

Benötigtes Material

1. Ausreichend Befehlsketten.
2. Etwas Platz.

Vorbereitung

Schritt 1: Du verteilst die Befehlskarten (1 Karte / Kind) und besprichst die Abbildungen.

Schritt 2: Die Teilnehmenden haben nun Zeit, um ihre Befehle durchzulesen / zu beschriften.



In der komplexeren Variante müssen die Teilnehmenden mehrere Befehle beachten und ausführen. Du kannst auch eigene Zahlen und Textideen eintragen lassen.

Durchführung

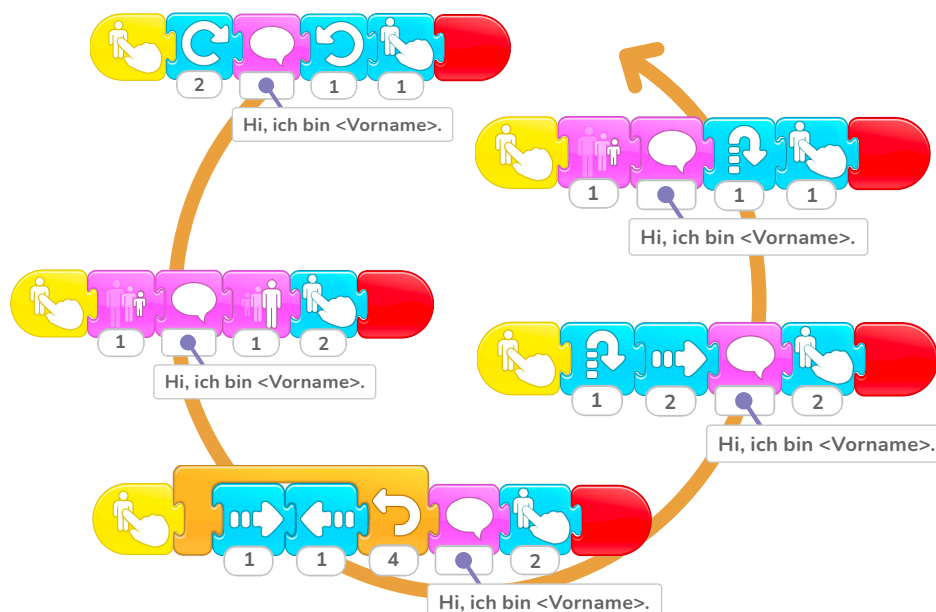
Schritt 1: Du bittest die Teilnehmenden sich in einem Kreis aufzustellen.

Schritt 2: In deiner Funktion als Spielleitung beginnst du das Spiel, indem du ein Kind antippt.

Schritt 3: Die Teilnehmer*innen schauen auf ihre Befehlsblöcke. Hast du den Start-Befehl "Figur antippen" bist du als nächstes dran und führst die Befehle deiner Befehlskette aus. Jede Befehlskette beinhaltet den (nur für dieses Spiel erdachten) Aktionsbefehl "jemanden antippen" mit dem eine weitere Befehlskette ausgelöst werden kann.

Schritt 4: Also tippen die aktiven Spieler*innen am Ende immer jemand neues an. Das Spiel geht so lange bis jede*r Teilnehmer*in seine Befehlskette ausgeführt hat.

Hier siehst du eine beispielhaften Aufbau für 5 Teilnehmer*innen.



