

Und gewonnen hat?!?

Aus konkurrenzfördernden Spielen kooperationsfördernde Spiele machen

In Gruppenstunden gibt es viel zu erleben. Kinder mit unterschiedlichen Interessen und Bedürfnissen kommen in die Jungschar und ich habe Jungschar immer als einen Ort gesehen, in dem jedes einzelne Kind in all seiner Unterschiedlichkeit ernst genommen wird. Dieser Ort kann und soll auch eine Oase sein, in der die Uhren vielleicht ein bisschen anders ticken als im Rest der Welt.

Bei den meisten „klassischen“ Spielen besteht das Spielziel darin, eine Person zu ermitteln, die etwas am besten, schnellsten, höchsten, schönsten, meisten... usw. gemacht hat – das heißt, dass es in vielen Spielen eine/n Verlierer/in und eine/n Gewinner/in bzw. Verlierer/innen- und Gewinner/innen-Mannschaften gibt. Dies wird oft dadurch betont, dass am Ende der Spielanleitung die Formulierung „Und gewonnen hat,...“ steht.

Bei Spielen mit Gewinner/innen und Verlierer/innen entsteht durch die Spielregel eine Hierarchie in der Gruppe: Die Verlierer/innen stehen in dieser immer weiter unten als die Gewinner/innen. Die Gewinner/innen haben eine gute Erfahrung gemacht, während die Verlierer/innen weniger angenehme machen und ein Spiel deshalb in Zukunft womöglich ablehnen, obwohl es vielleicht an sich sehr nett war.

Deshalb empfehlen wir dir als Gruppenleiter/in, v.A. kooperationsfördernde Spiele in den Gruppenstunden zu verwenden, also Spiele, die ermöglichen sollen, dass die Kinder gemeinsame Erfahrungen machen, miteinander spielen und gemeinsam Spaß haben können. Mehr zu dem Thema kannst du im Artikel „Die zwei Enden der Wurst - Kooperation und Konkurrenz in der Kindergruppe“ nachlesen!

Aus konkurrenzfördernden Spielen kooperationsfördernde Spiele machen

Beim Spielen mit den Kindern kann ich als Gruppenleiter/in durch meine Haltung, meine Einstellung zu dem Spiel, viel zu einer angenehmen, kooperativen Atmosphäre beitragen.

Wenn du bis jetzt eher klassische Konkurrenzspiele verwendet hast und nun die Spiele in deiner Gruppe schrittweise verändern und durch kooperationsfördernde Spiele ersetzen willst, kannst du auch in der Übergangsphase durch deine Haltung sichtbar machen, dass es dir beim Spielen weniger ums Gewinnen geht, sondern darum, gemeinsam Spaß zu haben. Du kannst Spiele ganz leicht dadurch „entschärfen“, indem du als Gruppenleiter/in einfach nicht so viel Wert darauf legst, Tore, Körbe, Punkte, etc. zu zählen und dich auch mit der „anderen“ Mannschaft über tolle Spielzüge freust.

Mit etwas Kreativität und Mut zu Neuem, lassen sich aus den landläufigen und allseits bekannten oft konkurrenzbetonenden Spielen ganz leicht kooperationsfördernde Spiele machen. Wir wollen dir in diesem Artikel anhand von Beispielen viele Anregungen geben, die du direkt in der Gruppenstunde umsetzen kannst!

Ausscheidespiele neu

Bei Ausscheidespielen entsteht folgendes Problem: Kinder wollen Spiele spielen, um zu spielen und nicht, um am Rand zu stehen und bei einem laufenden Spiel zuzuschauen. Sehr bekannte Spiele, bei denen immer weniger Kinder mitspielen, sind z.B. „Reise nach Jerusalem“ oder „Versteinern“. Diese Spiele, können ganz leicht abgewandelt werden, indem das Prinzip „ein Kind nach dem anderen scheidet aus“ weggelassen wird.

„Reise nach Jerusalem neu“ und „Sesselminimalspiel“

Bei der klassischen Version der „Reise nach Jerusalem“ wird ein Sessel weniger als Kinder aufgestellt. Die Kinder laufen um die Sessel. Wird die Musik abgedreht, versuchen alle Kinder einen Sessel zu ergattern. Das Kind, das keinen hat, scheidet aus und spielt von da an nicht mehr mit.

