

Ulrich Baer
Akademie Remscheid

44 neue kooperative Spiele - aber insgesamt finden Sie hier sogar - mit allen Spielvarianten - **über 100** Beschreibungen von tollen Spielideen für Ihre Gruppenarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.

Verlag / Vertrieb:
Robin-Hood-Versand,
Remscheid

© Alle Rechte vorbehalten. 2005.
Kopieren einzelner Spielbeschreibungen für die pädagogische Arbeit erlaubt. Kopieren der gesamten CD-ROM oder der enthaltenen Dateien und jede kommerzielle Nutzung nur mit Erlaubnis des Autors gestattet.



So finden Sie schnell was Sie suchen:

Jedes Spiel wurde einer groben Kategorie zugeordnet:

Wahrnehmung	S. 3 – 10
Geschicklichkeit	S. 11 – 16 u. 53
Bewegung	S. 17 – 23 u. 53
Darstellung	S. 24 – 27
Gestaltung	S. 28 – 44
Sprache	S. 45 – 48
Reflexion	S. 49 – 52

Aber bei vielen Spielen geht es natürlich um viel mehr. Darum wurden die **Bildungsziele**, die mit jeder Methode angegangen werden können, in der linken Randspalte genau aufgeführt.

Sowohl in der Word-Datei als auch in der pdf-Datei kann mit dem **Suchen**-Befehl jedes Wort gefunden werden.

Wenn Sie sich besonders schnell orientieren wollen: Aus dem **Bild**, das es zu fast jedem Spiel gibt, erfahren Sie bereits den ungefähren Ablauf des Spiels. Und links daneben in der Randspalte finden Sie eine **Ein-Satz-Kurzbeschreibung** und eine Angabe zum empfohlenen Mindestalter.

Warum kooperative Spiele?

Die meisten bekannten Spiele beruhen auf dem Wettbewerbsprinzip: Spielziel ist das Gewinnen, das Bessere als die Mitspielenden.

Solche Spiele haben ihre Berechtigung. Ihre entwicklungspsychologische Funktion besteht darin, bestätigt zu bekommen, wie gut man im Vergleich zu anderen Menschen ist. Dies ist wichtig zur realistischen Selbsteinschätzung. Der Beweis des eigenen Könnens im Vergleich zu anderen fördert auch die Entwicklung einer individuellen Identität. Die Konkurrenzsituation vieler Spiele trainiert das Durchsetzungsvermögen.

Alles das sind für ein gelingendes Leben in dieser Gesellschaft notwendige Kompetenzen.

Aber es gibt noch mehr, was man können muss, um ein erfolgreiches Leben führen zu können. Als Korrektiv zu den individualistischen Fähigkeiten werden Kompetenzen für Solidarität, Empathie (Einschätzen der Wirkung meiner Handlungen auf andere Menschen), Zusammenarbeit und Kommunikation benötigt.

Lernen, üben und ausdifferenzieren kann man diese sozialen Fähigkeiten in kooperativen Spielen. Und weil diese Teamkompetenzen dringend durch ein verantwortungsvolles Bildungswesen gefördert werden müssen, habe ich hier diese kooperativen Spiele und Aktionsideen zusammen gestellt. Die meisten Spiele habe ich bei Spielaktionen von Kollegen kennen gelernt, einige selbst entwickelt und bei vielen weiss ich nicht mehr woher Sie stammen. Jedenfalls schönen Dank an alle Ideengeber! Die Grundspielformen sind in der Rubrik „Kleines kooperatives Spiel“ der Zeitschrift „gruppe & spiel“ erschienen und für diese Ausgabe überarbeitet und mit Varianten ergänzt worden – als Anregung für Ihre weiteren kreativen Ideen.



Viel Spaß wünscht Ihnen

Ihr

Ulrich Baer

Wahrnehmung

Zu zweit zusammen gehörende Sachen ertasten und zusammen setzen.

Alter: Ab 6

Material:
Mehrere zusammen setzbare Gegenstände,
Tuch

Lernziele:
Vorstellungsfähigkeit
verbessern, Kooperation
üben, manuelle
Geschicklichkeit.

Kooperative Fühlkiste



In einen Behälter greifen und blind ertasten, was da wohl drin ist - ein uraltes Spiel.
Eine anspruchsvolle kooperative Variante ist diese Idee:

In einen großen Pappkarton werden an den gegenüberliegenden Seiten je ein Loch hinein geschnitten. Die Löcher sollten so groß sein, dass man bequem einen Arm hineinschieben kann. Dann gibt man in den Karton fünf bis zehn Gegenstände hinein, die jeweils aus zwei verbundenen Teilen bestehen, z.B. eine dicke Gewindeschraube mit einer passenden Mutter oder ein leeres Marmeladenglas mit Schraubdeckel. Die Teile kommen alle auseinander genommen hinein. Immer zwei Spieler arbeiten zusammen: Sie strecken von den gegenüberliegenden Seiten eine Hand in den Karton und sollen die zusammen gehörenden Teile zusammen stecken oder schrauben. Dabei dürfen sie sich absprechen. Haben sie einen Gegenstand zusammen gesetzt, kann er hervorgeholt werden.

Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen wollen, können zur Irritation noch einige Sachen hineingegeben werden, die nur aus einem Teil bestehen. Auch durch die Wahl sehr bekannter oder nur schwierig ertastbarer Gegenstände kann der Schwierigkeitsgrad dem Alter der SpielerInnen angepasst werden.

Dieses Spiel eignet sich besonders gut als eine Station in einer großen Spielaktion mit mehreren betreuten Ständen.

Wahrnehmung

Ich sehe was, was ihr nicht seht!

Zu mehreren eine Einzelheit in der Umgebung oder auf einem großen Bild erraten.

Alter: Ab 4.

Material: ---
(Für Variante: Bilder mit vielen Einzelheiten).

Lernziele:
Präzise Wahrnehmung üben. Beim Auswählen des zu findenden Gegenstands lernt das Kind, sich in das Ratevermögen der Gruppe hinein zu denken, in dem es den Schwierigkeitsgrad für die Ratenden einkalkuliert. In der erweiterten Spielvariante lernen die Ratenden gemeinsam die Systematik von Begriffen und Fragestellungen anzuwenden, indem sie in ihren Fragestellungen von übergeordneten allgemeinen Fragen zu spezialisierten Fragen übergehen. In der Variante kann das Spiel der (Fremd-) Sprachförderung dienen.



Sie kennen alle dieses tolle Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“. Dieses Spiel kann man auch sehr gut mit älteren oder kranken Personen spielen. Im Zimmer, im Krankenhaus oder sogar im Auto denkt man sich einen Gegenstand, nennt eine Eigenschaft und der Spielpartner muss raten. „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist blau!“ oder: „...das ist halb verdeckt!“ oder „...das fängt mit K an!“.

Spielen Sie mal die kooperative Variante für Rate-Teams: Zu zweit oder zu dritt wird abwechselnd eine Antwort genannt.

Oder das Rateteam muss sich auf drei Antworten einigen. Ist die richtige Antwort dann nicht dabei, hat der Fragesteller gewonnen und ist nochmal dran.

Variante:

Kann auch von jüngeren Kindern mit sogenannten „Riesenbilderbüchern“ gespielt werden (gibt es z.B. von Ali Mitgutsch), auf deren riesengroßen Bildern sehr viele Einzelheiten abgebildet sind.

Wie wär es mal damit, auf einem Foto englische Vokabeln zu suchen? (Auf unserem Bild oben: Welche Dinge fangen im Englischen mit P an?)

Erweiterte Spielvariante für Ältere:

Ältere Kinder können auch wie in der alten Radiosendung „Wer fragt – gewinnt“ oder der Fernsehsendung „Heiteres Beruferaten“ mit nicht sichtbaren Ratebegriffen spielen und als Team versuchen, in den Fragen den Begriff immer mehr ein zu kreisen.

Spielleitung tippt eine kleine Zeichenfolge in die Kinderhand, Kind kopiert diese Zeichen in die Hand der Gruppenleitung.

Alter: Ab 4

Material: ---

Lernziele:
Phantasie für
ungewöhnliches
Begrüßungssignal
entwickeln, Sensibilität für
nonverbalen Kontakt.



Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Gruppenleitung "malt" bzw. tippt oder streicht eine kleine Signalfolge in eine Kinderhand und hält dann die eigene Hand dem Kind hin, das diese Signalfolge genauso erwidern dann. Dann wendet sich die Gruppenleitung dem nächsten Kind zu - alle übrigen Kinder verfolgen gespannt die verschiedenen Signale und passen auf, dass das Signal genau wiederholt wird. Wenn man dieses Ritual gut in der Gruppe eingeführt hat, können die Kinder selbst Signale entwickeln und sich auch gegenseitig so begrüßen. Die Kinder können sich auch zu zweit Berührungen ausdenken und im Rollenspiel sich gegenseitig „besuchen“ und dann auf die ausgedachte Art und Weise begrüßen.

Tipp: Auch gut geeignet für Spielaktionen, bei denen eine Reisegruppe einen fremden Planeten besucht und die Bewohner ungewöhnlich begrüßt.

Variante:

Geräusche hinzufügen.
Oder den ganzen Arm, Ellenbogen u.ä. zur Berührung benutzen.
Sehr schönes Kommunikations-Spiel!

Tipp:

Übung nicht hastig durchführen! Fließende Übergänge werden als angenehm empfunden. Wenn anfangs dieses Begrüßungsritual einem Kind zu intim ist, nichts erzwingen!

Wahrnehmung

Stille Post - in zwei Reihen!

Ein Spruch wird in zwei Hälften in zwei Reihen weiter geflüstert.

Alter: Ab 4

Material: ---;
für Variante 2: mind. 2
Papprollen

Lernziele:
Akustische
Differenzierung.
Sprachförderung.



Stille Post haben Sie wahrscheinlich alle schon mal in Ihrem Leben gespielt: Ein Wort oder ein Satz wird von Kind zu Kind weitergeflüstert.

