

Kettenreaktionsspiel

Warm-up

Benötigtes Material

- Ausreichend Befehlsblöcke oder Befehlsketten
- Etwas Platz

Vorbereitung

1. Die Spielleitung verteilt die Befehlskarten und erklärt die Abbildungen.
2. Die Teilnehmenden bekommen nun Zeit, um ihre Befehle durchzulesen bzw. zu beschriften.

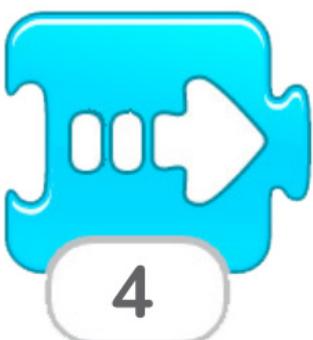
Spiel-Varianten

Dauer: ca. 10 Minuten

1. In der einfachen Variante gibt es einzelne Befehlsblöcke.
2. In der komplexeren Variante müssen mehrere Befehle nacheinander ausgeführt werden.

Die Befehlsblöcke können zum Teil auch mit Zahlen oder Wörtern beschriftet werden.

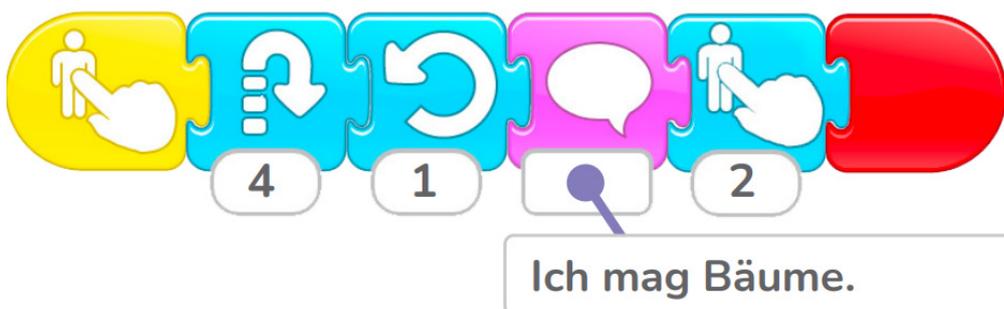
Beispiele



Bei diesem Befehl sollt ihr vorwärts gehen. Die 4 zeigt euch die Anzahl der Schritte an.



Bei diesem Befehl sollt ihr etwas sagen. Das Wort im Textfeld bestimmt, was ihr sagen sollt.



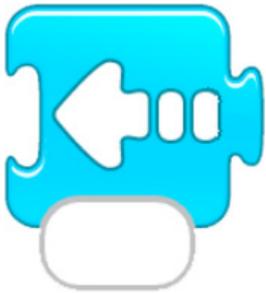
Bei diesem Befehl müsst ihr mehrere Befehle beachten und ausführen, sobald ihr angetippt wurdet: springen, nach links drehen, einen Satz sagen und jemanden antippen.

Ich mag Bäume.

Kettenreaktionsspiel

Warm-up

Befehlsübersicht und Erklärung



rückwärts gehen



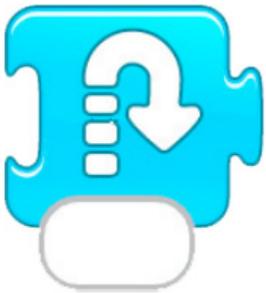
vorwärts gehen



sich groß machen



sich klein machen



springen



sprechen



End-Befehl



Start-Befehl:
antippen



nach rechts drehen



nach links drehen



etwas mehrmals wiederholen



Der Start-Befehl sagt,
wann etwas getan
werden soll.



Der Befehl **antippen**
ist nur für das Auf-
wärmenspiel erstellt
worden. In ScratchJr
existiert er nicht.



Kettenreaktionsspiel

Warm-up

Durchführung (einfach)

Schritt 1: Die Spielleitung leitet die Spielrunde ein.

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

Schritt 3: Die Spielleitung löst die Aktionsphase aus, indem sie eine*n Mitspieler*in antippt. Nun lässt sie jede*n der Reihe nach seinen Befehl ausführen. Das Spiel geht so lange bis jeder Befehlsblock abgearbeitet wurde.

