

Kommando Pimperle

Spielt gemeinsam ein lustiges Reaktionsspiel.



Altersgruppe

10 - 12 Jahre



Gruppengröße

5 - 15 Teilnehmer_innen



Phase

Einstieg



Vorbereitungszeit

Keine



Dauer

< 10 Minuten



Betreuer_innen

1



Betreuungsanspruch

Niedrig

Rahmenbedingungen

An einem Tisch sitzend

Ablauf der Methode

Das Spiel „Kommando Pimperle“ ist ein Reaktionsspiel und Konzentrationsspiel zugleich. Zu Beginn setzen sich alle Teilnehmenden um einen Tisch herum, sodass sie mit beiden Händen gut an die Tischplatte kommen.

Zunächst wird eine Person zum:zur „Kommandant:in Pimperle“ ernannt. Der:Die Kommandant:in gibt den anderen Teilnehmenden Befehle, die von den restlichen Gruppenmitglieder ausgeführt werden müssen. Es gibt folgende Kommandos:

- Kommando Pimperle: mit den Zeigefingern auf die Tischkante trommeln
- Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt
- Kommando Hoch: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gelegt
- Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt
- Kommando Turm: beide Fäuste werden übereinander auf den Tisch gestellt

Die Kommandos dürfen nur befolgt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung des vorherigen Kommandos. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Der:Die Kommandant:in Pimperle darf alle Bewegungen durchführen (auch ohne das Wort „Kommando“ vorangestellt), um die anderen Mitspieler zu verwirren.

Außerdem kann der:die Kommandant:in die Schnelligkeit der Kommandos variieren und so das Ausführen der Kommandos erschweren/vereinfachen.

Es wird so lange gespielt bis nur noch eine Person übrig ist. Diese hat das Spiel gewonnen und darf, falls noch eine Runde gespielt wird, die Funktion der:des Kommandant:in Pimperle übernehmen.

Durchführung im digitalen Jugenddienst:

Die Regeln und der Ablauf bleiben gleich. Alle Teilnehmenden benötigen eine Kamera und sollten inkl. ihrer Hände zu sehen sein. Falls Hände und Gesicht nicht gleichzeitig im Bild sein können, reicht es die Hände zu sehen.

Autor in der Methode

Annalena Di Carlo
