



lenswert, bei denen es darauf ankommt gemeinsam als Gruppe eine Aufgabe zu meistern. Wenn du noch nie kooperative Spiele gespielt hast, dann lies dir den Extrakasten dazu durch. Es gibt nämlich einige wichtige Punkte zu diesen Spielen, die du beachten solltest. Hier hast du ein paar Vorschläge:

Kooperative Spiele - Tipps und Tricks

Kooperative Spiele haben meist einen gruppendifamischen „Sinn“, der sich den Kindern durch das Spielen erschließt. Sie können dir also helfen, gewisse Themen und Probleme auf spielerische Weise aufzugreifen und mit den Kindern zu erarbeiten. Es ist wichtig, nach dem Spiel eine kurze Feedbackrunde zu machen, wo du eventuell kurze Fragen zum Spiel an die Kinder stellst: „Was war die Schwierigkeit am Spiel? Wie wurden Entscheidungen getroffen? Haben gewisse Kinder gewisse Rollen eingenommen? ...“.

Jedes Spiel benötigt eine Herausforderung, an der die Spieler/innen ihre Fähigkeiten erproben können. Unter- und überforderte Kinder also nicht, sonst kommt schnell Frustration auf.

Fühle dich frei, Spiele zu ändern und deiner Gruppe anzupassen. Gehe auf Ideen und Vorschläge der Gruppe ein und wandle das Spiel um. Dadurch kannst du nicht nur den Schwierigkeitsgrad beeinflussen, sondern auch den Spielspaß über mehrere Spiele aufrecht erhalten.

Die kooperativen Spiele sind in der Regel Spiele ohne Gewinner und Verlierer. Es geht nicht darum, besser zu sein als jemand anderer, sondern als Gruppe eine Herausforderung zu lösen.

Halte dich als Spielleiter/in mit deinen Ideen oder Vorschlägen, wie die Gruppe ein Problem lösen kann, zurück da es bei den meisten Spielen nicht die eine Lösung gibt. Du wirst überrascht sein, auf welche kreativen Lösungen die Kinder manchmal kommen. Begeistere und begleite die Kinder.

Alle sollen die Möglichkeit zum mitspielen haben, gleichzeitig darf niemand gezwungen werden. Einige der kooperativen Spiele sind körperlich sehr fordernd oder verlangen ein großes Vertrauen in die Gruppe. Wer sich in diesem Moment der Gruppe nicht aussetzen will, muss die Freiheit haben nicht mitspielen zu dürfen.

Angestiftet

Du brauchst:

Stifte

So geht's:

Du, als „Anstifter/in“ zu diesem Spiel, verteilst an jedes Kind einen Stift (mit Schutzhülle). Jedes Kind sucht sich nun einen Partner, mit dem er sich „anstiftet“. Und das geht so: Zwischen den ausgestreckten Zeigefingern beider Kinder müssen sich die beiden Farbstifte befinden, so dass keiner mit seiner Hand „stiften“ gehen kann. Um die beiden Stifte nicht zu verlieren, muss jedes Kind ein wenig Druck auf die Stifte ausüben bzw. ein wenig nachgeben, falls das andere stärker drückt. Mit anderen Worten: Richtig „Angestiftete“ müssen auf die Reize ihres Partners oder ihrer Partnerin sensibel reagieren. Du kannst dann die Kinder auch ermutigen, immer schwierige Bewegungen miteinander durchzuführen: Arme hoch, runter und an die Seite bewegen, sich auf den Boden setzen oder sogar hinlegen – und alles, ohne einen der Stifte fallen zu lassen. Mit etwas Musik können die Kinder sich auch beim Tanzen versuchen.

Varianten:

- ✗ Besonders beeindruckend für die Kinder ist es, wenn sie es auch mit geschlossenen Augen schaffen. Diese Variante ist zwar schwierig, aber mit etwas Übung durchaus machbar.
- ✗ Ist die Gruppe bereits etwas geübter, kann man versuchen, mehr als zwei Kinder anzustiften.
- ✗ Die Gruppe kann auch einen Innen- und einen Außenkreis bilden. Jedes Kind stiftet dabei mit zwei ihm gegenüberstehenden Kindern an und muss sich nun gleichzeitig auf beide einstellen. So ist die ganze Gruppe miteinander verbunden und alle müssen aufeinander Rücksicht nehmen.
- ✗ Anstelle von Stiften können auch Luftballone verwendet werden.

Hinweis:

Du solltest bei diesem Spiel unbedingt mitspielen. Dieses Spiel weckt die Fähigkeit, sich auf seinen Partner „einzustellen“, angemessen auf die Reize zu reagieren und selbst aktiv zu werden ohne den Partner zu überfordern. Es vermittelt auf einer körperlich spürbaren Ebene, was Zusammenarbeit und Partnerschaft bedeuten kann. Frage die Kinder nach Beendigung, was ihnen während des Spieles aufgefallen ist: Wie musste sich die Gruppe während des Spiels verhalten, damit sie es geschafft hat? Was waren die Schwierigkeiten? Das Spiel setzt ein entspanntes Klima voraus und sollte bei aggressiven Spannungen in der Gruppe nicht durchgeführt werden.