Hier seht ihr eine beispielhafte Befehlskette für 5 Teilnehmer*innen.



Kettenreaktionsspiel

Warm-up

Durchführung (komplex)

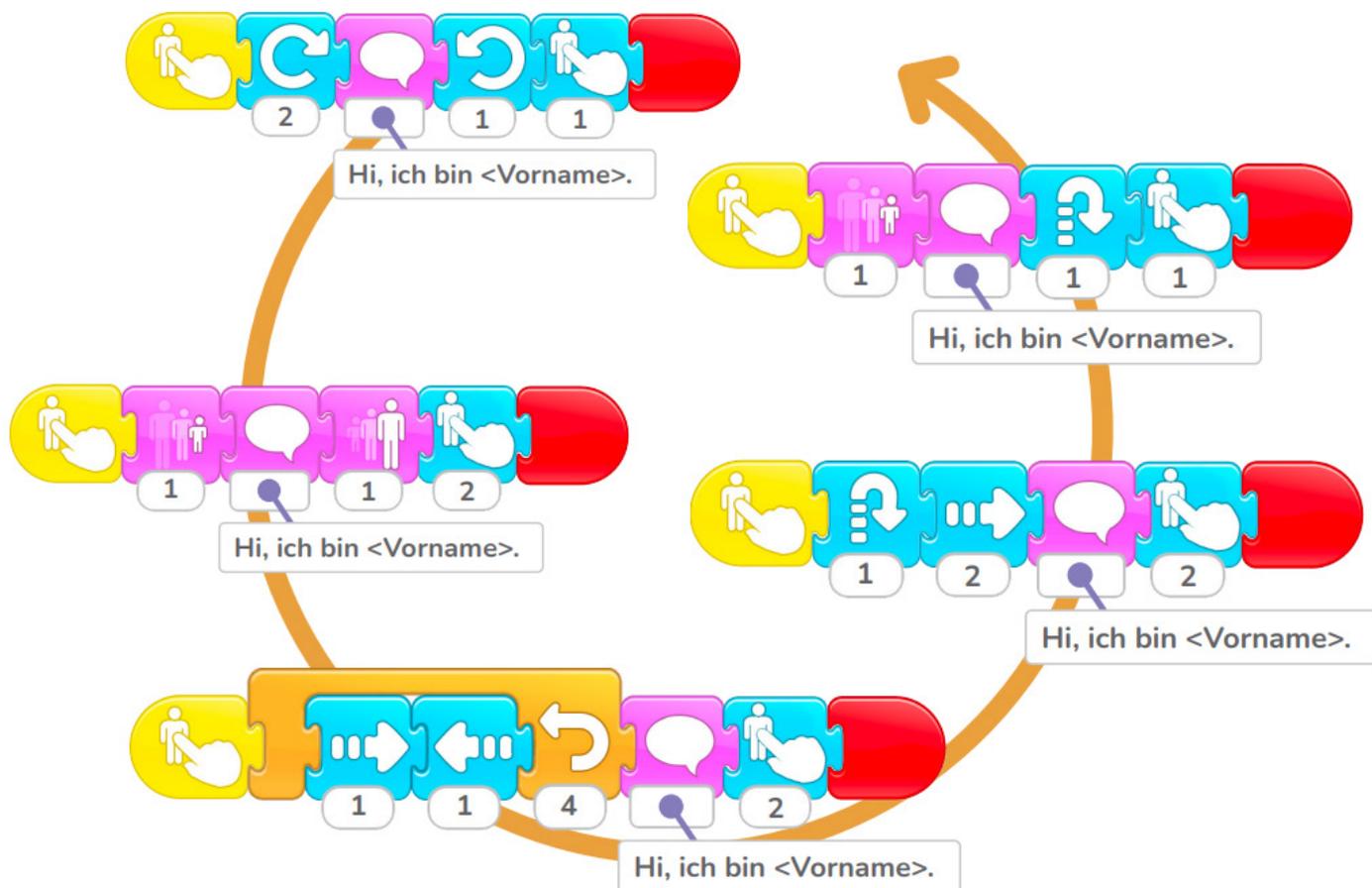
Schritt 1: Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf.

