Kommandokarten

Feuer, Wasser, Sturm – acht Karten zum Hochhalten

Für laute Hallen, DaZ-Gruppen und Kinder mit Hörbeeinträchtigung



So setzt du das Material ein

Wenn ein gerufenes Kommando in der Halle verhallt, wird aus einem Reaktionsspiel ein Ratespiel. Mit den Karten siehst du jedes Kommando: Du hältst die Karte hoch und rufst gleichzeitig. So reagieren auch Kinder mit Hörbeeinträchtigung und DaZ-Gruppen im selben Moment wie alle anderen.

Inhalt

So nutzt du die Karten ..... Seite 2
Grundkarten und Zusatzkarte ..... Seite 3
Zusatz-, Täusch- und Schlusskarte ..... Seite 4

So nutzt du die Karten

Wenn ein gerufenes Kommando verhallt, wird aus einem Reaktionsspiel ein Ratespiel. Die Karten machen jedes Kommando sichtbar.

1

Ausdrucken und schneiden

Seite 3 und 4 ausdrucken, an den gestrichelten Linien schneiden, am besten laminieren.

2

Hochhalten statt rufen

Halte eine Karte hoch oder zeig sie und ruf gleichzeitig. Wer schlecht hört, reagiert so im selben Moment wie alle anderen.

3

Klein anfangen

Starte mit den drei Grundkarten. Nach zwei sicheren Runden kommt eine Zusatzkarte dazu oder die Täuschkarte.

4

Immer gleich enden

Die letzte Karte ist immer Windstille. Danach folgt genau ein Satz zur nächsten Aufgabe.

> **Merksatz**
>
> Wasser heißt nie auf Stühle steigen, und das letzte Kommando ist immer Windstille. Wer eine Erkrankung hat oder in Behandlung ist, klärt die Übung mit Ärztin oder Arzt.

Grundkarten und Zusatzkarte

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Grundkarte

FEUER

Hinhocken, Hände auf den Kopf.

Karte 2 · Grundkarte

WASSER

Auf die Zehenspitzen, Arme hoch.

Karte 3 · Grundkarte

STURM

Mit beiden Händen an Stuhl oder Wand festhalten.

Karte 4 · Zusatzkarte

BLITZ

Einfrieren wie eine Statue.

Zusatz-, Täusch- und Schlusskarte

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 5 · Zusatzkarte

EIS

Auf einem Bein erstarren.

Karte 6 · Täuschkarte

FEUERWEHR

Niemand bewegt sich.

Karte 7 · Schlusskarte

WINDSTILLE

Alle frieren ein und gehen in Zeitlupe zurück an den Platz.

Karte 8 · Eigene Karte

Kommando

Reaktion

Kommando und Reaktion selbst eintragen.