Kooperationsspiele

Bei der folgenden exemplarischen Auswahl an Spielen geht es um die Förderung von Teamarbeit. Es sind lustbetonte Spiele, bei denen eine Gruppe gemeinsam ein Ziel erreichen soll und Zusammenarbeit notwendig ist.

Nach den Übungen ist es sinnvoll, über die Gruppenprozesse zu reflektieren:

- War das Verhalten der Gruppenmitglieder kooperativ?
- Wer hat viel eingebracht, wer wenig?
- Was hat gut funktioniert, was war förderlich?
- Was hat die Aufgabe erschwert?
- Was lässt sich aus dem Spiel für zukünftige Gruppenarbeiten und Projekte lernen?



Spiele mit dem Schwungtuch

Ein großes Tuch (Schwungtuch) wird von den Schülerinnen und Schülern an allen Seiten gehalten. Sie bewegen es auf und ab (von leichten wellenartigen bis zu möglichst großen Bewegungen), dabei sollen die Bewegungen koordiniert und rücksichtsvoll sein.

Varianten:

- Es werden unterschiedliche Bälle auf dem Tuch balanciert.
- Einzelne Schülerinnen und Schüler setzen sich in die Mitte des Tuches (obenauf) oder unter das Tuch.

Hula-Hoop-Reifen weitergeben

Alle Schülerinnen und Schüler (oder Halbgruppen) stehen in einer Reihe und halten sich an den Händen. Die Lehrperson gibt der ersten Schülerin/dem ersten Schüler in der Reihe einen Hula-Hoop-Reifen auf den Arm. Ziel ist es, den Reifen bis ans Ende der Reihe zu transportieren, ohne die Hände loszulassen.

Fliegender Teppich

Alle Schülerinnen und Schüler stehen auf einem Teppich (oder auf einem großen Tuch). Die Schülerinnen und Schüler stellen sich vor, dass der Teppich fliegt, daher darf niemand auf den Boden steigen. Die Aufgabe ist nun, dass der Teppich gewendet werden muss, ohne dass jemand den Boden betritt. Steigt eine Schülerin/ein Schüler auf den Boden, muss die gesamte Gruppe von vorne beginnen.

Die Klasse kann auch in zwei bis drei Gruppen geteilt werden: Je kleiner die Gruppe und je größer der Teppich, desto einfacher ist die Aufgabe. Der Schwierigkeitsgrad kann so mit der Zeit gesteigert werden.

„Blinder Parcours“

Die Schülerinnen und Schüler werden paarweise eingeteilt. Jeweils ein Kind verbindet sich mit einem Tuch die Augen, das andere führt es vorsichtig durch einen „Parcours“ (z. B. Schulhaus, Turnhalle, Garten) – z. B. indem das Kind das „blinde“ an den Schultern oder am Unterarm hält. Das „blinde“ Kind kann erst mit und dann ohne zusätzliche verbale Anweisungen geführt werden. Wichtig ist, dass das „sehende“ Kind verantwortlich für die Sicherheit des „blinden“ Kindes ist.

Variante: Das „sehende“ Kind gibt nur verbale Hinweise und beschreibt Hindernisse und Aufgaben (ohne Körperkontakt).

Roboter

Diese Übung ist ähnlich wie „Blinder Parcours“, nur dass das „blinde“ Kind weder direkt geführt noch verbal angeleitet wird. Das „blinde“ Kind spielt einen Roboter, der mit speziellen Kommandos vom Partner Schritt für Schritt geleitet werden kann. Die Kommandos können vorher in der Klasse vereinbart werden, z. B.:

- einmal auf den Rücken klopfen → einen Schritt nach vorne gehen
- auf die rechte Schulter klopfen → einen Schritt nach rechts gehen
- auf den Kopf tippen → stehen bleiben

Reise nach Jerusalem

Hier handelt es sich um eine Variante des bekannten Kinderspiels. Im Turnsaal werden Kastenteile aufgestellt (ggf. auch andere Geräte oder ein Seil, das am Boden eine Fläche eingrenzt). Wenn die Musik stoppt, müssen alle Schülerinnen und Schüler auf einem Kastenteil Platz finden (und sich für mindestens zehn Sekunden oben halten). Mit jeder neuen Runde kommt ein Teil weg, womit sich der Platz verringert und der Schwierigkeitsgrad erhöht. Es gibt kein Ausscheiden, sondern die Gruppe versucht mit gegenseitiger Unterstützung möglichst lange auf möglichst wenig Geräten Platz zu finden.