Schritt 2: Die Spielleitung beginnt das Spiel, indem sie eine*n Mitspieler*in antippt.

Schritt 3: Die Teilnehmenden schauen auf ihre Befehlskarten. Hat die angetippte Person den Start-Befehl „antippen“, ist sie als nächstes dran und führt die Befehle ihrer Befehlskette aus. Jede Befehlskette wird in diesem Spiel mit dem Start-Befehl „antippen“ ausgelöst.

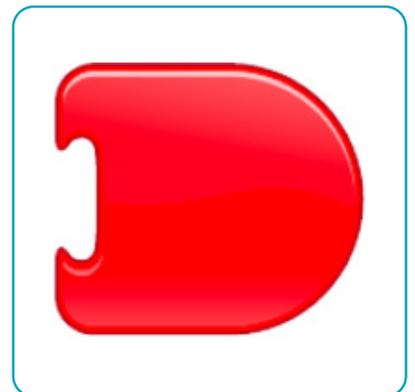
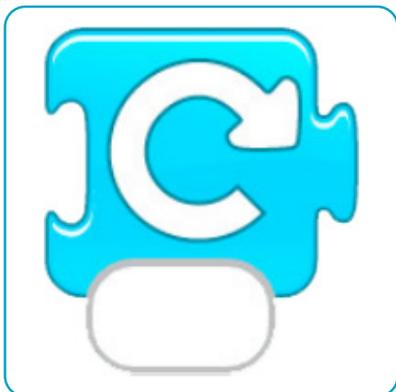
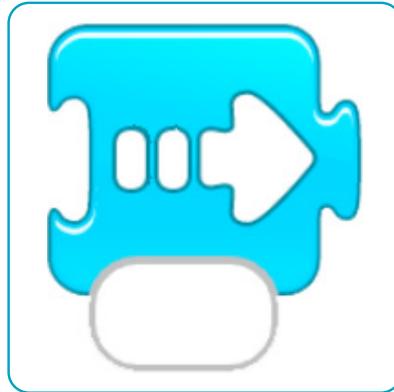
Schritt 4: Am Ende einer Befehlskette tippt der oder die aktive Spieler*in immer jemand neues an. Das Spiel geht so lange bis alle Teilnehmenden ihre Befehlskette ausgeführt haben.

Hier seht ihr einen beispielhaften Aufbau für 5 Teilnehmer*innen.



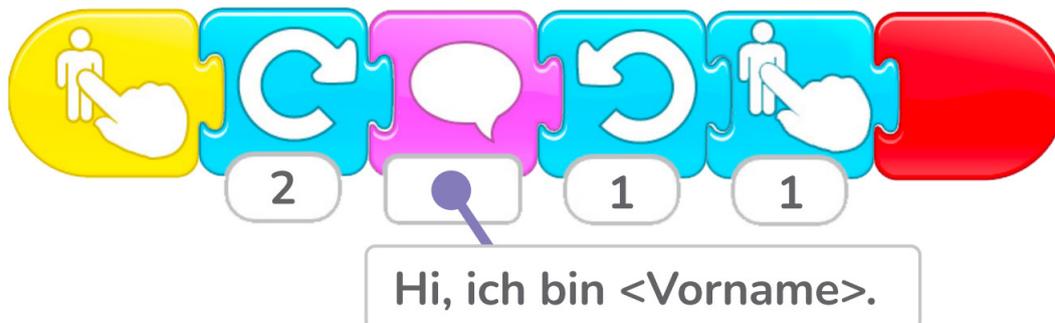
Kettenreaktionsspiel

Befehlsblöcke zum ausdrucken, ausschneiden und beschriften



Kettenreaktionsspiel

Befehlsketten zum ausdrucken und ausschneiden



Kettenreaktionsspiel

Befehlsketten zum ausdrucken und ausschneiden

Hi, ich bin <Vorname>.

Hi, ich bin <Vorname>.

Hi, ich bin <Vorname>.

Hi, ich bin <Vorname>.

Kettenreaktionsspiel

Befehlsketten zum ausdrucken, ausschneiden und beschriften

...

...

...

...

Kettenreaktionsspiel

Befehlsketten zum ausdrucken, ausschneiden und beschriften