Hier eine nette Variante, bei der zwei Reihen von Kindern kooperieren: Eine Reihe sagt die erste Hälfte eines Sprichworts oder einer Redensart weiter und die andere Kinderreihe sagt die zweite Hälfte durch. Wenn die letzten Kinder der beiden Reihen, das Kauderwelsch, das sie verstanden haben wieder zusammensetzen, ist es besonders lustig und vielleicht sogar verständlich, weil der Spruch in einer Reihe eventuell etwas weniger schräg angekommen ist.

Variante:

Wieder zwei Reihen und zwei Hälften eines Sprichworts, einer Redensart oder eines Slogans. Aber die hinterste Person in Reihe 1 sagt es der vorletzten in Reihe 2, entsprechend die letzte Person von der 2. Reihe sagt es der vorletzten in Reihe 1. Und so geht es immer in sich überkreuzenden Zickzack-Linien weiter. Sehr verwirrend.

Variante 2:

Wie im Bild wird durch Papprollen geflüstert!

Kooperative Spielaktion mit Einkaufswagen.

Alter: Ab 6.

Material:
Leere Packungen von Konsumgütern, mehrere Einkaufswagen oder Rollwagen mit Seilen, ausgedruckte Fotos von den Packungen (dazu am besten Digitalkamera, Computer, Drucker), evtl. Nüsse u.ä. Süßigkeiten.

Lernziele:
Grobmotorische Kooperation üben.
Wahrnehmung üben.



Einkaufen gehen und die Sachen in den Einkaufswagen legen, ab zur Kasse. Fertig. Und was soll daran ein kooperatives Spiel sein?

Na, lesen Sie mal unsere Spielregeln:

Eingekauft wird von Dreier-Teams mit einem Wagen. Ein Teammitglied setzt sich in den Wagen und die zwei anderen lenken ihn – und zwar kooperativ: Jeder der beiden Lenker fasst nur mit einer Hand an den Wagengriff. Klingt einfach, den Wagen so zu schieben und zwischen eng aufgestellten Regalen hindurch zu führen, ist aber eine ganz schön schwierige Kooperationsübung. Wer im Wagen sitzt, hat die „Einkaufsliste“ in der Hand, sucht die zu kaufende Ware und sagt den Lenkern, wo es hingehet. Und die Einkaufsliste ist auch etwas ganz besonderes: Sie besteht aus 3 bis 5 Fotos von Waren. Und um es noch ein bisschen schwerer zu machen: bei den Fotos handelt es sich um Ausschnitte der Waren bzw. Packungen. Kann man sehr einfach mit Digitalfotos herstellen. Ein wirklich raffiniertes kooperatives Spiel, das ungeheuren Spaß macht.

Bleibt noch die Frage zu klären, wo man Einkaufswagen herbekommt. Uns hat mal ein Supermarkt in der Nähe für eine Spielaktion an einem Feiertag einige ausgeliehen.

Denkbar ist als Ersatz auch ein Rollwägelchen („Möbelhund“), an dem zwei Seile befestigt werden oder natürlich ein alte Kinderwagen.

In die „einzukaufenden“ Packungen könnte man Süßigkeiten und Nüsse o.ä. stecken, die die Teams, die alles gefunden haben, behalten dürfen.

Zwei Gruppen stellen sich gegenseitig einen Pfad mit Naturmaterialien her und erlaufen ihn sich mit geschlossenen Augen.

Alter: Ab 4.

Material:
Naturmaterialien.

Lernziele:
Sich in eine Partnergruppe hineindenken können mit der Frage, was den anderen ein interessantes Erlebnis bereiten könnte.
Phantasie für die Gestaltung mit in der Natur vorfindbaren Materialien.

Zwei Gruppen gestalten füreinander je einen Pfad aus Naturmaterialien. Auf einem Weg oder einer Wiese werden etwas entfernt voneinander vier bis sieben 50 x 50 cm große Felder markiert – z.B. mit Kieselsteinen oder an den Ecken in die Erde gesteckten kurzen Ästen. Jedes Feld wird mit einem anderen Naturmaterial beschichtet: eins vielleicht mit alter, klein gemahlener Baumrinde, ein anderes mit einem Moospolster, noch eins mit einer bestimmten Blättersorte oder in einem Feld wird ein kleiner Teich mit einer Plastikfolie angelegt. Jede Gruppe erstellt einen solchen Fühlpfad und führt dann die andere Gruppe barfuß (Augen zu!) darüber. Natürlich geht es nicht darum, welcher Pfad der interessantere ist, sondern sich gegenseitig etwas Gutes zu tun. Ein Brennnessel-Teppich ist also ausgeschlossen!

Mit geschlossenen Augen zu zweit ein kleines Bauwerk oder einen kleinen Apparat nachbauen.

Alter: Ab 6.

Material:

Ein doppeltes Set aus Holzbausteinen, LEGO oder Fischer-Technik.

Lernziele:

Sehr intensive Kooperationsübung mit einer Sensibilisierung in der haptischen Wahrnehmung und Förderung der Vorstellungskraft.

Nebenziel: Training der sprachlichen Ausdrucks (Beschreibungs- und Absprachefähigkeit).



