

Benötigtes Material

1. Ausreichend Befehlsblöcke oder Befehlsketten.
2. Etwas Platz.

Vorbereitung

Schritt 1: Du verteilst die Befehlskarten und besprichst die Abbildungen.

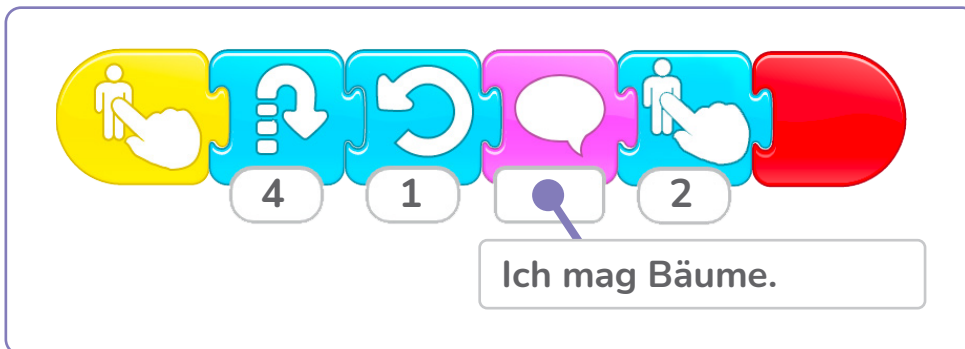
Schritt 2: Die Teilnehmenden haben nun Zeit, um ihre Befehle durchzulesen / zu beschriften.



In der einfachen Variante hast du einzelne Blöcke. Bei diesem Befehlsblock sollst du vorwärts gehen. Die 4 zeigt dir dabei die Anzahl der Schritte an.



Bei diesem Befehl sollst du etwas sagen. Das Wort siehst du im Textfeld.



In der Komplexeren Variante kannst du zum Teil auch Zahlen und Buchstaben eintragen. Hier müßten die Teilnehmenden mehrere Befehle beachten und ausführen.

Durchführung - einfach

Schritt 1: In deiner Funktion als Spielleitung leitest du die Spielrunde ein.

Schritt 2: Die Teilnehmer*innen schauen nun auf ihre Befehlsblöcke und sortieren sich zunächst in entsprechender Reihenfolge. Start- und Abschluss-Befehle sollten dabei die Befehlskette stets umschließen und stehen am Anfang oder Ende. Es können auch mehrere Befehlsketten gebildet werden.

Schritt 3: Du als Spielleitung löst die Aktionsphase aus, indem du eine*n Mitspieler*in antippst. Nun läßt du jede*n der Reihe nach seinen Befehl ausführen. Das Spiel geht so lange bis jeder Befehlsblock abgearbeitet wurde.

Hier siehst du eine beispielhafte Befehlskette für 5 Teilnehmer*innen.