Kugelbahn

Diese Aufgabe eignet sich für einen Wandertag (eine abgewandelte Variante ist auch in der Klasse mit Bausteinen, Papprollen, Zeitungen, Schnüren usw. möglich). Die Klasse wird in Kleingruppen von jeweils ca. vier Schülerinnen und Schülern eingeteilt. Der Auftrag an die Gruppen lautet: *Baut in 50 Minuten eine mindestens vier Meter lange Kugelbahn, die (mindestens) eine Links- und eine Rechtskurve enthält. Welche Gruppe schafft es, dass eine Kugel (oder ein kleiner Ball) die gesamte Bahn durchrollt, ohne steckenzubleiben oder herunterzufallen?*

Marshmallow-Challenge

Die Schülerinnen und Schüler werden in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ungefähr die gleiche Anzahl an Marshmallows, Zahnstochern oder rohen Spaghetti sowie Schnur und Klebeband. Der Auftrag an die Gruppen lautet: *Baut mit den Materialien einen möglichst hohen freistehenden Turm.*

Zahlen in der Mitte

Alle Schülerinnen und Schüler stellen sich im Kreis auf. In die Mitte des Kreises werden Karten mit Zahlen in der Anzahl der Lernenden gelegt – wenn 20 Schülerinnen und Schüler den Kreis bilden, dann liegen in der Mitte 20 Karten mit den Zahlen von 1–20. Auch die Schülerinnen und Schüler werden von 1–20 „durchnummeriert". Die Aufgabe an die Schülerinnen und Schüler lautet: *Holt die Karten so schnell wie möglich aus dem Kreis, beachtet dabei aber folgende Regeln: Die Karten müssen den Kreis in der richtigen Reihenfolge (bei 1 beginnend) verlassen und auch bei den Schülerinnen und Schülern von 1 beginnend im Uhrzeigersinn angenommen werden.*

Sessel in Schräglage

Die Schülerinnen und Schüler bilden einen Sesselkreis und stellen sich hinter ihren jeweiligen Sessel. Die Sitzfläche des Sessels schaut in den Kreis hinein. Jede Schülerin/jeder Schüler nimmt ihren/seinen Sessel an der Lehne und kippt ihn nach innen, sodass er nur auf den vorderen Sesselbeinen steht. Nun sollen sich die Schülerinnen und Schüler Sessel für Sessel im Kreis bewegen. Die Sessel bleiben dabei an ihrem Ort und ein Sessel wird jeweils von der nachkommenden Schülerin/vom nachkommenden Schüler übernommen. Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei so zusammenarbeiten, dass kein Sessel umfällt. Fällt ein Sessel um, kann die Gruppe beraten, wie es besser funktionieren könnte. Durch verschiedene Vorgaben kann die Übung variiert werden: „Wie lange schafft ihr es, ohne dass ein Sessel kippt?" oder „Ihr dürft euch während der Übung absprechen./Verständigt euch ganz ohne Worte, nur mit Blicken oder Zeichen./Versucht die Aufgabe blind zu bewältigen".

PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE SALZBURG Stefan Zweig

ÖZBF Österreichisches Zentrum für Begabtenförderung und Begabungsforschung

IfBQ Institut für Bildungsmonitoring und Qualitätsentwicklung

Impressum

Autorinnen:
Mag.ª Silvia Theiss MSc, Mag.ª Barbara Gürtler, MMag.ª Dr.in Claudia Resch BA, Mag.ª Anja Schulz
Österreichisches Zentrum für Begabtenförderung und Begabungsforschung (ÖZBF) an der Pädagogischen Hochschule Salzburg Stefan Zweig

Mit freundlicher Unterstützung der Bundeslandkoordinatorinnen für iKM^{PLUS}:
Heidrun Ziegler BEd. und Mag.ª Elisabeth Fuchs

Comics: Mag.ª Anna Klaffinger BA

Alle nicht mit einer anderen Quellenangabe gekennzeichneten Bilder: Mag.ª Anna Klaffinger BA
Alle nicht mit einer anderen Quellenangabe gekennzeichneten Übungen: Team des ÖZBF

Fragebogen-Items (2020): Institut für Bildungsmonitoring und Qualitätsentwicklung (IfBQ), Hamburg