

KOMMANDO CHAOS

SPIELZIEL

Aufwärmen

Ein Spiel für:

- Spaß und Freude
- das Aufwärmen
- die Motivation

SPIELIDEE

Alle bewegen sich quer durch den Raum und müssen Aufgaben in der richtigen Weise ausführen. Der Spielleiter versucht immer wieder, die Mitspieler durch unterschiedliche Kommandos in die Irre zu führen.

ANZAHL UND ALTER:

Für alle Größen von Gruppen und Altersklassen geeignet.

SPIELORT

Fast überall spielbar.

MATERIALIEN

Keine

SPIELREGELN

Bei diesem Spiel gibt es verschiedene Kommandos, die ausgeführt werden müssen, z. B. „Kommando hoch“ (Arme nach oben ausstrecken), „Kommando tief“ (auf den Boden legen), „Kommando Bock“ (in gebückter Haltung hinstellen und die Hände auf die Oberschenkel stützen), etc. Die Schwierigkeit für die Teilnehmer besteht darin, dass die Kommandos nur zu befolgen sind, wenn der Spielleiter auch vorher das Wort „Kommando“ sagt. Lässt er das Wort weg, darf die Ansage nicht beachtet werden.

VARIATIONEN & ANMERKUNGEN

- Erschwerend kann der Spielleiter auch noch die Kommandos falsch vormachen.
- Alternativ kann man auch Tiere vorgeben (Schlange, Löwe, Vogel, Känguru etc.).
- Wer einen Fehler macht, der darf – wenn er will – Spielleiter werden und muss nun selbst die anderen in die Irre führen.
- Wer einen Fehler macht, darf dem Spielleiter helfen (z. B. falsche Aktionen ausführen).