Zu zweit mit geschlossenen Augen soll ein Bauwerk aus Holz- oder LEGO-Bausteinen nachgebaut werden. Einen LEGO-Bau kooperativ zu kopieren ist die einfachste Gestaltungsaufgabe, denn die Bausteine können nicht verrutschen, wenn man sie anfühlt. Die beiden „blinden“ Architekten dürfen sich miteinander verständigen und absprechen. Schwer wird die Aufgabe zu meistern sein, wenn sie vorher das Gebilde, was sie nachbauen sollen, nicht gesehen haben. Natürlich kann man den Schwierigkeitsgrad noch erhöhen, wenn man das Team unter Zeitdruck setzt (z.B. innerhalb von 4 Minuten muss alles fertig gebaut sein). Die Bauaufgabe selbst kann einfach oder kompliziert vorgegeben werden. Und ganz schwierig wird es, wenn nicht irgendeine Burg, ein Bauernhof oder ein Haus nachgebaut werden soll, sondern eine funktionierende Konstruktion mit Fischer-Technik.

Tipp:

Durch dieses sehr weite Spektrum von der einfachen bis zur höchst komplexen Spielaufgabe eignet sich dieses kooperative Spiel für alle Zielgruppen: von der Kindergartengruppe bis zum Teamtraining für Manager.

Wahrnehmung

Eine selbst gemachte Puzzleaufgabe lösen!

Puzzle aus Werbepostkarten herstellen und gemeinsam lösen.

Alter: Ab 6.

Material:
Je Kleingruppe 2
möglichst ähnliche
Werbepostkarten.

Lernziele:
Förderung einer
differenzierten visuellen
Wahrnehmung.



Für dieses kooperative Spiel muss man sich in mindestens zwei Gruppen aufteilen und ausserdem einige Wochen lang in Szenekneipen und Discos Werbepostkarten gesammelt haben. Sind beide „Vorarbeiten“ getan, bekommt jede Gruppe zwei Werbepostkarten, die sich von den Farben und Motiven her untereinander möglichst ähnlich sind. Jede Gruppe zerschneidet ihre zwei Karten in insgesamt 12 oder 18 Puzzleteile. Dann bekommt die Partnergruppe die Teile und soll die zwei Karten wieder zusammensetzen. Und zum Schluß noch sich gemeinsam eine kleine Geschichte ausdenken, in der die Motive der Karten vorkommen.

Je nach Alter der MitspielerInnen lässt sich der Schwierigkeitsgrad durch die Anzahl der Karten und der Puzzleteile erhöhen bzw. verringern.

Geschicklichkeit

Zusammen trägt sich's leichter!

Zu mehreren etwas transportieren, wobei jeder nur eine Hand benutzen darf.

Alter: Ab 4.

Material:
Je Kleingruppe ein Gegenstand, der gemeinsam mit je einem Finger oder einer Hand getragen werden soll.

Lernziele:
Koordination in Fein- und Grobmotorik.



Wenn man zuschaut, sieht es kinderleicht aus. Aber beim Mitmachen merkt man erst mal, dass dieses Spiel doch eine ziemlich wackelige Angelegenheit ist. Die Regel ist ganz einfach: Alle Mitspieler müssen einen Arm nach hinten auf den Rücken legen, damit sie nicht in Versuchung geraten, ihre zweite Hand zu benutzen. Es soll zusammen etwas über eine vorgegebene Strecke transportiert werden – aber alle dürfen nur einen Finger (bei leichtgewichtigen Sachen) oder eine Hand benutzen. Wenn das zu einfach ist, dann könnte man auf ein Tablett mit Wasser gefüllte Plastikbecher stellen. Oder probiert mal zu viert eine Person, die auf dem Stuhl sitzt, 20 oder 30 cm hoch zu heben, indem vier Spieler nur mit einer Hand am Stuhlbein anfassen. Aber Vorsicht: Nicht zu hoch heben, weil Absturzgefahr besteht!

Geschicklichkeit

Das Röhren-Karussell

Kleine Bälle durch lange Teppichröhren kullern lassen

Alter: Ab 4 (Plakatrollen),
ab 10 (Teppichröhren)

Material:
mindestens 4
Teppichröhren oder
mehrere
Plakatversandrollen, dazu
viele verschiedenartige
kleine runde Gegenstände
zum Durchrollenlassen.

Lernziele:
Grobmotorische
Kooperation üben.
Zusammenarbeit in einer
großen Gruppe trainieren.
(In der sehr
empfehlenswerten
Spielvariante:)
Differenzierung der
auditiven Wahrnehmung.



Diesmal ein ganz großes kooperatives Spiel für fünfzig oder mehr Leute (es klappt aber auch schon ab zehn Personen).

Gebraucht werden Teppichrohre, je mehr umso besser. Im Teppichhandel kann man sie sich meist kostenlos besorgen. Und Tennis- oder Vollgummibälle, Styroporkugeln und Tischtennisbälle, Murmeln oder alte Computermäuskugeln werden gebraucht. Falls Sie keine Teppichrohre bekommen, können Sie auch Plakatversandrollen verwenden.

Zuerst einmal wird die Durchrolltechnik geübt, dann können drei Teppichrollen zu einem Dreieck gehalten werden. An den Ecken werden die Kugeln und Bälle geschickt aufgefangen und wieder in die nächste Röhre eingelegt oder sogar schon umgelenkt.

