube an. Alle anderen Mitspieler machen es ihm nach und heben ihre Hände hoch über den Kopf.

Nun zählt er aber zwischendurch auch Dinge auf, die nicht fliegen können. Er sagt z.B.: „Alles, was Flügel hat, fliegt. Die Katze – fliegt.“ Seine Hände gehen wie immer in die Höhe. Wer nun nicht aufgepasst hat und irrtümlich ebenfalls die Hände in die Höhe reckt, scheidet entweder aus oder muss ein Pfand (ein Haarband, ein Tuch, einen Schuh etc.) hergeben.

Man kann das Spiel beenden, wenn mehrere Pfänder auf dem Tisch liegen, indem man einfach jedem sein Pfand zurückgibt.

Oder man lässt die Pfänder auslösen. Dann breitet der Spielleiter ein Tuch über die Pfänder, fasst unter die Decke, ergreift ein Pfand, zeigt es aber nicht her und fragt: „Was soll das Pfand in meiner Hand, was soll damit geschehn?“

Der Spielleiter darf den Kindern das Pfand erst zeigen, wenn die Aufgabe für das Auslösen feststeht. Die Kinder dürfen nämlich bestimmen, was derjenige tun soll, dem das Pfand gehört; z.B. einen Purzelbaum schlagen, mit einem Bein um den Tisch hüpfen, ein Lied singen oder Ähnliches mehr. Sind alle Pfänder ausgelöst endet das Spiel, oder kann von neuem mit einem anderen Spielleiter beginnen.

Das Spiel gehört zu den klassischen Gesellschaftsspielen, die schon im 19. Jahrhundert beliebt und sehr weit verbreitet waren.

