

# 10. Bewegungspäckchen: Kommando Bimberle



## Materialien

- Du brauchst keine Materialien

## Spielanleitung

Für dieses Spiel benötigt ihr mindestens 2 Mitspieler. Je mehr Mitspieler ihr seid, desto spaßiger ist das Spiel jedoch.



Ihr sitzt alle um einen Tisch und der 1. Mitspieler gibt die Kommandos vor. Das erste Kommando lautet „Kommando - Bimberle“. Bei diesem Kommando müssen alle Mitspieler mit den Zeigefingern auf den Tisch trommeln. Dann werden weitere Kommandos vorgegeben. Aber nur wenn das Wort „Kommando“ vor die Aufgabe gestellt wird, muss diese auch ausgeführt werden. Z. B. „Kommando – Frosch“ oder „Kommando – Flamingo“. Wenn eine Aufgabe ohne „Kommando“ kommt, wie z.B. „Giraffe“, darf die Aufgabe nicht durchgeführt werden. Zwischen jeder Aufgabe kommt wieder ein „Kommando - Bimberle“ und alle Trommeln mit den Zeigefingern auf den Tisch. Auch hier auf das „Kommando“ achten. Führt jemand eine Aufgabe falsch aus, muss er als nächstes die Kommandos geben.

**Variation 1:** Ihr könnt dieses Spiel auch gegeneinander spielen. Somit bekommt jeder Spieler einen Strafpunkt, der die Aufgabe falsch ausführt, also eine Aufgabe ausführt, ohne dass ein „Kommando“ gegeben wurde oder die Aufgabe nicht ausführt, obwohl ein „Kommando“ gegeben wurde.

**Variation 2:** Zudem könnt ihr Strafpunkte vergeben für diejenigen, die die Aufgabe als letztes ausgeführt haben.

Wer nach einer vorher festgelegten Zeit die meisten Strafpunkte gesammelt hat, verliert das Spiel.

In Zusammenarbeit mit



**SSV ETTLINGEN**  
1847 e.V.

Kommandos	Aufgaben
Bimberle	Mit den Zeigefingern auf den Tisch trommeln
Frosch	5 Mal weit nach oben springen
Flamingo	Auf einem Bein springen
Giraffe	Ganz groß machen und auf den Zehenspitzen laufen
Vogel	Arme seitlich kreisen
Käfer	Auf den Rücken legen, Arme und Beine nach oben strecken und Zappeln

...gerne dürft ihr kreativ sein und euch noch weitere Kommandos ausdenken...