



# MINI-SQUARE

## Kommando Mini

**Ein Anschuggerle für beliebig viele Minis: Die Spielleitung gibt Kommandos vor, die alle Minis umsetzen müssen - oder auch nicht.**

### So geht´s:

Alle Minis stehen in einem großen Kreis oder frei im Raum. Zunächst werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt:

- Glocke - mit dem Oberkörper nach links und rechts schwingen
- Beten - auf die Knie gehen
- Weihrauch - Nase zuhalten
- Leuchter - Arme nach oben über den Kopf
- Amen - Hände vor der Brust falten

Je nach Alter deiner Minis kannst du zunächst mit wenigen Kommandos beginnen und nach und nach die anderen hinzunehmen. Ihr könnt darüber hinaus auch eigenen Kommandos erfinden und hinzufügen.

### Los geht's:

Du als Spielleitung gibst die Kommandos. Die Aktionen dürfen allerdings nur dann ausgeführt werden, wenn zuvor das Wort „Kommando ...“ genannt wurde (zum Beispiel: „Kommando Weihrauch“ – alle müssen sich die Nase zuhalten). Wurde der Befehl „Kommando“ nicht genannt, darf die Bewegung nicht ausgeführt werden (zum Beispiel: "Weihrauch" – niemand darf reagieren). Du kannst die Aktion als Spielleitung immer durchführen oder antäuschen, um die anderen Spieler zu verwirren. Du kannst das Geschehen aber auch nur von außen beobachten. Wer trotz ungültigen Befehls eine Aktion durchführt, trotz gültigen Kommandos keine Bewegung macht oder eine falsche Bewegung durchführt, bekommt einen Strafpunkt.

### Varianten in der "Strafe" für falsche Reaktionen:

- wer etwas falsch macht, scheidet aus
- wer einen Fehler macht, wird zum nächsten Kommandogebener (= die Spielleitung wechselt)

Autorin: Theresa Wilden

Rottenburg-Stuttgart