Zugebunden

Du brauchst:

Kinder mit Schuhen (mit Schuhbändern)

So geht's:

Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar. Das eine Kind darf nur seine linke Hand, das andere nur seine rechte benutzen. Gemeinsam versuchen sie nun, sich die Schuhe anzuziehen und die Schuhe zuzubinden. Diese einfach scheinende Aufgabe kann sich recht schwierig gestalten.

Varianten:

- ✗ Beim Zubinden darf nicht gesprochen werden.
- ✗ Beim Zubinden bleiben die Augen geschlossen.

Hinweis:

Das Spiel bietet sich an in eine Geschichte eingebunden zu werden (z.B. Zauberer die sich versuchen Zauberschuhe anzuziehen, deren Zauber aber verloren geht, wenn man das nicht zu zweit macht). Am besten spielen alle Kleingruppen gleichzeitig, damit nicht eine Gruppe im Mittelpunkt steht und von allen anderen beobachtet wird.



Kettenreaktion

Du brauchst:

Drei Kartensätze mit verschiedenen Farben

So geht's:

Es werden gleichgroße Gruppen aus sieben bis zehn Mitgliedern gebildet. Jede Gruppe sitzt in einer Stuhlreihe, also alle Kinder einer Gruppe hintereinander. Das erste Kind sitzt so, dass es dich sieht, alle anderen in der Gruppe blicken in die entgegengesetzte Richtung: Jeweils das letzte Kind in der Sitzreihe bekommt einen Satz Karten. Spielziel ist es, die von dir gezeigte Farbe vom ersten sehenden Kind bis zum letzten genau und so schnell wie möglich weiterzugeben. Das Kind am Ende der Reihe zeigt dann so schnell wie möglich die Karte mit der richtigen Farbe. Die Gruppe muss für diese Übertragung einen lautlosen Code wählen (Hände drücken, auf Schulter klopfen, Rücken zeichnen, ...). Um diesen Code zu bestimmen bekommt jede Gruppe 5-8 Minuten Zeit und darf ihn bei 5 Durchläufen auspro-

bieren. Danach darf die Gruppe den Code verbessern oder Fehler im System finden. Dann startet die Punktevergabe. Die Gruppe, die als erste die richtige Farbe zeigt, bekommt einen Punkt.

Varianten:

Du kannst anstelle von Farben auch Zahlen oder Symbole verwenden. Es bieten sich auch normale Spielkarten an. Art und Menge der weiterzugebenden Informationen sollten von der Gruppe abhängen. Unterfordere sie aber nicht.

Hinweis:

Das Spiel steht unter starken Wettbewerbsbedingungen. Die Gruppen müssen sich innerhalb kurzer Zeit auf einen Code einigen der schnell, sicher und lautlos ist. Die Gruppe muss lernen, Ideen zu sammeln, angemessen zu diskutieren und dann zu einer Entscheidung zu kommen. Du solltest dich daher bei diesem Spiel in den einzelnen Gruppen nicht beteiligen. Wenn dir die Wettbewerbsbedingungen nicht passend erscheinen, dann soll die ganze Gruppe zusammen dieses Spiel meistern. Dabei kann deine Uhr der Gegner sein.

Das Okolon

Du brauchst:

Tageszeitungen

So geht's:

Es bilden sich Kleingruppen aus vier bis fünf Kindern. Jede Gruppe zerreißt eine Zeitung in Stücke, etwa so groß wie eine Streichholzschachtel. Daraus soll nun in der Art eines Puzzles auf dem Tisch ein großes Tier gelegt werden, das „Okolon“. Niemand weiß vorher, wie es aussehen wird. Reihum legt jedes Kind einen Zeitungsfetzen an das Gebilde, bis ein tierähnliches Wesen entstanden ist. Die Kinder sollen nicht miteinander reden. Jedes entscheidet selbst, wo es sein Teil anlegt. Später besichtigen alle die entstandenen Tiere und geben ihnen neue Namen.

Hinweis:

Es wird den Kindern anfangs schwerfallen, bei dem Spiel nicht zu sprechen. Das Schweigegebot bewirkt jedoch, dass kein Kind dem anderen seine Vorstellung aufzwingt. Jeder muss sich immer wieder neu auf die gegenwärtige Form einstellen und sie weiterbauen. Du musst deshalb immer wieder schauen, ob sich die Kinder an das Schweigegebot halten. Du kannst bei diesem Spiel auch selber mitspielen.