Befehlsübersicht und Erklärung



X Schritte
rückwärts



X Schritte
vorwärts



mach dich
groß



mach dich
klein



End-Befehl



Start-Befehl
antippen



springen



sprechen



etwas mehrmals
wiederholen



rechtsrum
drehen



linksrum
drehen



jemanden
antippen

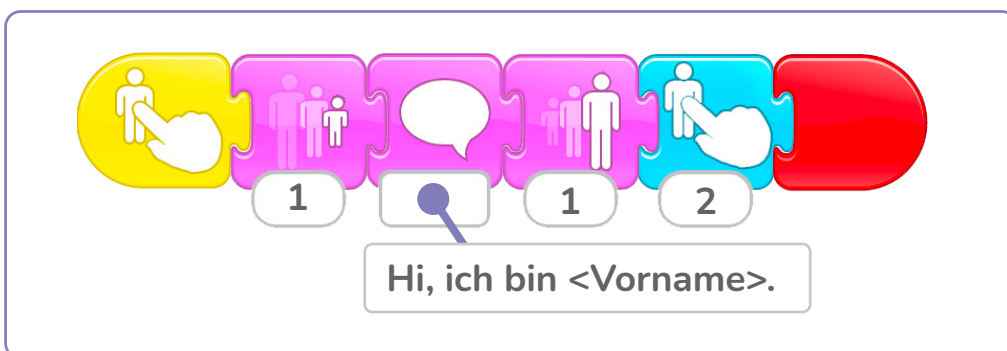
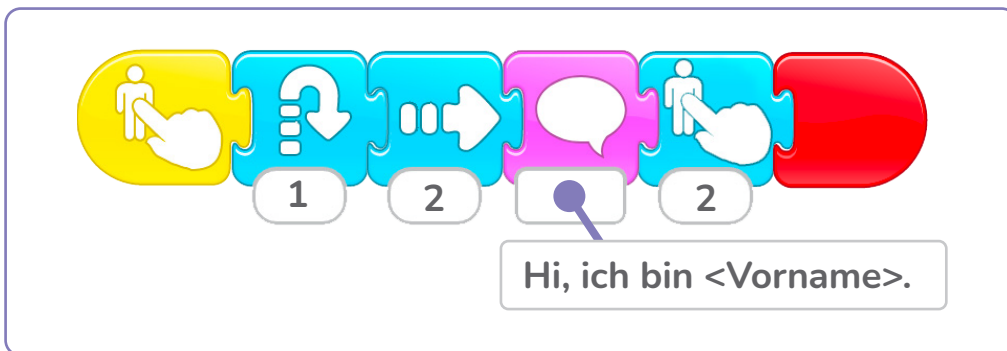
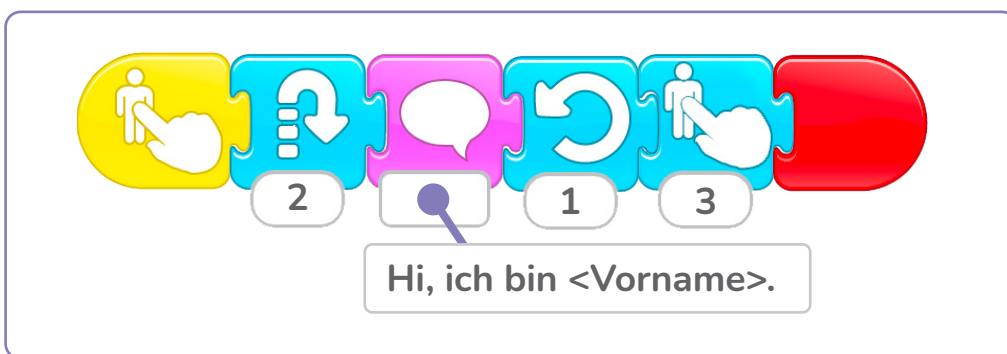
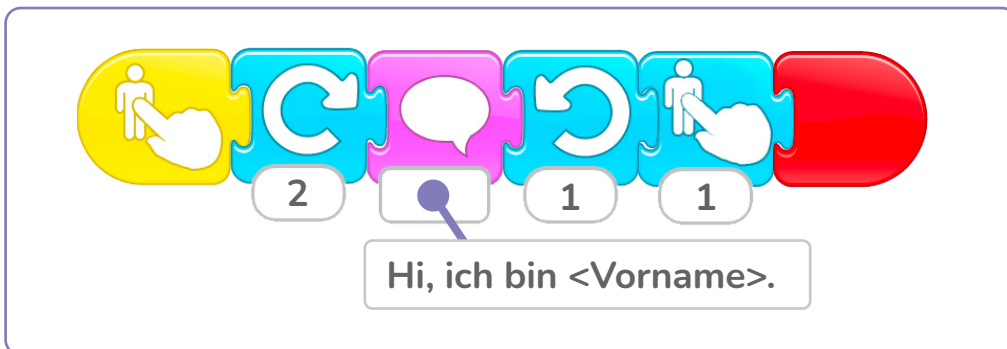


TIPP: Start-Befehle sagen
Figuren **WANN** sie etwas
tun sollen.