Schließlich werden alle verfügbaren Rohre zu einem Kreis zusammen gehalten und die Bälle kullern immer rund herum oder wieder zurück in der Gegenrichtung. Das gemeinsame geschickte Heben und Senken der Rohre verlangt eine hohe Kooperationsleistung von allen.

Variante:

Ein Ratespiel zum Hören: Jemand lässt einen runden Gegenstand durchrollen, alle übrigen legen ihr Ohr an das Rohr und sollen den Gegenstand bzw. das Material erraten.

Geschicklichkeit

Der Teddy will schlafen gehen

Durch Bewegen des Schwungtuchs kleinen Gegenstand in Behälter schubsen.

Alter: Ab 8

Material:
Großes Schwungtuch,
alter Fallschirm o.ä.,
Stofftier und Pappkarton.

Lernziele:
Grobmotorische
Kooperation und
Koordination in der
Großgruppe.
Gemeinsamen
Bewegungsrhythmus
finden.



Teddy schläft immer gern in seiner blauen Plastikspielzeugkiste, aber - wie häufig bei Teddies in diesem Alter - will er nicht immer zeitig genug ins Bett, obwohl er morgen wieder früh raus muss. Die ganze Gruppe, die um das Schwungtuch herum steht, ist verantwortlich dafür, dass Teddy schnell in seine Schlafkiste kommt. Durch geschicktes Bewegen des Schwungtuchs soll Teddy in seiner Kiste landen. Es klappt durch gut koordiniertes Schwingen und heftige Wellenbewegungen. Gute Nacht, Teddy, schlaf schön!

Jonglieren zu zweit oder zu mehreren.

Alter: Ab 8

Material:
Jongliergegenstände.
Einfacher Anfang am besten mit Sachen, die relativ lange in der Luft bleiben wie z.B. Jongliertücher (Chiffontücher) oder Seidenpapierbögen. Japan-Papierbälle und Styropor-Quader sind auch gut für den Anfang geeignet.

Lernziele:
Feinmotorische Koordination zu zweit oder in der Kleingruppe trainieren.
Phantasie in der Materialauswahl und in den Bewegungsabläufen herausfordern.
Physikalische und körperliche Gesetzmäßigkeiten erleben und einkalkulieren.



Sich im Spiel zusammen geschickt bewegen... welche Spielsituationen fallen Ihnen dabei ein? Viele Kollegen, die ich gefragt habe, assoziieren damit ein taktisch gutes Zusammenspiel auf dem Fußballfeld! Einige Erzieherinnen haben an den Dreibein-Wettlauf gedacht.

Mir ist noch eine andere Idee gekommen: Wie wär es denn mal mit kooperativem Jonglieren zu zweit oder in einer kleinen Gruppe? Das funktioniert in unterschiedlichen Aufstellungen. In der einfachsten Form stellen sich zwei Personen gegenüber oder mehrere stellen sich in einen Kreis. Bälle, Jongliertücher, Keulen oder andere einfach (möglichst mit einer Hand) zu fangende Gegenstände werden von Person zu Person geworfen.

Für eine richtige, bühnenreife Vorführung können sich auch zwei Personen ganz dicht hintereinander stellen, die hintere Person streckt ihre Arme unter die Arme der vorderen Person durch - und schon kann das Publikum eine grandiose vierarmige Jonglage bestaunen. Das muss freilich intensiv geübt werden.

Variante:

Mehrhändiges Jonglieren von Neon-Chiffontüchern unter Schwarzlicht (Schwarzes Theater).

Geschicklichkeit

Das Gummersbacher Eierrollen, ein altes Ritual aus dem Bergischen Land

„Murmelspiele“ mit
gekochten Hühnereiern.

Alter: Ab 4.

Material:
Pro MitspielerIn
mindestens ein gekochtes
Hühnerei.

Lernziele:
Durch gemeinsame
Absprache die eher
zufälligen Bewegungen
von rollenden Eiern
beeinflussen lernen.



Nein, es geht nicht um Ostereier. Sondern um normale Hühnereier, hart gekocht. Eine alte Frau aus einem Dorf in den Tiefen des Bergischen Landes in der Nähe von Gummersbach (Handballfans ein Begriff) hat mir – wenn ich mich richtig erinnere? - dieses kooperative Spiel erzählt:

Eine gleich große Gruppe junger „Burschen“ und „Mädel“ kniet sich gegenüber hin und jedes Team hat eine Packung mit 6 oder 10 gekochten (!) Hühnereiern vor sich liegen. Die Aufgabe besteht darin, dem Partner gegenüber möglichst viele Eier zuzurollen. Weil die Eier beim Rollen natürlich „eiern“, also nicht einfach geradeaus kullern, landen sie möglicherweise bei anderen. Eier, die nicht bis zu anderen MitspielerInnen rollen und in der Mitte liegenbleiben, dürfen nicht weggenommen werden – sie bilden Hindernisse. Keine einfache Spielaufgabe, denn das Spiel beginnt gleichzeitig und endet spätestens nach 3 oder 5 Minuten (je nachdem, was vorher vereinbart wurde). Man kann den Eiern einen gewissen Schubs geben, damit sie bis zur gegenüber liegenden Seite rollen, aber haben sie eine zu große Geschwindigkeit drauf, gehen sie bei einem Zusammenstoß eventuell kaputt. Die Gruppe muss insgesamt gut kooperieren, um möglichst wenig Zusammenstöße zu verursachen. Gewonnen hat die Gruppe, von denen die meisten Eier unverletzt angekommen sind.

