

## Kooperative Spiele

### Gleich und ungleich

So geht's:

Die Spielleitung gibt Anweisungen, welche Mitspieler berührt werden sollen, z.B. alle mit Sandalen oder alle mit geringelten Socken. Oder auch jeder, der die gleiche Haarfarbe hat wie ihr. Seht ihr die Unterschiede und die Ähnlichkeiten?

Sprachloses Team

Du brauchst:

- Holzstäbe
- evtl. Hindernisse

So geht's:

Jedes Paar hält zwei Holzstäbe mit beiden Händen fest. Nun müssen alle Paar Aufgaben lösen, z.B. „gemeinsam aufstehen oder hinsetzen“, „über ein Hindernis steigen“ oder „eine Schleife binden“. Dabei dürfen die Stäbe aber nicht zu Boden fallen.

### Blind im Seil Labyrinth

Du brauchst:

- mehrere Seile (40-50 cm lang)
- Augenbinden
- Musik

So geht's:

Die Spielleitung legt mehrere 40-50cm lange Seile so aus, dass sie sich mehrmals kreuzen. Die Spieler dürfen dabei nicht zusehen! Vor Spielbeginn verbinden sich die Mitspielenden die Augen, dann führt sie die Spielleitung an verschiedene Stellen im Labyrinth. Aufgabe der „Blinden“ ist es, auf den Seilen zu balancieren und dabei möglichst vielen anderen Spielern zu begegnen. Sprechen ist dabei nicht erlaubt! Wenn sich zwei treffen, können sie aneinander vorbei balancieren oder einer von ihnen kehrt sich um und sich einen anderen Weg. Am besten ist es, ihr spielt Musik dazu. Wenn das Musikstück aus ist, ist es Zeit für einen Rollentausch und ein neues Labyrinth.

### Anonymer Brief

Du brauchst:

- Zettel
- Stifte

So geht's:

Alle Spielenden erhalten einen Zettel mit dem Namen eines anderen Spielers zugelost. Zu diesem Namen schreibt er drei positive Eindrücke auf, die er von dem Spieler hat. Die Zettel werden an die jeweiligen Spieler verteilt, diese versuchen nun, den Schreiber anhand der Eindrücke herauszufinden.

### **Aufstehen nach Diktat**

So geht's:

Ein Spieler oder eine Spielerin liegt in einer beliebigen Stelle auf dem Boden. Ein anderer Spieler sieht sich die Lage kurz an und wendet sich dann ab. Er beschreibt, wie der liegende Spieler aufstehen soll. Der Liegende macht nur genau die Bewegungen, die der andere ihm sagt. Mal schauen, ob es klappt.

### **Handpaare zuordnen**

Du brauchst:

- Augenbinde

So geht's:

Ein Spieler oder eine Spielerin, dem die Augen verbunden wurden, steht vor einem Tisch, auf dem die anderen Spieler ihre Hände wild durcheinander liegen haben. Nur durch Tasten und Befühlen der Hände (bis zum Handgelenk) muss der oder die „Blinde“ nun die Hände einander zuordnen.

### **Rolle und Gefühl**

Du brauchst:

- vorbereitete Zettel

So geht's:

Auf den Zetteln stehen einmal verschiedene Rollen-Paare, z.B. Polizist – Autofahrer, Chef – Arbeiter, Arzt – Patient und auf anderen Zetteln Gefühle wie traurig, lustig, zornig usw. Die Mitspielenden bilden Paare und ziehen von jeder der beiden Zettelsorten einen Zettel. Dann müssen sich die Paare in zehn Minuten zu den gezogenen Rollen und Gefühlen Szenen überlegen, die sie anschließend vorführen.

### **Paare**

Du brauchst:

- vorbereitete Namenskarten
- Theaterschminke

So geht's:

Alle bekommen eine Karte, auf der der Name eines Teiles eines berühmten Paares steht. Die Mitspielenden müssen ihre Partner suchen. Wenn sie ihren Partner gefunden haben, bemalen sie sich

---

gegenseitig das Gesicht mit einer lustigen Form. Dabei soll der Name des Spielers auf eine Wange geschrieben und in die künstlerische Gestaltung einbezogen werden.

Beispiele: Dick & Doof, Romeo & Julia, Asterix & Obelix, Old Shatterhand & Winnetou, Hänsel Gretel, Schneeweißchen & Rosenrot, Simon & Garfunkel, Romulus & Remus.

## Autogramme

Du brauchst:

- Zettel
- Stifte
- Namensliste

So geht's:

Die Spielleitung liest langsam alle Vor- und Nachnamen der Spieler vor. Alle nominieren sich 5 beliebige Namen auf ihrem Zettel. Auf ein Zeichen der Spielleitung hin, versuchen alle Mitspielenden, von den Personen, deren Namen sie sich notiert haben, eine Unterschrift zu bekommen.

## Blindenflug

So geht's:

Eine Gruppe von fünf Spielern bildet ein Flugzeug: Vorne stehen zwei Mitspieler mit zur Seite ausgestreckten Armen als „Flügel“, in der Mitte der „Pilot“, der die Hände auf den Schultern seiner Vorderleute legt, hinten zwei Mitspieler als „Leitwerke“, die ihre Hände auf die Schultern des Piloten legen. Das „Flugzeug“ fliegt im Nebel, d.h. die Besatzung hat die Augen geschlossen. Ein „Lotse“ versucht von außen über Funk, das Flugzeug in eine Einfugschneise und auf eine vorgegebene Landebahn zu lotsen. Beginnen sollte man mit einer Pilotenführung mit „blindem Leitwerk“. Anschließend steigert man den Schwierigkeitsgrad. Der Spielraum sollte angemessen groß sein.

## Blinder Mathematiker

Du brauchst:

- ein 20m langes Seil
- evtl. Augenbinden

So geht's:

Ein etwa 20m langes Seil wird an den Enden zu einem großen Ring zusammengeknotet. Die Spieler nehmen das Seil in die Hände und stellen sich alle im Kreis auf. Entweder schließen jetzt alle die Augen oder sie können auch verbunden werden.

Aufgabe der „blinden“, das Seil haltenden Gruppenmitglieder ist es nun, sich als Viereck, Dreieck usw. aufzustellen. Die Gruppe soll bei diesem Spiel so genau wie möglich mit den Seilabmessungen arbeiten. Die Spieler dürfen während des Spiels das Seil nicht loslassen. Sie bestimmen auch selbst, wann sie das Problem für gelöst halten.

Variante

Die Spieler werden auf zwei Seile verteilt und haben die Aufgabe, eine ineinander verschachtelte Form (z.B. einen Stern) zu bilden.

*aus „Kooperative Abenteuerspiele 1“, Gilsdorf und Kistner, Kallmeyer Verlag, S. 111*