Durchführung - komplex

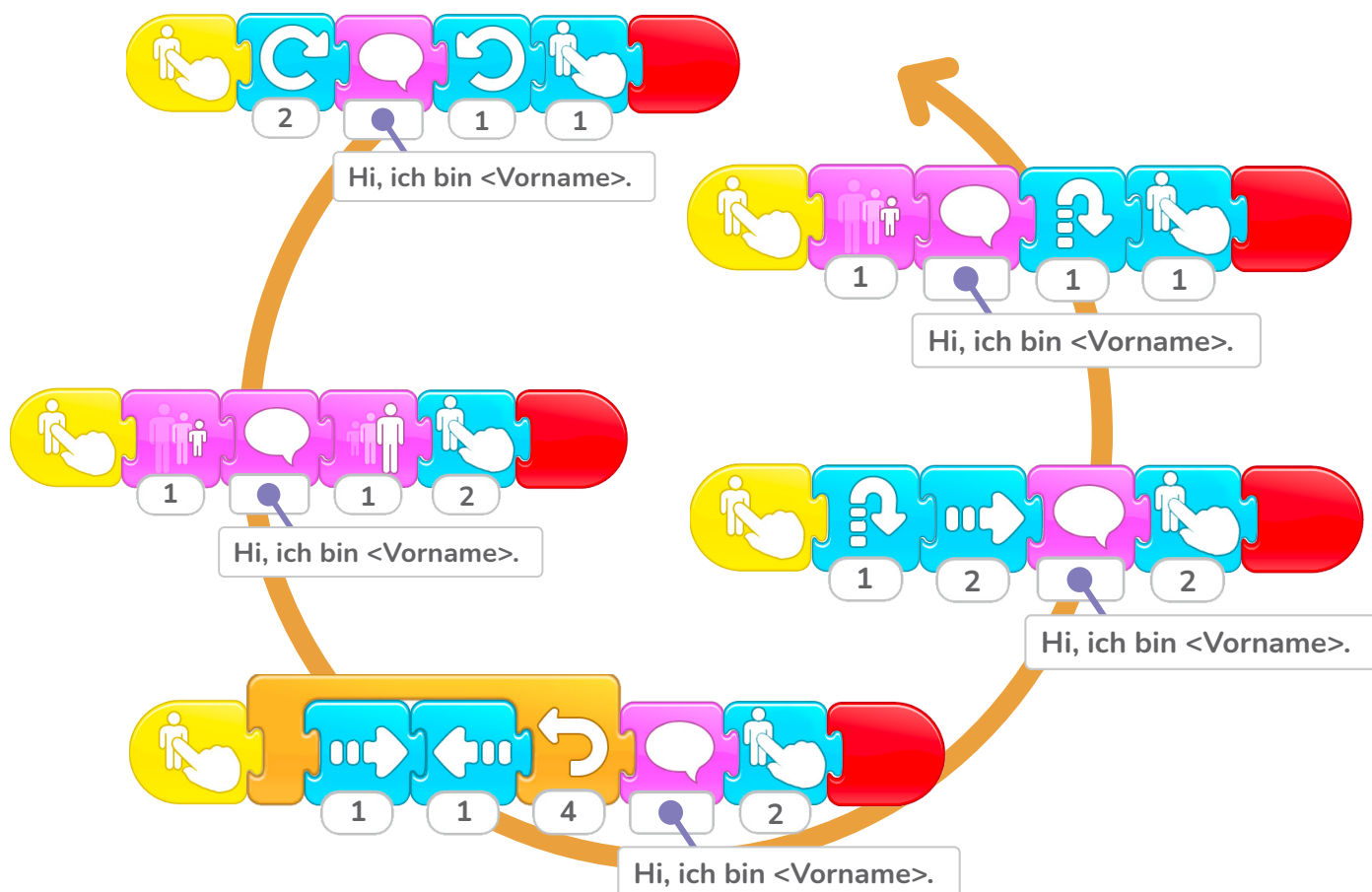
Schritt 1: Du bittest die Teilnehmenden sich in einem Kreis aufzustellen.

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

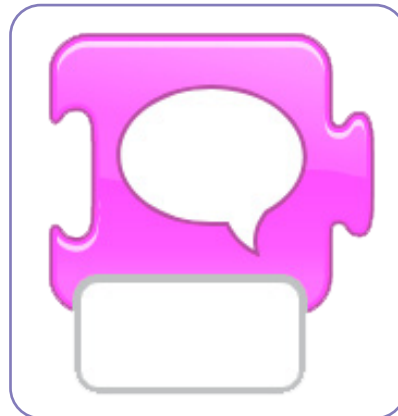


TIPP: Start-Befehle sagen Figuren **WANN** sie etwas tun sollen.

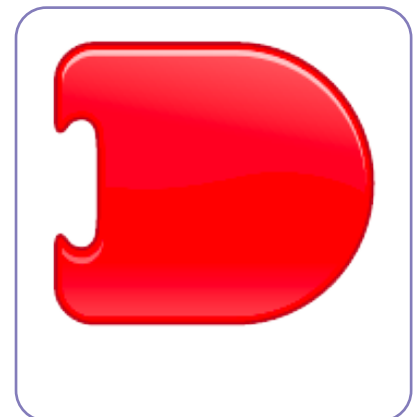


TIPP: Dieser Aktionsbefehl ist nur für das Warm-up Spiel erstellt worden. Er existiert nicht.

