

## Bausteine zum Thema „Kooperationsspiele“

### Spiele im Haus

Verschiedene Kooperationsspiele, bei denen die Mitspieler nicht gegeneinander spielen, sondern miteinander kooperieren und die Zusammenarbeit der Gruppe das Ziel ist.

### Besser als Eddy Murphy

**Du brauchst:** zwei Stühle

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:** Zwei Personen sitzen sich gegenüber. Jeder hat die Aufgabe dem Gegenüber etwas zu erzählen- egal was. Nur keiner von beiden darf eine Pause einlegen, sondern muss ununterbrochen erzählen. Ausgeschieden ist die Person, die abbricht und eine Pause einlegt.

### Doppeltes Denkmal

**Du brauchst:** Augenbinden

**Dauer:** ca. 10-15 Minuten

**So geht's:** Immer drei Mitspieler bilden ein Team. Einem Mitspieler werden die Augen verbunden, während ein anderer Mitspieler sich als Denkmal in irgendeiner Pose (liegend, auf einem Bein stehend, Arme angewinkelt, etc.) hinstellt. Der verbleibende Mitspieler versucht nun dem blinden Mitspieler zu erklären, wie das Denkmal steht. Der blinde Mitspieler versucht sich daraufhin nach den Angaben zu stellen. Der beschreibende Mitspieler darf jedoch nicht sagen, ob eine eingenommene Position nun richtig oder falsch ist, sondern er beschreibt nur (ggf. auch wiederholend), wie die Statue (das Denkmal) steht.

### Förderband

**Du brauchst:** einen Gegenstand zum Transportieren (z.B. einen Ball, eine große Fußmatte, einen gut ausgestopften Sack)

**Dauer:** ca. 5 Minuten

**So geht's:** Die Gruppe legt sich jeweils mit dem Rücken auf den Boden, immer abwechselnd gegenüber nach oben. Ein Gegenstand wird nun nur mit den Füßen von vorne nach hinten befördert.

## **Rettende Insel**

**Du brauchst:** 1-2 Tische, Stühle

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:** Ein bis zwei Tische stehen im Raum verteilt. Jedes Gruppenmitglied bekommt eine Teppichfliese oder einen Stuhl und alle setzen sich im Raum verteilt darauf. Die Stühle stellen jeweils eine Eisscholle dar, welche allerdings zu schmelzen beginnt. Die Gruppe muss nun versuchen auf die Tische zu gelangen (= rettende Insel), ohne mit den Füßen den Fußboden zu berühren.

Variante: Die Eisscholle darf nur von einer Person in Anspruch genommen werden. Die Eisscholle darf nur bewegt werden, wenn sich niemand darauf befindet.

## **Aufgaben erraten und ausführen**

**Du brauchst:** Stühle

**So geht's:** Alle Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis, einer wird für kurze Zeit hinausgeschickt. Nun einigt man sich auf eine einfache Aufgabe, die der Einzelspieler erfüllen soll, zum Beispiel Erika die Halskette abnehmen und Peter sie umhängen. Der hereingerufene Spieler wird darüber informiert, dass er eine Aufgabe erfüllen soll. Der Kreis der Spieler, der leise ein Lied summt, wird immer dann einmal laut summen, wenn er einen Teil der Aufgabe richtig erfüllt hat. Mit dieser Anweisung geht der Einzelspieler von einem zu anderen, um den Anfang seiner Aufgabe aufzuspüren. Wenn der Spieler Peter gefunden und ihm die Kette umhängt, wird geklatscht. Nach einigen Durchgängen können die Aufgaben allmählich schwieriger werden: den eigenen leeren Stuhl in die Kreismitte stellen und sich selbst darauf setzen, mit einem Kreisspieler den rechten Schuh tauschen, einen Schirm finden, aufspannen und mit ihm einen Kreisspieler zum Spaziergang abholen.