Variante 1: „Reise nach Jerusalem neu“: Alle Kinder bis auf eines beginnen, um die Sessel zu laufen, und versuchen, bei Ende der Musik, einen Sessel zu ergattern. Das Kind, das keinen Sessel bekommen hat, scheidet nicht aus, sondern setzt nur eine Runde aus. In dieser Zeit gibt es für das Kind eine kurze, nette „Aufgabe“ (z.B. die Musik bedienen, einen Teil eines Gemeinschaftsbildes malen,...). In der nächsten Runde ist das Kind wieder dabei.

Für diese Variante benötigt ihr zwei Sessel weniger als Kinder. Am Beginn des Spiels fängt ein Kind draußen mit der Aufgabe an, damit es sich in der ersten Runde mit der Anzahl der Sessel ausgeht.

Variante 2: „Sesselminimalspiel“: Hier wird nach jeder Musikpause ein Sessel an den Rand gestellt, aber alle Kinder bleiben im Spiel! Ziel ist zu schauen, auf wie vielen bzw. wie wenigen Sesseln alle Kinder Platz haben.

Beide Varianten haben den Vorteil, dass alle Kinder das ganze Spiel über mitspielen können!

„Versteinern mit Erlöser/in“

Beim klassischen „Versteinern“ bleiben die Kinder, die von dem/r Fänger/in berührt wurden, stehen und sind bis zum Ende des Spiels versteinert.

„Versteinern mit Erlöser/in“: In dieser Variante gibt es entweder eine/n Erlöser/in oder alle Kinder haben die Möglichkeit, versteinerte Kinder zu erlösen (z.B. indem ein Kind unter den gegrätschten Beinen des versteinerten Kindes durchkriecht).

Varianten dieses Spiels findest du in der Spielmappe, z.B. „Sandmännchen“, „Virus“, „Hilfe“ u.a.

Damit alle Kinder immer mitspielen können, ist es bei Fangspielen in der Kindergruppe wichtig, darauf zu achten, dass es immer ein erlösendes Element gibt, sodass die gefangenen Kinder wieder „erlöst“ werden und mitspielen können. Auch für den/die Fänger/in sollte es eine Möglichkeit geben, die Rolle zu wechseln. Dazu kann der/die Fänger/in ein rotes Tuch haben, das er/sie auf den Boden wirft, wenn er/sie keine Lust mehr hat.

Ballspiele neu

Auch bei manchen Ballspielen tritt das Problem auf, dass Kinder ausscheiden bzw. gerade „schlechtere Spieler/innen“ sehr lange Zeit aussetzen müssen, z.B. beim Spiel „Merkball“.

„Merkball“ wird „Drei auf der Bank“ oder „kreMball“

Beim klassischen Merkball stehen die Kinder, die abgeschossen wurden, am Spielfeld-Rand und warten, bis das Kind, von dem sie abgeschossen wurden, selbst abgeschossen wird. Wenn es sich dabei um eine/n „sehr gute/n Spieler/in“ handelt, kann die Wartezeit im schlechtesten Fall auch bis zum Ende des Spiels dauern.

Variante „Drei auf der Bank“: Beim Spiel „Drei auf der Bank“ setzen sich die abgeschossenen Kinder am Spielfeldrand in einer Reihe auf („die Bank“). Das erste Kind, das abgeschossen wurde, darf wieder mitspielen, wenn sich das vierte Kind in die Reihe stellt. Es stehen also immer maximal drei Kinder am Rand. (Die Anzahl kann verringert werden, wenn ihr eine kleinere Gruppe seid.)

Variante „kreMball“: Hier ändert sich die Spielregel von Merkball folgenderweise: Wird Kind A von Kind B abgeschossen, so muss Kind A an den Rand des Spielfelds und beobachtet das Spiel. Sobald Kind B selbst abgeschossen wird oder wieder jemanden abschießt, darf Kind A wieder mitspielen (dafür setzt das eben abgeschossene Kind C aus).

