

„Kommando Pimperle 2.0“

Übungsbeschreibung:

Die TN stehen im Kreis. Der Spielleiter steht mit im Kreis und ruft verschiedene Kommandos, die von allen TN befolgt werden müssen:

- „Kommando hoch“ = Arme hoch strecken
- „Kommando tief“ = bücken und Arme zum Boden strecken
- „Kommando drehen“ = im Stehen um die eigene Achse drehen
- „Kommando Welle“ = mit den Armen eine Wellenbewegung machen
- usw.

Die TN sollen die Bewegungen jedoch nur dann ausführen, wenn vor der Anweisung das Wort „Kommando“ genannt wird.

Der Spielleiter führt zeitgleich zu den Anweisungen auch Bewegungen aus, kann allerdings die Schüler verwirren, indem er manchmal falsche Bewegungen vormacht (Beispiel: Er sagt „Kommando hoch“, dreht sich aber um die eigene Achse).

Diejenigen Schüler, die eine falsche Bewegung gemacht haben, holen sich eine Wäscheklammer. Der Schüler mit den wenigsten Klammern gewinnt.

Durch Vertauschen der Zuordnung kann die Schwierigkeit erhöht werden (Inhibition)

| Alter | Gruppengröße | Raum | Material | Aktivitätsgrad |
|-------------|--------------|-----------------------------|----------------|----------------|
| ab 6 Jahren | min. 6 TN | Klassenzimmer oder Halle | Wäscheklammern | Mittel – hoch |