Aus allen Eiern wird anschließend mit Erbsen, Gurken und etwas Majonaise ein Klasse Eiersalat zubereitet.

Variante:

Murmelspiele mit gekochten Hühnereiern (z.B. in einen Zielkreis kullern).

**Streichhölzer
abwechselnd auf einen
Flaschenhals legen.**

Alter: Ab 8.

Material:
Eine Flasche und pro
Mitspieler eine Schachtel
Streichhölzer.

Lernziele:
Feinmotorikübung.



Ein richtiger kooperativer Partyknüller:
Eine halbe Holzkugel liegt mit ihrer runden Seite
reichlich wackelig auf dem Tisch. 10 – 20
Holzstäbchen liegen bereit und sollen abwechselnd
von allen in der Runde auf die flache Seite gelegt
werden. Natürlich darf die Kugel nicht aus dem
Gleichgewicht kommen, sonst purzeln alle gelegten
Hölzchen runter. Schafft die Gruppe alle Stäbchen?
Dieses Spiel kann man kaufen.

Selbst gemacht spielt man diese **Variante:**
Jeder bekommt eine Schachtel mit Streichhölzern.
Einer nach dem anderen plaziert immer ein Hölzchen
auf den Hals einer Flasche. Es entsteht ein richtiges
„Storchennest“. Passen die Hölzer aus allen
Schachteln auf den Kopf einer Flasche? Zu viele
Flaschen mit alkoholischem Inhalt dürfen dann von
der Gruppe vorher noch nicht geleert worden sein!

Bewegung

Mit Stäben führen

2 Kinder halten Stäbchen o.ä. zwischen ihren Händen, führen sich so, wobei ein Kind rückwärts gehen muss.

Alter: Ab 4

Material:
Je Kind ein Stäbchen,
Faden, kurzes Band o.ä.

Lernziele:
Empathie, vorsichtige
kooperative
Fortbewegung, Sensibilität
für nonverbalen Kontakt.



Paare bilden. Ein Kind führt das andere, wobei kleine Stäbe zwischen den Händen gehalten werden. Das geführte Kind soll die Augen schließen. Anfangs kann es vorwärts laufen und das führende Kind geht vorsichtig rückwärts. Nach wenigen Minuten geht das führende Kind vorwärts und "schiebt" das "blinde" Kind umsichtig und achtsam rückwärts. Das führende Kind hat die volle Verantwortung. Dann Rollenwechsel!

Variante:

Kooperatives Führen lässt sich mit vielen verschiedenen Varianten in der Signalgebung bewerkstelligen (Pusten, Klänge, Berührungen...). Es ist besonders wirkungsvoll, wenn man die Kinder diese Varianten ausprobieren lässt, eigene dazu erfindet und schließlich eine Erlebnisskala erstellt, welche Kontaktformen haben welche Gefühle hervorgerufen: Spannung, Sicherheit, Vorsicht...

Tipp:

Das führende Kind öfter an seine Umsicht und Verantwortung erinnern. Aufpassen, dass nicht zu schnell vom Sehenden geführt wird.

Wenn man keine starren Verbindungen wählt, dann die Kinder auffordern, die Seilstückchen immer möglichst straff zu halten.

Bewegung

Der Hutmacher-Tanz

Zu zweit Hut basteln und schmücken, dann abwechselnd beim Tanzen tragen.

Aller. Ab 4.

Material:
Großer farbiger Zeichenkarton (1 pro Kind), Alufolie und andere kleine Dinge für Applikationen, Scheren, Klebstoff, Klammergerät. Tanzmusik.

Lernziele:
Sich auf eine gemeinsame Gestaltung zu zweit einigen.
Mit der Hutübergabe beim Tanzen ein Ritual als Ausdruck der Kooperation kennenlernen.

Zu zweit basteln die Kinder sich einen Hut: einer malt schon den ausgeschnittenen Karton an, während das zweite Kind die Krempe zurechtschneidet, dann wird der Hut gemeinsam mit Alufolie, Wollbommeln, vielleicht Zweigen oder kleinen Plastikapplikationen ganz verrückt geschmückt.

Schließlich werden alle Hüte beim Tanz der Hutmacher vorgestellt. Die Hälfte der Kinder (und zwar am besten die Kleineren) tragen den Hut, alle tanzen nach flotter Musik durch den Raum, dann stoppt die Musik abrupt und jeder Hutträger muss mit einer Verbeugung einem Kind ohne Hut seinen Hut aufsetzen. Dann wieder 20 Sekunden Tanz, Hutwechsel usw. So freuen sich alle über die gemeinsam gestalteten Kopfbedeckungen.

Anmerkung:
Wenn unbedingt jedes Kind einen eigenen Hut haben will, kann jedes Team noch einen zweiten aber derselben Art basteln.

Fortbewegung unter einschränkenden Bedingungen, die Kooperation und Körperkontakt erfordern.

