

---

## Kooperation im Freien

Was heißt eigentlich Kooperation? Auf der Suche nach der genauen Wortbedeutung spuckt Wikipedia folgenden Satz:

**Kooperation** (lat. *cooperatio* - „Zusammenwirkung“, „Mitwirkung“) ist das Zusammenwirken von Handlungen zweier oder mehrerer Lebewesen, Personen oder Systeme. Kooperation führt häufig zum Nutzen für alle Beteiligten. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Kooperation>)

Nun wissen wir was Kooperation heißt: gemeinsam an einem Strang ziehen, gemeinsam auf ein Ziel hin arbeiten, die eigenen Fähigkeiten und Talente in die Gruppe einbringen, um so den eigenen Beitrag für eine gelungene Kooperation zu leisten. Aber wir wissen noch nicht was kooperative Spiele sind.

Kurz und bündig gesagt sind kooperative Spiele dazu da, neben Spaß und Lust am Spielen auch pädagogische Ziele zu verfolgen, dies können unter anderem sein: Integration von ausgegrenzten oder schwächeren Gruppenmitglieder, Vertrauensbildung, Kooperationsbereitschaft, Hilfsbereitschaft und den Erwerb sozialer Kompetenz. Ein kooperatives Spiel unterscheidet sich von anderen Spielen darin, dass kein einzelner Sieger bzw. Verlierer ermittelt wird, sondern alle SpielteilnehmerInnen kooperieren und das Ziel der gemeinsame Gewinn des Spiels ist. Einzige „Bedrohungen“ im Spiel können bestimmte Spielregeln oder der Zeitfaktor sein.

Sinnvoll aber nicht zwingend ist eine gemeinsame Besprechung nach Spiel-Ende. Fragen, die man denn SpielteilnehmerInnen stellen kann:

- Wie ist es dir während des Spiels ergangen?
- Was war dein Beitrag zum Gelingen des Spiels?
- Wo habe ich Stärken entdeckt?
- Wo habe ich Schwächen entdeckt?
- Welchen Zuspruch habe ich von einzelnen Spielern bzw. von der Gruppe bekommen?
- Was hat mich irritiert?
- Was hat mich verwundert?

Nachfolgend findest du einige kooperative Spiele, die das Prädikat „ausprobierenswert“ erhalten:

## **Achterbahn**

*Spieleranzahl:* 16 bis 100 Personen.

*Dauer:* ca. 15 Minuten (pro Spielrunde)

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene und für Senioren.

*Spielort:* Das Spiel kann im Stehen, im Garten oder auf der Wiese gespielt werden.

*Material:* keines

*So geht's:*

Die Achterbahn ist weniger ein Spiel, sondern eher eine Übung, die mit Koordination und Gruppendynamik zu tun hat. Die Gruppe stellt sich in einer Acht auf, wobei alle Spieler sich so drehen, dass eine Kette mit Vordermann und Hintermann entsteht. Nun gehen alle Teilnehmer langsam vorwärts in der Acht. In der Mitte der Acht befindet sich die Kreuzung - hier muss jeder Spieler aufmerksam sein und im richtigen Moment die Kreuzung passieren. Sobald sich die Acht gleichmäßig bewegt kann das Tempo langsam gesteigert werden (Achtung Verletzungsgefahr).

## **Tausendfüßler**

*Spieleranzahl:* min.5 Personen.

*Spieldauer:* ca. 10 Minuten

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* keines

*So geht's:*

Von einer Fünfergruppe befindet sich die erste Person im Knie-Vierfüßler-Stand (auf den Händen und den Knien). Die nächste Person legt ihre Füße auf die Schultern des Knienden und stützt sich mit ihren Händen auf dem Boden ab (Liegestütz-Form). Die dritte, vierte und fünfte Person schließen auf die gleiche Weise vorne an. In dieser Stellung soll nun die Gruppe eine bestimmte Strecke zurücklegen, ohne dass einer absteigen muss. Welche Gruppe kommt in 2 Minuten am weitesten?

## **Nesteier**

*Spieleranzahl:* min.10 Personen.