Der Unterschied zum herkömmlichen Merkmal besteht also darin, dass die Kinder auch wieder in Spiel kommen, wenn das Kind, von dem sie abgeschossen wurden, selbst wieder jemanden abschießt!

Viele andere Ballspiele sind Mannschaftsspiele, bei denen es in der Natur liegt, dass eine Mannschaft über die andere siegt. Auch das schafft ungleiche Erfahrungen in der Kindergruppe – Kinder, in der Gruppe der Gewinner/innen fühlen sich gut und freuen sich verständlicherweise, Kinder, in der Gruppe der Verlierer/innen fühlen sich nicht gut und sind (oft trotz netten Spiels) verständlicherweise enttäuscht, dass sie nicht gewonnen haben. Auch bei klassischen Mannschaftsspielen wie Völkerball oder Fußball gibt es Möglichkeiten, diese zu verändern!

Völkerball remixed

Beim klassischen Völkerball gibt es zwei Spielfelder sowie zwei Freigeistfelder. Wird ein Kind abgeschossen, geht es ins Freigeistfeld und wartet so lange, bis es selbst wieder jemanden abgeschossen hat. Die Mannschaft, in der alle Kinder abgeschossen wurden, hat verloren.

Völkerball remixed: Bei dieser Variante von Völkerball gibt es nur zwei Spielfelder und keine Freigeistfelder. Zu Beginn des Spieles sind in jedem Feld ungefähr gleich viele Kinder. Wie gehabt, versucht man nun, die Kinder aus der anderen Gruppe abzuschießen. Gelingt das, so wechseln die beiden (der/die Abgeschossene und der/die Abschießende) einfach das Feld und spielen in der anderen Mannschaft weiter!

Durch diese Spielregel-Änderung gibt es keine fixen Mannschaften mehr, die Kinder spielen während des Spiels in beiden Feldern mit. Mit dieser Variante gibt es auch keine Mannschaft, in der alle Kinder abgeschossen sind, sondern das Spiel endet einfach, wann ihr das möchtet.

Ideen zum Thema Fußball findest du im Artikel „Fußballspiele am Lager“, mehr Ideen für kooperative Ballspiele gibt es im Artikel „Rund um den Ball - Spielideen für die Gruppenstunde, das Lager oder ein Spielefest“. Beide Artikel kannst du im kumquat „abseits“ nachlesen.

Gesellschaftsspiele neu

Fast alle Gesellschaftsspiele sind Konkurrenzspiele, nur wenige Spiele auf dem Markt haben ein anderes Spielprinzip. Deshalb ist es besonders wichtig zu überlegen, welche Spiele bzw. ob wir solche Spiele mit Kindern einsetzen wollen. Allseits beliebte und auch oft in der Jungschar gespielte Brettspiele sind Activity oder Tabu.

Activity/ Tabu miteinander

Auch bei diesem Spiel steht in der Gebrauchsanweisung, dass es zwei oder mehr Mannschaften gibt, die gegeneinander spielen. Das ist aber gar nicht nötig.

Activity und Tabu können auch miteinander gespielt werden: Hier gibt es also keine Mannschaften, sondern ein Kind erklärt, zeichnet oder beschreibt der ganzen Gruppe die Begriffe. Wenn die Kinder lieber zu zweit erklären, dann können immer zwei Kinder, die nebeneinander sitzen, für alle anderen die Begriffe erklären, also Kind A+B, als nächstes B+C usw.

Dadurch fällt die Konkurrenzsituation weg, es gibt keine Gruppe, die besser abgeschnitten hat, sondern alle Kinder können zusammen Spaß am Erklären und Erraten haben.

Oft hilft es auch (zusätzlich) das Spielbrett (wie z.B. bei Activity) wegzulassen und dadurch nochmal zu verdeutlichen, dass es nicht um die Punkte, sondern um den Spaß am Raten gehen soll.