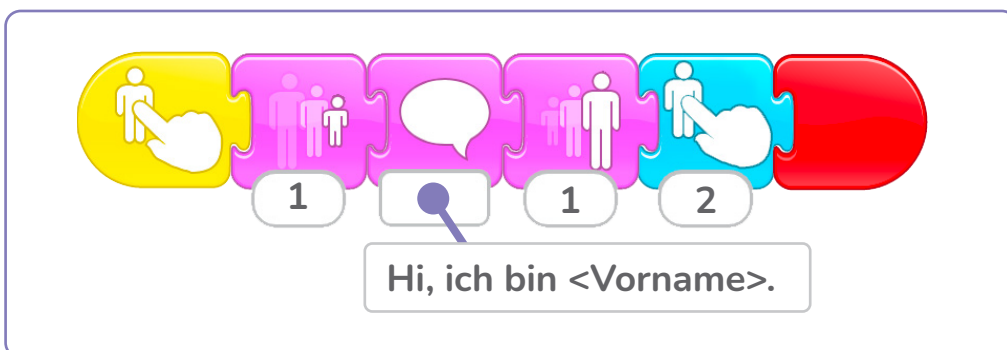
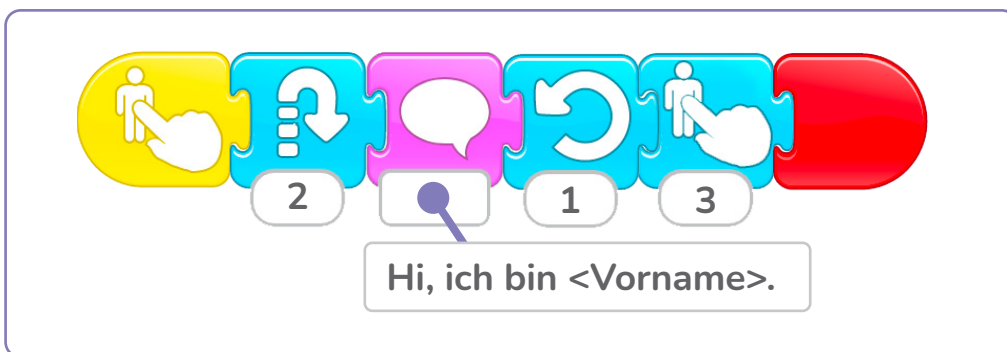
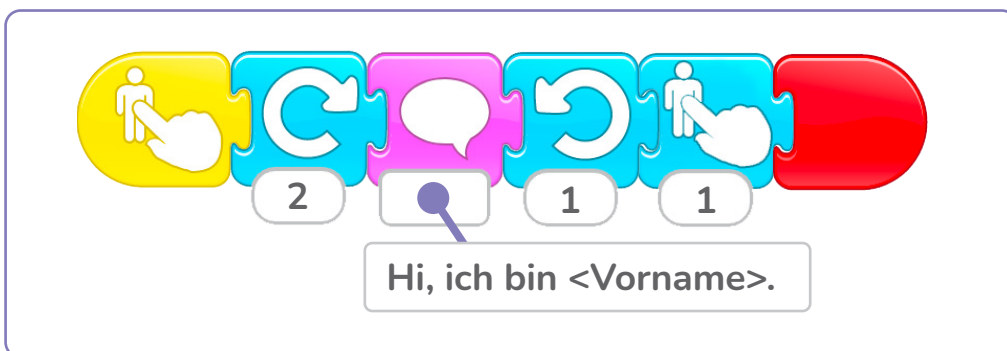
Codeblöcke (zum beschriften, ausdrucken und ausschneiden)



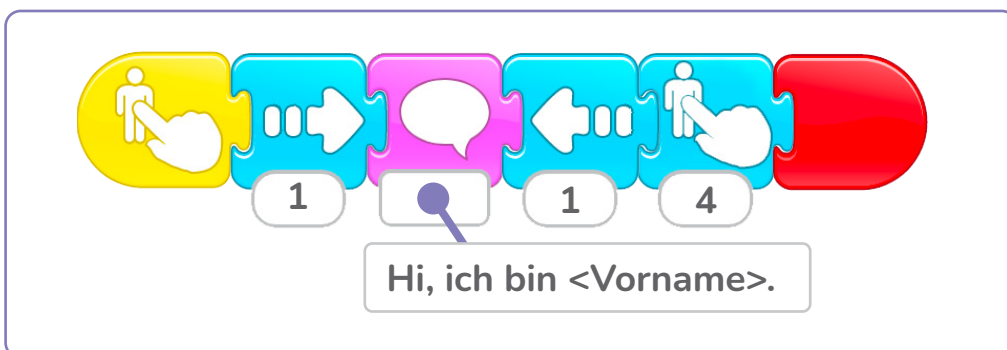
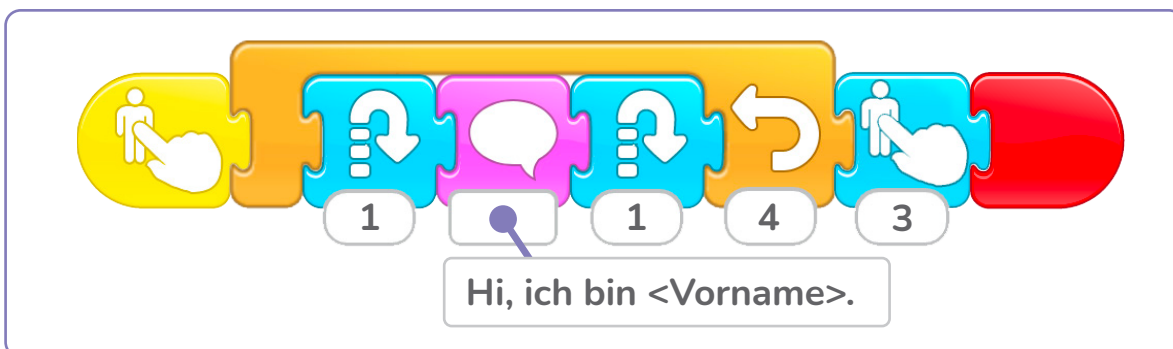
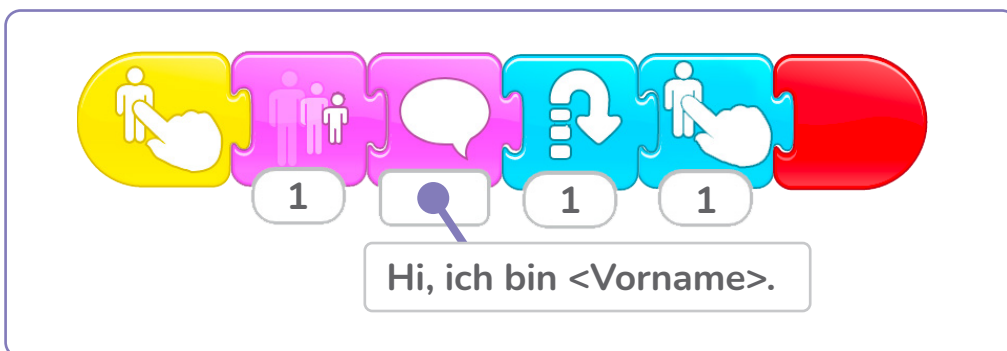
Codeblöcke (zum beschriften, ausdrucken und ausschneiden)