*Spieldauer:* ca. 15 Minuten

*Altersgruppe:* Geeignet für kleine Kinder, für große Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* 1 Springseil pro Person, Wasserbälle bzw. verschiedene andere Bälle

*So geht's:*

Die Gruppe versucht innerhalb einer bestimmten Zeit eine größere Anzahl Eier (Wasserbälle) von einem Punkt A zum anderen Punkt B zu transportieren. Als einziges Hilfsmittel steht jedem Mitglied der Gruppe ein Springseil zur Verfügung. Die Bälle dürfen während des Transports weder den Boden noch einen Körperteil eines Spielenden berühren. Die Spielenden dürfen das Seil nur mit einer Hand halten. Die Seile dürfen auf keine Art verknotet werden.

---

## **AKW – Abbau**

*Spieleranzahl:* min.6 Personen.

*Spieldauer:* ca. 30 Minuten

*Altersgruppe:* für Jugendliche, für Erwachsene

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* 2 Plastikeimer, viele Tennisbälle, mehrere Springseile, Seile oder Vogelband für Spielfeldmarkierung, evtl. Plastikschräuche oder -rohre

*So geht's:*

Ein Seil wird zu einem Quadrat (4 x 4 m) ausgelegt. Das Quadrat stellt den Reaktorraum dar. In dessen Mitte befindet sich der Reaktor (Eimer) mit den verbrauchten Brennelementen (Tennisbällen). Jeder Kontakt mit dem Reaktorraum ist äußerst gefährlich. Er darf nicht betreten werden. Zum Ausbau der Brennelemente stehen der Gruppe zur Verfügung: ein zweiter Eimer (Transporteimer), kleinere Seile und Plastikschräuche als Werkzeuge. Mit diesen Werkzeugen müssen die Brennelemente geborgen (aus dem Eimer geholt) und in den Transporteimer gebracht werden. Weder Personen noch Werkzeuge dürfen jedoch den kontaminierten Boden innerhalb des Reaktors (ausgelegtes Quadrat) berühren. Ziel ist es, die Brennelemente zu bergen, wobei der Reaktor (Eimer) selbst jedoch im Reaktorraum verbleiben muss.

## **Kugellager**

*Spieleranzahl:* min.8 Personen.

*Spieldauer:* ca. 15 Minuten

*Altersgruppe:* für Kinder, für Jugendliche, für Erwachsene

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* pro Person 2 Tennisbälle

*So geht's:*

Die Spieler stellen sich eng nebeneinander in einem Kreis auf. Alle Spielenden versuchen nun auf 2 Tennisbällen zu balancieren, wobei sie der linken und rechten Person die Arme über die Schulter legen. In dieser Position sollte die Gruppe nun für 30 Sekunden verweilen können, ohne, dass jemand vom Ball rutscht und den Boden berührt. Im zweiten Durchgang muss die Gruppe auf die Hälfte Bälle verzichten. Gelingt es ihr noch einmal, diese Position für 30 Sekunden einzunehmen?

# **Abschluss von kooperativen Spielen**

Hier findest du zu den Fragen auch noch einige Reflexionsmethoden die dir helfen, eine Abschlussrunde zu moderieren. Achte darauf, dass alle in der Gruppe zu Wort kommen und die Wortmeldungen nicht kommentiert bzw. bewertet werden.

## **Standogramm**

*Spieleranzahl:* 10 bis 30 Personen

*Spieldauer:* ca. 10-20 Minuten

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*So geht's:*

Die Gruppe bildet einen Kreis, und einer nach dem anderen geht in die Mitte und äußert eine Einschätzung zur letzten Aktivität. Die anderen Teilnehmer reagieren auf diese Aussage, indem sie entweder auf die Person zu (Positiv) oder von ihr weggehen (Negativ). Die Entfernung drückt das Ausmaß der Zustimmung bzw. Ablehnung zur jeweiligen Aussage an. Wer mit einer Aussage gar nichts anfangen kann, bleibt einfach stehen und zeigt dem Spieler in der Mitte die Schulter.

