

Praxisangebot „Kooperative Bewegungsspiele“

15:30-16:30 und 16:45-17:45 Uhr

Zur Stärkung der Klassengemeinschaft und Zusammenarbeit im Team eignen sich kleine Kooperationsspiele aus dem Bereich der Erlebnispädagogik. Ausgewählte Spiele werden in dem Workshop erprobt und diskutiert. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf solchen Aufgaben und Spielen, die auch ohne großen Materialaufwand durchgeführt werden können.

	Inhalt	Material	Zeit
	Begrüßung	-	5´
1	Lok-Spiel (Erwärmung, Aktivierung)	-	5´
2	Der kleine Eisbär (Kooperation)	Teppichfliesen (zur Not auch Zeitungen) oder Stühle (im Klassenraum) → entsprechend der Anzahl an TN	10´
2.1	Reflexion „Der kleine Eisbär“	-	5´
3	Geheime Zahl	-	5´
4	Blinde Raupe (Vertrauen, Kooperation)	Hindernisse bzw. mehrere Hütchen/Pylonen	15´
4.1	Reflexion „Blinde Raupe“	-	5´
5	Der schnelle Ball	1 Tennisball	5´
6	Riesen Schnick-Schnack-Schnuck (Abschluss)	Hütchen/Pylonen (zur Spielfeldmarkierung)	10´
7	Abschluss (Schatzkiste und Mülleimer)	-	5´

1 Lok-Spiel (Erwärmung, Aktivierung)

- TN bilden 3er Gruppen (vorne läuft die Lok, dahinter sind zwei Anhänger). Die Lok bestimmt Richtung und Tempo
- Kommandos:
 1. Jeder macht eine ½ Drehung, der zweite Anhänger wird zur neuen Lok und es geht sofort weiter
 2. Der erste Anhänger (also der, der in der Mitte läuft) überholt die Lok und wird zur neuen Lok
 3. Der zweite Anhänger überholt die anderen beiden und wird zur neuen Lok
 4. Der zweite Anhänger koppelt sich ab und sucht sich einen neuen Zug
 5. Alle laufen rückwärts weiter. Achtung der zweite Anhänger ist jetzt vorne und damit die neue Lok

2 Der kleine Eisbär (Kooperation)

- Jeder TN steht auf einer Teppichfliese (auf einer Zeitung/auf einem Stuhl). Alle TN stehen mit ausreichend Abstand. Neben einem TN liegt eine zusätzliche Teppichfliese. Mit Pylonen wird ein Ziel markiert.
- Hintergrund: Das Eis am Nordpol schmilzt, eine Gruppe von jungen Eisbären treibt hilflos auf kleinen Eisschollen auf dem Meer herum.
- Aufgabe ist es, dass alle Eisbären ans rettende Ufer zurück kommen, dabei dürfen sie nicht ins Wasser fallen, weil das Fell junger Eisbären noch keine Wärme isolieren kann! Die Eisschollen lassen sich nur bewegen, wenn niemand darauf steht.
- Wer ins Wasser fällt bekommt eine Halsentzündung und darf den Rest des Spiels nicht mehr sprechen. Wer ein zweites Mal ins Wasser fällt bekommt auch noch eine Augenentzündung und sieht leider bis zum Ende des Spiels nichts mehr.

2.1 Reflexion „Der kleine Eisbär“

Punkteblitzlicht (Kurzauswertung)

Nach dem Spiel finden sich die TN im Kreis zusammen. Der Leiter stellt einige Fragen zur Einschätzung des soeben erlebten. Denkbare Fragen

- Wie wohl habe ich mich in der Gruppe gefühlt?
- Wie gut schätze ich unsere Zusammenarbeit ein?
- Ich habe eine führende Rolle in der Gruppe übernommen.

Alle TN schließen daraufhin die Augen und zeigen mit ihren Fingern ihre Einschätzung an. Z.B. 10 Finger bedeuten, dass sich jemand 100%ig wohl in der Gruppe gefühlt hat. Überhaupt keine Finger wäre das Zeichen dafür, dass er sich ganz schlecht fühlt und kurz davor stand, das Spiel abzubrechen. Erst wenn alle ihre Entscheidungen getroffen haben, dürfen die Augen wieder geöffnet werden. Dann können sich alle umschaun, wie die anderen über die jeweilige Frage denken und ggf. ihre eigene Einschätzung in einer kurzen Runde erläutern.

