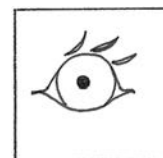
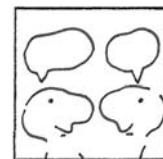
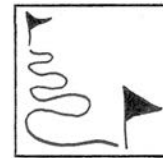
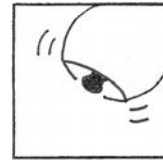


# Kategorien der Kooperationsspiele

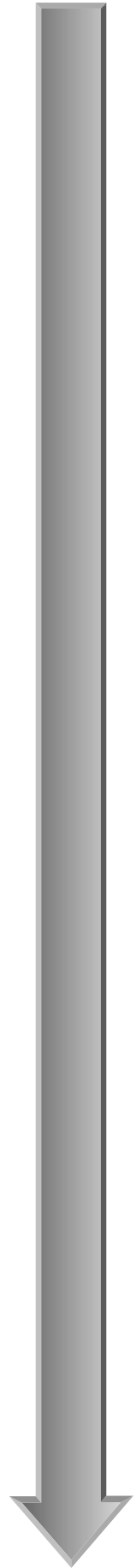
- **Aktivierung:** Die Jugendlichen werden körperlich aktiv. Sie bringen ihren Kreislauf in Schwung und „kommen richtig in der Gruppe an“, sodass sie sich mit voller Aufmerksamkeit auf die weiteren Aufgaben konzentrieren können (z. B. Aufwärmspiele).
- **Erlebnisparcours:** Die Spiele mit einem starken Erlebnischarakter haben oft eine komplexe Aufgabenstellung und finden meist draußen in der Natur statt. Die Jugendlichen erleben durch verschiedene Herausforderungen im Rahmen einer Spielekette oder mehrerer Stationen die unterschiedlichsten Emotionen. Sie merken, dass sie aufeinander angewiesen sind und nur gemeinsam die Aufgabe meistern können.
- **Kommunikation:** Die erfolgreiche Erledigung der Aufgabe hängt insbesondere davon ab, wie effektiv die Jugendlichen miteinander kommunizieren. In diese Kategorie gehören Spiele, in denen die Teilnehmer miteinander in Kontakt treten (z. B. Kennenlern-Spiele), ebenso wie Spiele, in denen genaue Absprachen zwischen den Gruppenmitgliedern notwendig sind.
- **Konstruktion:** Die Gruppe bekommt die Aufgabe, aus verschiedensten Materialien ein Produkt herzustellen. Dazu soll jeder seine individuellen Fähigkeiten einbringen. Hier ist, neben Kreativität und planvollem Handeln, handwerkliches Geschick gefragt. Bei diesem Spieltyp treten oft Kleingruppen gegeneinander an (Beispiel: „Wackelturm“, S. 70).
- **Koordination:** Bei den Spielen, die Koordination verlangen, müssen die Teilnehmer geschickt und umsichtig miteinander agieren. Dazu ist ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit und Konzentration notwendig (Beispiel: „Verzwickte Seilschaft“, S. 91).
- **Strategie:** Der Schwerpunkt strategischer Spiele besteht darin, komplexe Aufgaben durch intensives Nachdenken vorzubereiten und den dadurch errungenen Plan schließlich mithilfe der unterschiedlichen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder in die Tat umzusetzen (Beispiel: „Einkesseln“, S. 95).
- **Vertrauen:** Zum einen übernehmen die Jugendlichen bei diesen Übungen Verantwortung für andere. Zum anderen erleben sie aber auch, dass sie sich auf ihre Mitspieler verlassen können und sie von ihnen – sowohl physische als auch kommunikative – Unterstützung erhalten (Beispiel: „Menschenteppich“, S. 111).
- **Wahrnehmung:** Bei diesen Spielen ist die Sinneswahrnehmung, insbesondere der Sehsinn, von Bedeutung. Es geht darum, die anderen um sich herum genau wahrzunehmen oder zu beobachten. Oft tritt der intensive Blickkontakt an die Stelle der mündlichen Kommunikation (Beispiel: „Ausgeguckt“, S. 119).
- **Wettkampf:** Es werden Kleingruppen oder Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten. Um erfolgreich zu sein, müssen die Teammitglieder kooperieren (Beispiel: „Wasserbombenvolleyball“, S. 130).