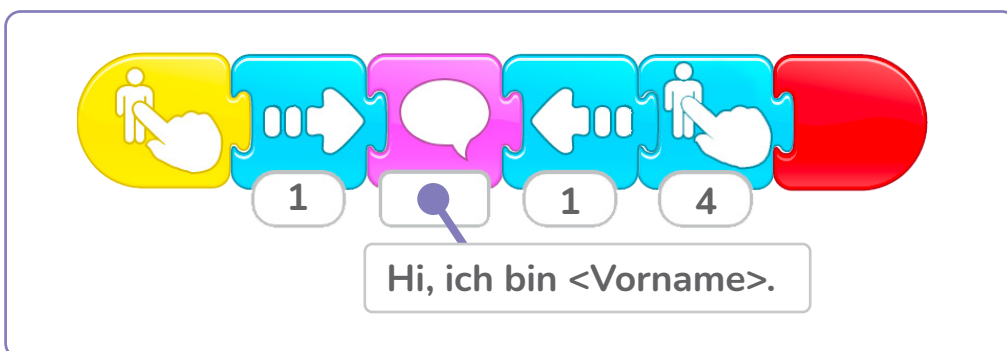
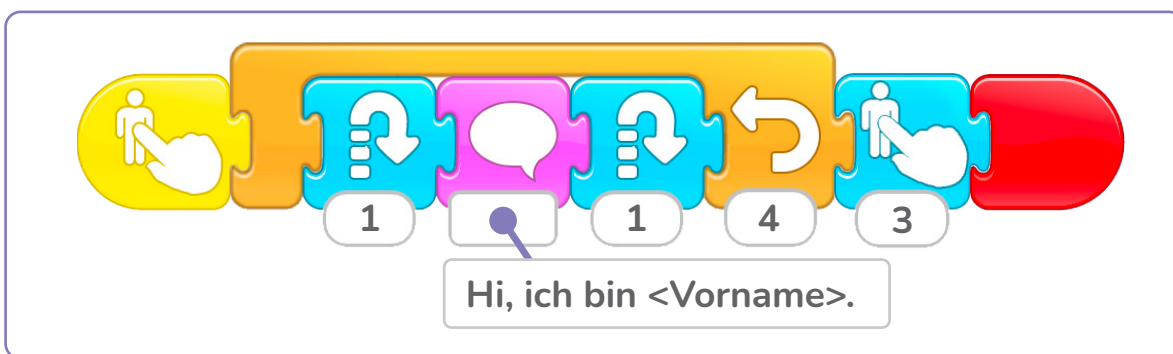
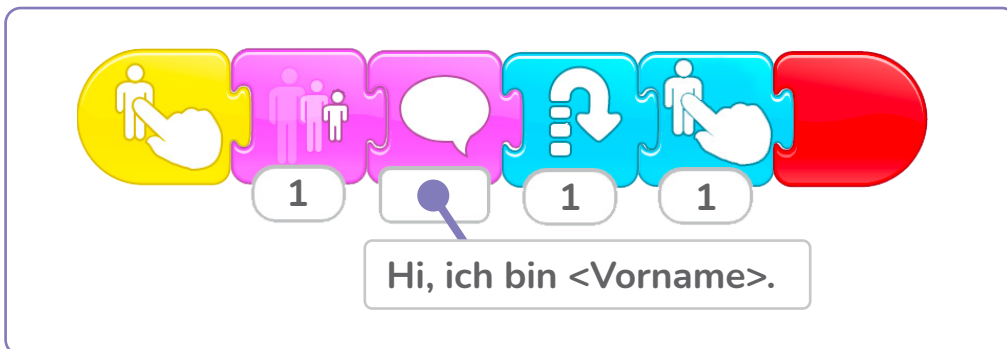


TIPP: Dieser Aktionsbefehl
ist nur für das Warm-up
Spiel erstellt worden. Er
existiert nicht.

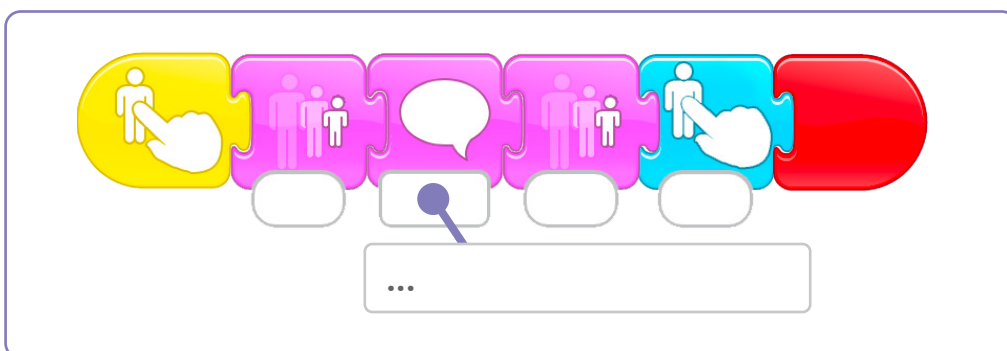
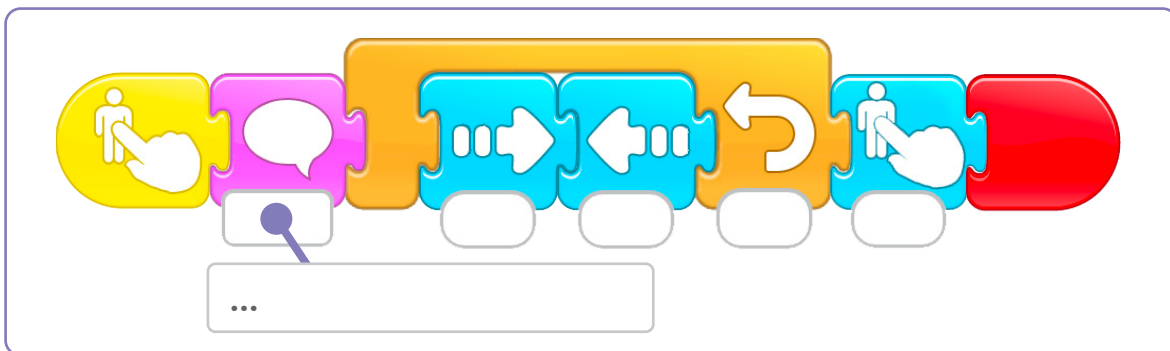
Codeblöcke (zum ausdrucken und ausschneiden)



Codeblöcke (zum ausdrucken und ausschneiden)



Codeblöcke (zum selbstbeschriften, ausdrucken und ausschneiden)



Codeblöcke (zum selbstbeschriften, ausdrucken und ausschneiden)

