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?



Sandsäckchen werfen und fangen

Alle Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis. Ein Sandsäckchen soll von Person zu Person geworfen werden, ohne dass es zu Boden fällt (dafür sind Blickkontakt und Achtsamkeit wichtig). Es ist kein Wettbewerbsspiel, die Gruppe soll die Aufgabe gemeinsam gut lösen. Jede Schülerin/jeder Schüler soll das Säckchen genau einmal bekommen. Die Schülerinnen und Schüler merken sich die Reihenfolge und es gibt mehrere Durchgänge, idealerweise in einem gleichmäßigen Rhythmus.

Varianten:

- mit Namen sagen
- mit mehreren Säckchen (erst zwei, dann drei usw.) parallel
- Reihenfolge rückwärts (man wirft zu der Person, von der man vorher das Säckchen bekommen hat usw.)
- ein Säcken wird in der ursprünglichen Reihenfolge geworfen, ein anderes (andersfärbiges) wird (erst einzeln, dann parallel) in einer neuen Reihenfolge geworfen

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 (A und B). A verbindet sich mit einem Tuch die Augen, B führt A vorsichtig durch einen „Parcours“ (z. B. Schulhaus, Turnhalle, Garten) – z. B., indem B die „blinde“ Schülerin/den „blinden“ Schüler (A) an den Schultern oder am Unterarm hält. A kann erst mit und dann ohne zusätzliche verbale Anweisungen geführt werden. Wichtig ist, dass die „sehende“ Schülerin/der „sehende“ Schüler verantwortlich für die Sicherheit ist.

Variante: Die „sehende“ Schülerin/der „sehende“ Schüler gibt nur verbale Hinweise und beschreibt Hindernisse und Aufgaben (ohne Körperkontakt).

Roboter

Diese Übung ist ähnlich wie „Blinder Parcours“, nur dass die „sehende“ Schülerin/der „sehende“ Schüler weder direkt geführt noch verbal angeleitet wird. Die „blinde“ Schülerin/der „blinde“ Schüler 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

Variante: Dem „Roboter“ werden drei Kommandos „programmiert“, erst dann bewegt er sich. Die Schwierigkeit kann langsam gesteigert werden.

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.*

Gemeinsam bis 20 zählen

Das Spiel kann in jeder beliebigen Sitzordnung gespielt werden, möglich ist auch ein Spielen im Stehen (z. B. verteilt im Klassenzimmer). Alle Schülerinnen und Schüler schließen die Augen. Der Auftrag an die Gruppen lautet: Zählt laut vorwärts von 1 bis 20 (je nach Gruppengröße variierbar, die Zahl muss mindestens gleich groß wie die Gruppe sein). *Dabei darf keine Zahl gleichzeitig genannt, übersprungen oder doppelt genannt werden. Jede Schülerin/jeder Schüler muss mindestens eine Zahl sagen. Ihr dürft während des Spiels nicht miteinander kommunizieren. Bei einem Fehler müsst ihr erneut bei 1 beginnen.*

Die Gruppe hat den Auftrag erfüllt, wenn sie bis 20 gezählt hat und alle Regeln eingehalten wurden.

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".

Eierfall

Die Schülerinnen und Schüler werden in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält die gleichen Materialien: je ein rohes Ei (oder alternativ eine Glas-Christbaumkugel), ein Bogen A3- oder Flipchart-Papier sowie Schere, Schnur und Klebeband. Der Auftrag an die Gruppen lautet: *Baut mit den Materialien eine „Eierflugmaschine", die euer Ei so schützt, dass es einen „Flug" aus dem Fenster im 2. Stock unbeschadet übersteht.*

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