Alter: Ab 6.

Material: ---

Lernziele:

Ähnlich wie bei den Abenteuerspielen der Erlebnispädagogik kommt es bei diesen kleinen Bewegungsspielen darauf an, ein Problem kooperativ zu lösen durch Absprache und/oder Ausprobieren – beides wird dabei gelernt und geübt.



Fünf Leute – das ist eine gute Gruppengröße, um kooperative Fortbewegungsarten zu erfinden und anderen Fünfergruppen vorzuführen, die das dann sofort nachmachen sollen. Wir geben hier drei Beispiele:

- Im Krebsgang krabbeln

Alle setzen sich ganz eng mit gespreizten Beinen hintereinander. Dann legt jede ihre Füße auf die Oberschenkel des Vordermenschen (nur die vorderste Person darf die Füße auf dem Boden lassen). Dann stemmen sich alle mit ihren Armen hoch und ab geht es nach hinten los. Nur ein paar Meter, dann bricht vielleicht die Reihe zusammen, aber alle haben einen Riesenspass!

- Höchstens vier Beine oder Hände

Die Gruppe bekommt eine schwierige Bedingung als Aufgabe für ihre gemeinsame Fortbewegung: Von der Fünfergruppe dürfen nie mehr als vier Beine oder Hände gleichzeitig den Boden berühren. Eine angemessene Zeit zum Ausprobieren sollte gewährt werden – es gibt viele verrückte Möglichkeiten.

- Zusammen im Gummitwist springen.

Ein besonderes Vergnügen bereitet beim Ausprobieren und anschließend beim Nachmachen natürlich der intensive Körperkontakt.

Varianten:

Ein Extraspass ist garantiert, wenn man in den Sommerferien solche Spielaufgaben im flachen Wasser am Seeufer bewältigt.

Bewegung

Die auf den Rücken gefallenen Käfer

**Ein „Wind“ pustet
krabbelnde „Käfer“ um.
Zu zweit können sich
Käfer wieder aufhelfen.**

Aller: Ab 4.

Material: ---

Lernziele:

Taktisch geschicktes
miteinander Bewegen, um
sich gegenseitig leicht
helfen zu können.

Alle krabbeln auf allen Vieren kreuz und quer schnell durch den Raum - das sind die Käfer. Einer läuft als kräftiger Sturm durch das Käfergetümmel. Wenn er einen stark am Kopf anpustet, dann muß sich der Käfer auf den Rücken legen und Arme und Beine hilflos in die Luft strecken. Liegen zwei Käfer nahe beieinander auf dem Rücken, so daß sich ihre Arme oder Beine berühren können, dann können sie sich gegenseitig beim „wieder auf die Beine kommen“ helfen.

Ein witziges schnelles Bewegungsspiel, nicht nur für Kinder im Krabbelalter!

Bewegung

Walzwerk - Nordseewellen - Baumstammrollen - Rolltreppe

Bewegungsspiel, bei dem einzelne SpielerInnen über andere hinwegrollen.

Alter: Ab 8.

Material: ---

Lernziele:
Bewegungen koordiniert ausführen.

Variationen einer alten Spielidee, die schon in den Siebziger Jahren in den berühmten „new games“ publiziert worden ist: Eine Gruppe liegt bäuchlings dicht nebeneinander auf dem Boden und eine/r legt sich in der gleichen Richtung drauf und rollt über die Rücken und Pos von allen hinüber, dann der nächste usw. Das kann man „Walzwerk“ nennen oder in einer Geschichte, die am Strand spielt, „Nordseewellenreiten“.

Wenn unsere Spielgeschichte im Wald spielt, dann könnte man es auch „Baumstammrollen“ betiteln. Spielen wir eine Abenteuerreise, so können wir dieses tolle kooperative Spiel auch in Dreiergruppen als „River Rafting“ oder „Wildwasserkanufahren“ machen.

Draußen, an einem Hang gespielt, wird das „Walzwerk“ zur „Rolltreppe“, bei der allerdings nicht die Stufen, sondern die Menschen hinunterrollen.

Variante:

Eine SpielerIn legt sich rücklings quer zur Liegerichtung auf die Pos der liegenden Gruppe. Alle rollen auf Kommando gemeinsam in die gleiche Richtung und transportieren damit die Liegende weiter. Diese Spielvariante braucht sehr viel Platz.

Anmerkung:

Eine Grundspielidee und viele neue inhaltliche Einkleidungen. Man muß nicht immer brandneue Spiele machen, Bewährtes kann auch mal in einen neuen thematischen Zusammenhang gestellt werden und macht wieder ganz neu Spaß.

Bewegung

Verschiedene kurze Spielaufgaben, bei denen die Hände eine Rolle spielen, bei Musikstopp erfüllen.