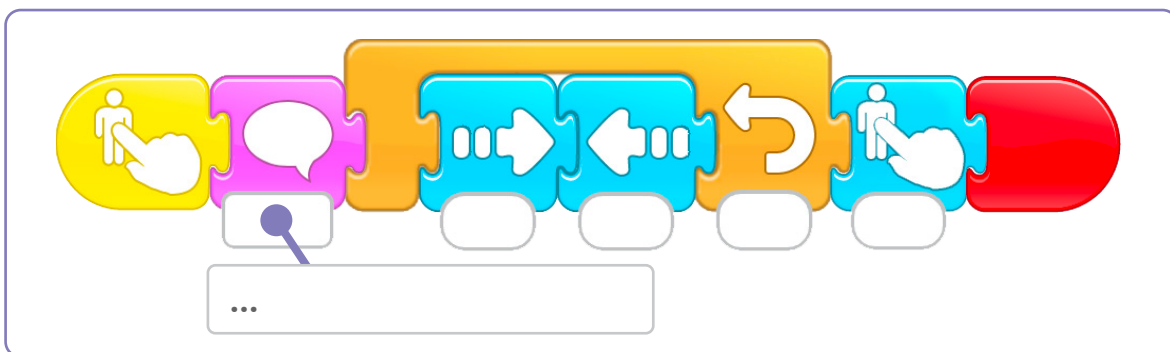
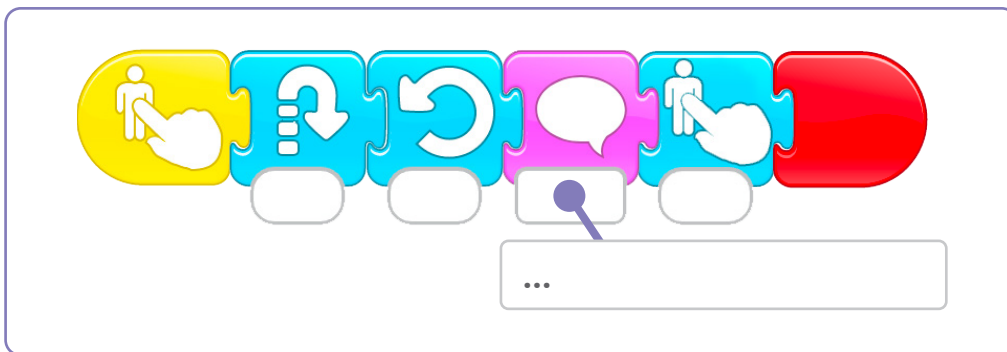
Codeblöcke (zum ausdrucken und ausschneiden)



Codeblöcke (zum ausdrucken und ausschneiden)



Codeblöcke (zum selbstbeschriften, ausdrucken und ausschneiden)



Codeblöcke (zum selbstbeschriften, ausdrucken und ausschneiden)

