

**START**

**RUFE LAUT  
„HALLO!“**

**JEMAND HAT  
„HALLO!“ GERUFEN.**

**DREHE DICH DREIMAL  
IM KREIS.**

**JEMAND HAT SICH  
DREIMAL IM KREIS  
GEDREHT.**

**SCHIEBE DIE TAFEL  
NACH OBEN ODER  
UNTEN.**

**JEMAND HAT DIE TAFEL  
NACH OBEN ODER UNTEN  
GESCHOBEN.**

**RENNE EINMAL QUER  
DURCH DAS  
KLASSENZIMMER.**

**JEMAND IST QUER DURCH  
DAS KLASSENZIMMER  
GELAUFEN.**

**STELL DICH AUF EINEN  
STUHL.**

**JEMAND HAT SICH  
AUF EINEN STUHL  
GESTELLT.**

**VERLASSE DAS  
KLASSENZIMMER UND  
KOMM WIEDER REIN.**

**JEMAND HAT EINE  
SONNE AN DIE TAFEL  
GEMALT.**

**KLOPFE DREIMAL AUF  
EINEN TISCH.**

**JEMAND HAT DREIMAL  
AUF EINEN TISCH  
GEKLOPFT.**

**MACHE DEN  
WASSERHAHN AN  
(UND WIEDER AUS).**

**JEMAND HAT DEN  
WASSERHAHN  
ANGEMACHT.**

**STELLE EINEN STUHL  
AUF DEN TISCH.**

**JEMAND HAT EINEN  
STUHL AUF DEN TISCH  
GESTELLT.**

**WINKE IN MEHRERE  
RICHTUNGEN.**

**JEMAND HAT SICH AUF  
DEN LEHRERSTUHL  
GESETZT.**

**MACHE EIN FENSTER  
ZU ODER AUF.**

**JEMAND HAT EIN  
FENSTER ZU- ODER  
AUFGEMACHT.**

**GEH IN DIE HOCKE.**

**JEMAND IST IN DIE  
HOCKE GEGANGEN.**

**RUFE LAUT: „WIR  
HABEN ES  
GESCHAFFT!“**

**JEMAND HAT DAS  
KLASSENZIMMER  
VERLASSEN.**

**MALE EINE SONNE AN  
DIE TAFEL.**

**POKERFACE**

**POKERFACE**

**JEMAND HAT  
GEWUNKEN.**

**SETZE DICH AUF  
DEN LEHRERSTUHL.**

**POKERFACE**

**POKERFACE**