

TADAAA

TADAAA

EIN BISSCHEN SPASS MUSS SEIN

Kommando Bimberle (Normale Version)

Mind. 2 Spieler sitzen um einen Tisch. 1 Person wird als Kommandeur bestimmt, startet und sagt "Kommando Bimberle". Alle TN klopfen nun mit beiden Zeigefingern so lange abwechselnd auf die Tischkante, bis der Kommandogeber eine neue Anweisung mit "Kommando" davor sagt, z. B. "Kommando hoch". Der TN, der reagiert, wenn er nicht müsste, oder nicht reagiert, wenn er müsste, wird zum neuen Kommandogeber und darf nun die Anweisungen geben.

Variante Verwirren:

Achtung, eine neue Anweisung ohne "Kommando" davor darf nicht umgesetzt werden! Es gilt weiterhin die vorherige Anweisung, z.B. bei "Flach" ändert sich nichts, nur bei "Kommando Flach".

Variante Wirr-Warr:

Wenn der Kommandogeber z.B. "Kommando Flach" sagt und zeitgleich "Kommando Bock" macht, gilt das gesprochene Kommando, also "Kommando Flach".

Kommando Bimberle :

mit den ausgestreckten Zeigefingern beider Hände rhythmisch auf den Tisch klopfen

Kommando Flach:

die Hände flach auf den Tisch legen

Kommando hoch:

die ausgestreckten Hände hochkant auf den Tisch legen

Kommando Faust:

Fäuste auf den Tisch ballen

Kommando Bock:

alle Fingerspitzen auf die Tischplatte stellen

Kommando Doppelbock:

wie Bock, nur beide Hände übereinander

Vielleicht erfindet ihr noch eure ganz eigenen Kommandos?

TADAAA

TADAAA

EIN BISSCHEN SPASS MUSS SEIN

Kommando Bimberle (Action Version)

Mind. 2 Mitspieler stellen sich in einen Kreis. 1 Person wird als Kommandogeber bestimmt, startet und sagt: "Kommando Bimberle". Alle TN hüpfen auf der Stelle, bis der Kommandeur eine neue Anweisung mit "Kommando" davor sagt, z. B. "Kommando hoch". Der TN, der reagiert, wenn er nicht müsste, oder nicht reagiert, wenn er müsste, wird zum neuen Kommandogeber und darf nun die Anweisungen geben.

Variante Verwirren:

Achtung, eine neue Anweisung ohne "Kommando" davor darf nicht umgesetzt werden! Es gilt weiterhin die vorherige Anweisung, z. B. bei "Einbein" ändert sich nichts, nur bei "Kommando Einbein".

Variante Wirr-Warr:

Wenn der Kommandeur z. B. "Kommando drehen" sagt und zeitgleich "Kommando tief" macht, gilt das gesprochene Kommando, also "Kommando drehen".

Kommando Bimberle :

Auf der Stelle hüpfen

Kommando tief:

In die Hocke gehen

Kommando hoch:

In den Zehenstand gehen

Kommando drehen:

Einmal um die Körperachse drehen

Kommando Einbein:

Auf ein Bein stellen

Kommando alle Vögel fliegen hoch:

Arme hoooooch in die Luft

Vielleicht erfindet ihr noch eure ganz eigenen Kommandos?



TADAAA



TADAAA

EIN BISSCHEN SPASS MUSS SEIN

Aufmerksamkeit

Handlungsplanung

Reaktionsfähigkeit

Motorik/ Koordination