Teampuzzler

Du brauchst:

großflächige Bilder oder Plakate, Schere

So geht's:

Kleinere Gruppen aus zwei bis fünf Kindern haben die Aufgabe, ein Puzzle zu legen. Du hast die Puzzles vor Spielbeginn vorbereitet. Dafür schneidest du die ausgesuchten Bilder bzw. Plakate (eins mehr als Gruppen) jeweils in 20 verschiedene Stücke. Die Stücke werden alle gemischt und jeder Gruppe 20 Teile gegeben. Des Weiteren erhält jede Gruppe eine Beschreibung des Bildes, das sie zusammenstellen müssen. Die übrigen 20 Teile bekommst du. Jede Gruppe versucht nun, anhand der Bildbeschreibung ihr Puzzle im Team zu legen. Nicht benötigte Teile gibt die Gruppe an dich ab und sucht sich dafür (in gleicher Anzahl) neue Puzzleteile bei dir aus. Ist eine Gruppe mit ihrem Puzzle fertig, wird das Spiel sofort abgebrochen. Jede Gruppe zählt, wie viele Teile sie inzwischen eingefügt hat und wie viele nicht. Eingefügte Teile geben Pluspunkte, die anderen Minuspunkte. So kann man mehrere Durchgänge machen.

Hinweis:

Das Spiel fördert die Fähigkeit zur Zusammenarbeit, zum Entwickeln und Abwegen von Vorschlägen, zum Entscheiden treffen. Ein zusätzlicher Reiz besteht darin, dass keine Gruppe fertig werden kann, wenn einige ängstlich auf ihren Puzzleteilen sitzen bleiben und nicht tauschen. Das heißt, auch wenn die Gruppen gegeneinander spielen, sind sie aufeinander angewiesen und voneinander abhängig.

Verrücktheiten

Du brauchst:

unterschiedlichstes Material, Verkleidungen (alles was euer Gruppenraum zu bieten hat), „Verrücktheiten“

So geht's:

Du notierst dir „Verrücktheiten“ unterschiedlichster Art auf einen Zettel. Beispiele: Wie schiebt man ein Haus zehn Meter weiter? Wie kann man den Wind einfangen? Wie kann man einen Hund in einen Seebären verwandeln?

Es werden mehrere Kleingruppen gebildet (etwa fünf bis sieben Kinder). Jede Gruppe zieht eine (oder auch zwei Karten) und versucht, eine gemeinsame verrückte Lösung zu finden. Diese Lösung wird der Gesamtgruppe vorgeführt. Das kann in Form einer Werbung, eines Berichts, eines Modells oder einer Präsentation sein.

Varianten:

Bei älteren Kindern kann es sinnvoll sein, wenn sich die Teilgruppen selbst einige Verrücktheiten ausdenken. Die Kinder ziehen dann eine dieser Verrücktheiten und versuchen sie zu lösen.

Hinweis:

Das Spiel fordert sehr unterschiedliche Fähigkeiten der Kinder: Einfallsreichtum, Sprachwitz, Schauspieltalent, Bastelgeschick, aber auch soziale Fähigkeiten, wie zuhören können, Toleranz und Akzeptanz.



tanz. Die Einführung angemessener Entscheidungsprozesse und die Lösung von Konflikten werden geübt. Es setzt daher Gruppen voraus, die sich schon etwas kennen, sowie eine aufgelockerte und entspannte Stimmung.

Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Du brauchst:

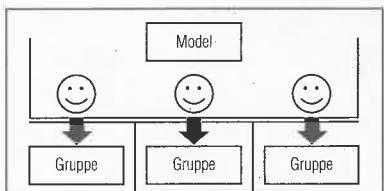
unterschiedlichstes Bastelmaterial (Klebestreifen, Scheren, Papier, Strohhalme, Spieße oder Zahnstocher, Aluminiumfolie, Joghurtbecher, ...) für jede Gruppe gleich viel, Sichtschutz (Leintücher, Pinnwände, Fallschirm, Decken, ...).

So geht's:

Du bereitest zuerst aus dem Material das einer Gruppe zur Verfügung stehende Gruppe vor. Das wird hinter einem Sichtschutz versteckt. Weiters werden drei voneinander abgetrennte Bereiche mit je einem Tisch und dem Gruppenmaterial vorbereitet (siehe Grafik). Die Kinder werden in drei Gruppen eingeteilt, die jeweils einen Gruppensprecher oder eine Gruppensprecherin wählen. Diese dürfen hinter die Abtrennung zum Modell und erklären nun durch die Abtrennung hindurch ihren Gruppen, die an ihrem Tisch stehen, wie das Modell aussieht und wie sie es nachbauen müssen. Nach 30 Minuten wird das Spiel beendet und die Nachbauten werden vorgestellt. Welche Gruppe hat das Modell am besten getroffen?

Hinweis:

Dieses Spiel zeigt den Kindern die Schwierigkeiten bei der Kommunikation untereinander auf, fördert das Zuhören und die Zusammenarbeit in der Gruppe.



Spiele zur Gruppeneinteilung

Wenn du für Spiele Gruppen zusammenstellen musst, ist es oft schwierig, die Kinder untereinander zu mischen. Einige wollen nur mit ihren besten Freunden zusammen spielen, andere mit gewissen nicht in einer Gruppe sein. Wenn man die Kinder selber wählt, bleiben manche Kinder aber auf der Strecke. Das passiert vor allem in Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen oder wo das Gruppengefühl noch nicht sehr ausgeprägt ist. Du solltest deshalb immer wieder einmal die festgefahrenen Gruppen trennen, damit sich die Kinder besser kennenlernen können. Dafür sind die folgenden Gruppeneinteilungsspiele gedacht.