Dieser schaut sich nun das entstandene Muster an. Danach gehen alle in die ursprüngliche Kreisform zurück, und der nächste Spieler kann nun in der Mitte seine Meinung kundtun.

## **Papierkorb und Schatzkästlein**

*Spieleranzahl:* 10 bis 30 Personen

*Dauer:* ca. 20-30 Minuten

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* 1 Papierkorb, 1 kleines Kästchen, verschiedenfarbiges Papier, Stifte

*So geht's:*

Der Leiter präsentiert der versammelten Gruppe zwei wertvolle Gegenstände; den Papierkorb, in dem man alles Unangenehme und Ärgerliche, was so passiert ist, hineinwerfen kann, und das Schatzkästlein, in dem alle schönen Eindrücke und Erinnerungen aufbewahrt werden können. Nacheinander können die Teilnehmer dann angenehme und unangenehme Aspekte des gemeinsam Erlebten benennen. Diese werden vom Leiter jeweils auf einem Zettel festgehalten und in den Papierkorb geschmissen bzw. ins Schatzkästlein gelegt. Anschließend werden die Inhalte der beiden Behälter getrennt voneinander noch einmal vorgelesen und die Gruppe kann sich darüber unterhalten, wie künftig solcher Müll vermieden, die Schätze jedoch gehegt bzw. weitere gesammelt werden können. Papierkorb und Schatzkästchen werden von der Gruppe oder vom Leiter sorgfältig aufbewahrt und können zu einem späteren Zeitpunkt wieder hervorgeholt werden, um zu besprechen, was aus den Vorsätzen geworden ist.

Diese relativ freie Form der Rückmeldung gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, sowohl Rückmeldung untereinander und zum Gruppenprozess zu geben, als auch Kritik am Leitungsverhalten und am Programm zu äußern.

## **Momentaufnahme**

*Spieleranzahl:* 10 bis 30 Personen

*Dauer:* ca. 10-15 Minuten

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* keines

*So geht's:*

Unmittelbar im Anschluss an ein Spiel oder eine Aktion bzw. im Rahmen einer Unterbrechung, werden alle MitspielerInnen gebeten, ihr augenblickliches Erleben körperlich darzustellen. Einfließen in dieses Standbild sollen sowohl persönliche Gefühle (z.B. begeistert, gespannt, enttäuscht, gelangweilt usw.), als auch das eigene Erleben in Bezug auf die Gruppe (z.B. geschätzt, integriert, unbeachtet, konfrontiert usw.). Ausgedrückt werden sollen diese Empfindungen durch Mimik, Gestik und Positionierung (z.B.

---

aufrecht, am Boden, in Kontakt, weit entfernt usw.). Alle MitspielerInnen stellen sich gleichzeitig und möglichst spontan auf. Es geht dabei zunächst nur um das eigene Erleben.

Aus diesem Standbild heraus haben dann alle die Möglichkeit, nacheinander kurz etwas zu ihrer Position und dem dahinter stehenden Empfinden zu erläutern. Daran anschließen kann sich ein kurzes Gespräch über ein oder zwei wichtige Veränderungen, die unmittelbar vorgenommen werden sollten, um zu einer für alle Beteiligten erfreulicheren Situation gelangen. Auch dieser Austausch sollte möglichst noch aus der Momentaufnahme heraus erfolgen, wobei die Position zwecks Bequemlichkeit und leichter Kommunikation etwas aufgelockert werden können.

## **Beziehungsbande**

*Spieleranzahl:* beliebig viele Personen

*Dauer:* ca. 10-15 Minuten

*Spielort:* Im Freien oder im Raum

*Material:* 1 Schnur (ca. 6m für 10 Personen)

*So geht's:*

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Schnur wird an den Enden zusammengeknotet und alle halten sie mit beiden Händen fest. Die Schnur dient als Symbol der gemeinsamen Verbundenheit. Alle TeilnehmerInnen sagen ein paar Worte zum Abschied. Danach schneidet sich jede/r mit einer Schere ein Stück der Schnur ab und lässt es sich ums Handgelenk binden.

*(Quelle: Spielereader.org)*