Wettspiele neu

Bei einem Parcours, einem Staffellauf oder anderen Wettspielen ist es das Ziel, besser/schneller, etc. zu sein als alle anderen. Genauso spannend kann es aber auch sein, gemeinsam möglichst weit zu kommen oder möglichst schnell zu sein, wie in das bei „Max-Spielen“ der Fall ist, oder aber „gegen sich selbst“ anzutreten:

Wettspiele werden „Max-Spiele“

Max-Spiele heißen so, weil als Gruppe gemeinsam versucht wird, eine „maximale“ Weite, Schnelligkeit usw. zu erreichen. z.B.: Wie groß ist die ganze Gruppe gesamt? (Alle Kinder legen sich auf dem Boden aneinander auf – dann wird die Länge gemessen!) Wie weit kommen wir alle gemeinsam beim Kirschkerne-Spucken? (Jedes Kind bekommt eine Kirsche. Das erste Kind spuckt den Kern, das zweite Kind stellt sich dorthin, wo der Kern des ersten gelandet ist, usw. bis alle Kinder dran waren – dann wird die gemeinsame Weite gemessen!)

Es geht bei „Max-Spielen“ also nicht darum, die Einzelleistungen der Kinder zu zählen und zu vergleichen, sondern nur das Gesamtergebnis (die Länge der ganzen Gruppe, die Weite der ganzen Gruppe...) wird gemessen. Dadurch wird versucht, den Druck auf einzelne Kinder zu verringern – die gehüpfte Weite, usw. bleibt aber natürlich für die anderen Kinder sichtbar. Hier gilt es, als Gruppenleiter/in eine angenehme Atmosphäre zu fördern und das Spielziel – die gemeinsame Weite – vor Augen zu führen.

Variante „Wiederholung“: Wenn ihr ein Max-Spiel ausprobiert habt, könnt ihr versuchen, eure gemeinsame Leistung nochmal genauso zu machen, z.B. die Kirschkerne als ganze Gruppe zweimal genauso weit zu spucken.

Diese Variante können auch Kinder einzeln machen, sozusagen „gegen sich selber“ antreten, z.B. einen Parcours zweimal in derselben Zeit gehen. Dabei geht es nicht wie sonst um Schnelligkeit, sondern darum, beim zweiten Mal möglichst nahe an die erste Zeit heranzukommen! Diese kann auch gemütlich langsam sein!

Diese Art von „Wettspielen“ ermöglicht es also, auch langsameren oder weniger „sportlichen“ Kindern für sich Erfolgserlebnisse und Spaß dabei zu haben.

Rätselrallyes ganz entspannt

Auch bei Rätselrallyes, Schnitzeljagden, usw. ist oft das Ziel, schneller zu sein als die anderen Gruppen oder den größeren Schatz zu finden,... Eine gute Veränderungsmöglichkeit ist, dass einzelne Gruppen nur einen Teil der Gesamtaufgabe lösen und dann alle gemeinsam den Schatz oder Ähnliches finden können.

Rätselrallyes neu: Wenn etwa der Schatz des Prinzen gesucht wird, so kann jede Gruppe andere Aufgabenstellungen bekommen, die sie lösen sollen. Die Lösungen der verschiedenen Gruppen ergeben dann zusammen den Ort, an dem der Schatz vergraben liegt.

Oder: Die Gruppen machen bei verschiedenen Stationen die gleichen Aufgaben, erhalten dort aber unterschiedliche Teile der Lösung (z.B. unterschiedliche Lösungsbuchstaben). Dann kommen alle wieder zusammen und tragen ihren Teil zum Finden des Schatzes bei.

Der Vorteil liegt auf der Hand: Alle Kinder, die bei einer Schatzsuche oder Rätselrallye mitmachen, möchten gerne dabei sein, wenn der Schatz gehoben oder das Rätsel gelöst wird. Hier muss niemand enttäuscht sein, weil er/sie ein bisschen zu langsam war. Im Gegenteil: Die Kinder müssen sich nicht hetzen, sondern können die Stationen in Ruhe genießen.

Viele weitere kooperationsfördernde Spiele findest du in unserer Spieledatenbank...

Viel Spaß beim Ausprobieren und Verändern!

Ena Vichytil

mit Gedanken von Sandra Fiedler und Andrea Jakoubi

kumquat "und" 2008