# Die Spielphasen

Die Spiele durchlaufen bis zu sechs Phasen:

- 1. Vorbereitung:** Zunächst muss der Spielleiter den Spielparcours einrichten oder Materialien bereitstellen. Die Gruppe begibt sich in die für das Spiel notwendige Ausgangsposition (z. B. Sitz- oder Stehkreis).
- 2. Einstieg:** Die Spielsituation wird den Jugendlichen eingebettet in eine erfundene Geschichte vermittelt. Das regt die Fantasie an und verstärkt den Erlebnischarakter des Spiels.
- 3. Aufgabe:** Spielregeln und Aufgabenstellungen werden so formuliert, dass sie für alle Mitspieler verständlich und nachvollziehbar sind.
- 4. Durchführung:** Bevor man die praktische Phase einleitet, ist zunächst eine Beratungsphase sinnvoll. Danach beginnen die Teilnehmer gemeinsam mit den Spielaktionen (z. B. mit der Problemlösung, mit den Konstruktionen o. a.).
- 5. Präsentation und Erprobung:** Die Produkte und Lösungen (z. B. von Konstruktions- und Strategiespielen) werden im Plenum vorgestellt, getestet und gewürdigt.
- 6. Reflexion:** Der Spielablauf, das Miteinander und die emotionale Situation jedes Einzelnen werden zur Sprache gebracht, damit aus Eindrücken und Erlebnissen nachhaltige Lernerkenntnisse werden.



## II. Die Ziele von kooperativen Spielen

### Stärkung der Persönlichkeit

#### Die Spiele können ...

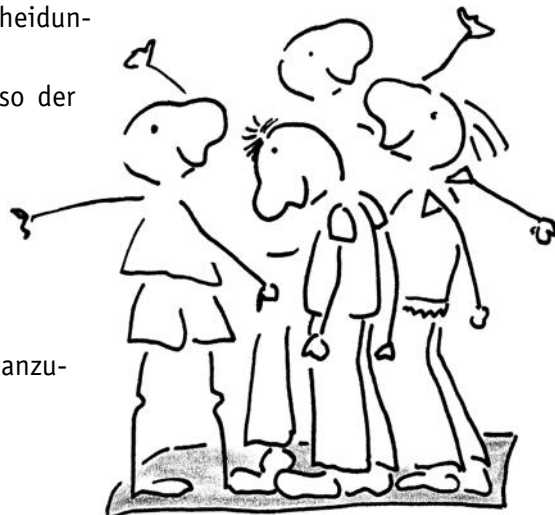
- das Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl und die gesamte Persönlichkeit stärken,
- helfen, die eigenen Stärken und Schwächen (z. B. Ängste) besser einzuschätzen und anzunehmen sowie aktiv daran zu arbeiten,
- das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten fördern und helfen, neue Fähigkeiten zu entdecken,
- von einer passiven Zurückhaltung zu einer aktiveren und mutigeren Herangehensweise motivieren,
- die Sinne, die Entdeckungslust und die persönliche Initiative wecken,
- trainieren, sich flexibel auf neue Situationen einzustellen,
- den Umgang mit Frustrationen und Erfolgen verbessern,
- einüben, Risiken und Gefahren realistisch einzuschätzen,
- fördern, sich der eigenen Rolle in der Gruppe bewusst zu werden,
- initiieren, sich kritisch mit dem eigenen Handeln auseinanderzusetzen,
- gruppendynamische Prozesse bewusst machen.



### Förderung der Gruppenbildung

#### Die Spiele können ...

- die Zusammenarbeit einüben und das Zusammengehörigkeitsgefühl stärken,
- fördern, die verschiedenen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder zur Lösung einer Aufgabe zu nutzen,
- trainieren, gemeinsam zu planen und Strategien und Taktiken zu entwickeln,
- fördern, in gemeinsamer Verantwortung Entscheidungen zu treffen und Ziele zu erreichen,
- helfen, neue Beziehungen aufzubauen, und so der Cliquenbildung entgegenwirken,
- zeigen, dass man aufeinander angewiesen ist und man aufeinander achten sollte,
- demonstrieren, wie nützlich es ist, die verschiedenen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder zur Lösung einer Aufgabe zu nutzen,
- erleichtern, einander zu vertrauen, Konflikte anzusprechen und zu lösen.