3 Geheime Zahl

- Geheime Zahl (1-4) Zahl zwischen 1 und 4 überlegen NICHT VERRATEN; TN mit gleicher Zahl finden ohne Zahl zu sagen, zu schreiben, mit den Fingern zu zeigen, nicht klopfen, stampfen oder klatschen

4 Blinde Raupe (Vertrauen, Kooperation)

- Ein Parcours mit verschiedenen Hütchen/Pylonen wird aufgebaut
- max. 10 TN bilden eine Raupe → sonst zwei/drei Gruppen
- Die TN stellen sich hintereinander auf und fassen sich auf die Schultern, bis auf den letzten TN haben alle ihre Augen geschlossen; es darf nicht geredet werden
- Der letzte TN muss die „Raupe“ durch den Parcours lotsen. Der letzte TN kann selbstständig entscheiden wann er nach vorne geht und damit die Führungsrolle an seinen Vordermann/-frau abgibt

4.1 Reflexion „Blinde Raupe“

- Wetterkarte - jeweils Sonne, Sonne-Wolken, Wolken, Gewitter, Eis, Nebel zuordnen
 - Wie hat die Zusammenarbeit/ Kommunikation in der Gruppe funktioniert?
 - Wie ging es mir dabei?
 - Wie gut wurde die Aufgabe gelöst?

5 Der schnelle Ball

- Alle TN müssen den Ball einmal berühren. Wie schnell schafft die Gruppe die Aufgabe?
- Die Gruppe schätzt vorher ein, wie schnell sie es schaffen; mehrere Runden um eigene Zeit zu unterbieten

6 Riesen Schnick-Schnack-Schnuck (Abschluss)

- Spielfeld markieren, zwei Gruppen bilden (ggf. Gruppen aus „Binde Raupe“ übernehmen)
- Gruppe einigt sich auf Figur (Drache = Arme hoch und „woahr“ rufen; Ritter = Schwert ziehen und „zing“ rufen; Prinzessin = Hände deuten Rock an, Küsse in die Luft)¹
- Beide Gruppen stellen sich in die Mitte des Spielfeldes gegenüber und stellen auf 3 ihre Figur dar.
 - Drache schlägt (frisst) Prinzessin
 - Ritter schlägt (besiegt) Drachen
 - Prinzessin schlägt (bezirzt) Ritter
- Die Verlierer-Gruppe muss weglaufen, die Gewinner müssen fangen. Wer gefangen ist wechselt die Gruppe
- Am Ende entsteht so eine „Gewinnergruppe“

7 Abschluss

- Schatzkiste und Mülleimer als Reflexion des kompletten Workshops als Abschluss:
 - Mülleimer: Das nehme ich lieber nicht mit
 - Schatzkiste: Das merk ich mir?/ Das war gut?
- Kurze Absprache zu zweit oder zu dritt; Rückmeldung im Plenum

Literaturvorschläge

Bieligk, M. (2008). *Erlebnissport in der Halle. Erfolgreiche Spiele und Übungen mit einfachem Gerät*. Wiebelsheim: Limpert.

Gilsdorf R. & Kistner, G. (2008). *Kooperative Abenteuerspiele 1. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze: Kallmeyer.

Gilsdorf R. & Kistner, G. (2008). *Kooperative Abenteuerspiele 2. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Seelze: Kallmeyer.

Senniger, T. (2000). *Abenteuer leiten - in Abenteuern lernen: Methodenset zur Planung und Leitung kooperativer Lerngemeinschaften für Training und Teamentwicklung in Schule, Jugendarbeit und Betrieb*. Münster: Ökotopia.

¹ Alternativ auch Elefant, Löwe, Maus oder andere Figuren denkbar, um rollenstereotype Geschlechterzuschreibungen zu vermeiden.