



Kommando Pimperle

Material: keines

Kommando Pimperle ist ein Reaktionsspiel für beliebig viele Mitspieler. Der Spielleiter gibt Kommandos vor, die die Teilnehmer umsetzen müssen oder auch nicht.

Regeln

Die Teilnehmer sitzen um den Tisch. Es werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt, etwa:

- **Pimperle:** den Zeigefinger auf den Tisch legen
- **Hoch:** die Arme sind in die Höhe zu strecken
- **Tief:** die Arme müssen unter den Tisch gesteckt werden
- **Flach:** die Handfläche ist auf den Tisch zu legen
- **Faust:** die Faust ist auf den Tisch zu legen
- **Ellbogen:** die Ellbogen sind am Tisch aufzustützen

Es können natürlich nach Belieben noch weitere Aufgaben erfunden und zum Spiel hinzugefügt werden. Das Spiel wird dementsprechend schwieriger für die Teilnehmer.

Ein Spielleiter (oder einer der Spieler) darf nun die Kommandos geben, die er und die anderen Spieler sofort auszuführen haben. Allerdings: nur wenn der Befehl mit "Kommando ..." beginnt, dürfen es die Spieler auch auszuführen. Alle anderen Befehle sind zu ignorieren, bei "Flach" darf man sich also nicht bewegen, nur bei "Kommando: Flach". Der Spielleiter kann die Aktion immer durchführen oder antäuschen, um die anderen Spieler zu verwirren.

Wer trotz ungültigen Befehls eine Aktion durchführt, trotz gültigen Kommandos keine Bewegung macht oder eine falsche Bewegung durchführt, bekommt einen Strafpunkt, scheidet aus, muss ein Pfand abgeben, oder wird zum nächsten Kommando-Geber.

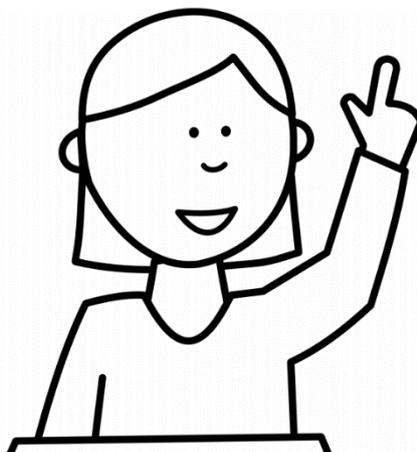


Illustration: heilpädagogik-info.de/pdf

Quelle: https://www.spielewiki.org/wiki/Kommando_Pimperle

Illustration: https://www.heilpaedagogik-info.de/pdf_ausmalbilder.php?file=ausmalbild--Schuelerin--873I4--ausmalbilder_menschen_24_.pdf

Gesucht/Gefunden: kinderservie@frastanz.at