*In Seniorenheim „Die Junggebliebenen“ ist folgendes Spiel der Renner:  
Alle Besitzer eines Spazierstocks stellen sich im Kreis auf  
und los geht's mit der fröhlichen Runde ...*

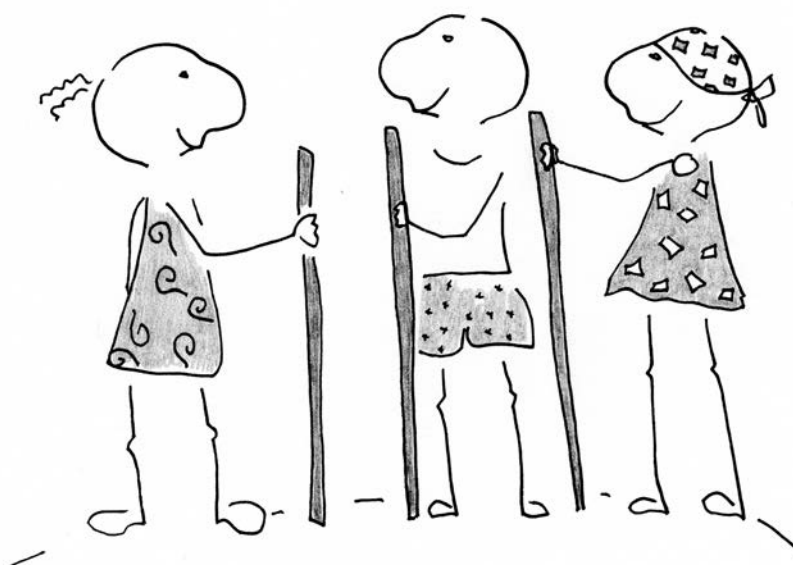
**Ziele:** durch Bewegung neue Konzentration erzeugen, flink und geschickt zusammenarbeiten  
**Ort:** draußen oder in der Turnhalle  
**Dauer:** **kurz** 10–20 min  
**Material:** 1 Gymnastikstab (oder Stock à ca. 1 m Länge) pro Mitspieler

## Durchführung:

- Die Mitspieler stellen sich im Abstand von jeweils ca. 1 Meter zu den Nachbarn im Kreis auf.
- Jeder erhält einen Gymnastikstab, stellt ihn senkrecht vor sich hin und hält ihn oben mit der rechten Hand fest.
- Die Gruppe hat zur Aufgabe, dass jeder Mitspieler seinen eigenen Stab loslässt, einen Platz weiter nach links geht, dort den Stab seines linken Nachbarn mit der rechten Hand erfasst und danach weiter zum nächsten Stab geht usw.
- In einer kurzen Beratungszeit sollen die Mitspieler miteinander überlegen, wie sie die Aufgabe in einem vom Spielleiter festgelegten Zeitrahmen (von 5 bis 10 Minuten) am besten umsetzen können (z. B. einer übernimmt die Leitung) und wie viele Platzwechsel sie wohl schaffen können, ohne dass ein Stab umfällt oder jemand die linke Hand zum Festhalten des Stabes einsetzt.
- Sobald bei der Durchführung ein Fehler auftritt, beginnt die Zählung der Platzwechsel durch den Spielleiter wieder von vorn.

## Varianten:

- Im Wald: Jeder Teilnehmer sucht sich einen geraden Stock (à ca. 1 m Länge und 3–5 cm Ø).
- Alle dürfen nur die linke Hand benutzen und müssen sich entgegen dem Uhrzeigersinn bewegen.



# Im Nebel verirrt

Kommunikation

*Die fidelen Wandervögel wandern durch die Alpen.  
Jeder hat sein eigenes Tempo, sodass sie schon nach kurzer Zeit weit verstreut sind.  
Plötzlich zieht dichter Nebel auf, deshalb versuchen die Wandervögel rasch wieder  
zusammenzufinden ...*

**Ziele:** sich verständigen, Vertrauen einüben, aufeinander Rücksicht nehmen  
**Ort:** Gelände à ca. 20 × 30 m (auf der Wiese, im Wald oder in der Turnhalle)  
**Dauer:** **kurz** 15–20 min  
**Material:** 1 Augenbinde pro Person

## Durchführung:

- Zunächst bildet die Gruppe einen Kreis und stellt die Anzahl der Mitspieler fest.
- Anschließend legen alle Augenbinden an und werden dann vom Spielleiter auf dem Gelände verteilt.
- Die Mitspieler haben nun die Aufgabe, wieder als komplette Gruppe zueinanderzufinden und Hand in Hand eine große Kette zu bilden.
- Dafür kann ein Zeitlimit gesetzt werden (z. B. 5 bis 10 min).

## Hinweis:

Bei der Auswahl des Geländes sollte darauf geachtet werden, dass Verletzungsrisiken (durch spitze Äste auf Augenhöhe, scharfkantige Gegenstände auf dem Boden, abschüssige Abhänge etc.) sehr unwahrscheinlich sind.