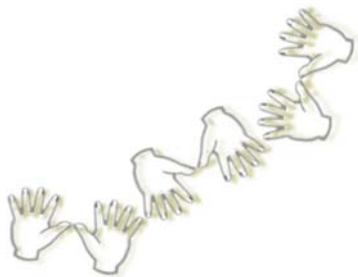
Alter: Ab 4

Material:

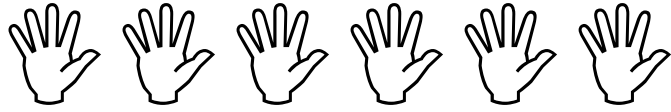
Einfach strukturierte, schnelle Pop-Musik, z.B. WarmingUp-Musik von meiner CD „Musik + Geräusche“ für 12,80 Euro beim Robin-Hood-Versand, Küppelstein 34, 42857 Remscheid

Lernziele:

Einfache, unkomplizierte Kontaktaufnahme und Körperkontakt.
Wahrnehmungstraining.



Kennenlernaktion „Hände“



|----- 53 cm -----|

Alle laufen zu einer schnellen rhythmusbetonten Musik durch den Raum. Bei jedem Musikstopp eine Aktion:

- Handbegrüßung 1: Bei Musikstopp in 10 Sekunden so viele Hände schütteln wie möglich.
- Beim nächsten Stopp legen alle ihre Hände mit gespreizten Fingern nebeneinander in eine Linie.
- Jeder schätzt wie lang die Linie ist und dann wird schnell mit einem langen Maßband nachgemessen.
- Alle kommen rasch in der Mitte zusammen, Hände werden flach immer abwechselnd von allen übereinander gelegt, dann unterste Hand wegziehen und oben auf den Händeturm wieder drauf, dann die nächste Hand unten weg – oben drauf, alles ganz schnell und das endet immer in einem Händeklatsch-Towuhabohu.
- Beim nächsten Stopp legen wir die Hände statt zu einer langen Linie zu einem Kreis zusammen. Schätzt mal den Kreisdurchmesser!
- Handbegrüßung 2: Zu zweit auf Handflächen Abklatschen.
- Alle mit blauen Hosen schließen die Augen, alle anderen legen ihre Hände den Blauhosen auf den Rücken, die raten sollen, wie viel Handflächen ihren Rücken berühren. Dann ein zweiter Durchgang mit Rollenwechsel.
- Dann – zum Schluß - malt jeder mit einem Wachsmalkreidestift (das gibt keine Filzstiftflecken auf der Haut!) den Umriß seiner Hand, schneidet ihn aus und schreibt Name und 2 Stichwörter zu seiner Person auf die Handfläche. Alle Hände werden dann (möglichst an eine Säule oder einen Pfeiler) übereinander angebracht.

Bewegung

Ball, Ball rundherum!

Ohne Benutzung der Hände wird ein Ball im Sitzkreis herum transportiert.

Alter: Ab 4.

Material:
Stuhlkreis. 2 Bälle.

Lernziele:
Motorische
Geschicklichkeit üben.



Das ist ein wirklich witziges, ganz schnelles kooperatives Spiel: Die Gruppe muss in einem ganz engen Stuhlkreis sitzen. Ein Ball liegt auf den Oberschenkeln eines Mitspielers und wird im Kreis herumgegeben – aber natürlich nicht mit den Händen! Die Arme von allen gehören bei diesem Spiel hinter die Stuhllehne. Knie anheben, Ball in den Schoß des Nachbarn kullern lassen. Hat der Ball eine Viertelrunde hinter sich gebracht, kommt ein zweiter Ball ins Spiel, der die Verfolgung aufnimmt oder gegenläufig in die andere Richtung geschickt wird. Ein wildes Auflockerungsspiel!

Variante:

Im Kreis stehen, sich die Hände geben und einer steckt den Kopf durch einen Reifen (möglichst leichten Hula-Hupp-Reifen aus Kunststoff). Dann soll der Reifen im Kreis herumwandern, indem er von Hals zu Hals weitergegeben wird! Bild siehe letzte Seite in dieser Datei!

Statt eines Reifens könnte man auch eine lange große Halskette oder ein zu einer Kette zusammen gebundenes Bleiband (aus einem alten Vorhang) nehmen.

Darstellung

Farbschattenbilder fotografieren

Farbige Schatten von Personen erzeugen und diese Bilder dann fotografieren.

Alter: Ab 10

Material:
2 - 3 Farbscheinwerfer
oder Dia- oder
Overheadprojektoren oder
Beamer

Lernziele:
Farbmischung verstehen,
Farbflächen und Formen
mit eigenen Schatten
erzeugen. Kooperative
Gestaltung.



Dieses kleine Fotoprojekt ist wirklich nichts für individuelle Künstlergenies, man braucht einfach eine kleine Gruppe für diese Fotografierweise. Und ein wenig Technik wird benötigt: Zunächst einmal zwei bis drei Farbscheinwerfer (z.B. aus der Discobeleuchtung). Stehen die nicht zur Verfügung, können auch farbige Glasscheiben vor Halogenstrahlern angebracht werden. Dann wird ein Schattenspieltuch benötigt: Dazu kann man auch einen weißen ungemusterten Plastikduschvorhang über einen Türrahmen spannen oder kleben (am besten mit rückstandsfrei wieder ablösbarem Textilklebeband). Dann können die Akteure einzeln oder zu zweit zwischen Farblichtquelle und Tuch treten und sich langsam bewegen. Die eindrucksvollsten Schattenbilder werden fotografiert, dann ausgedruckt und ausgestellt.

Durch die verschiedenen Farbschattenflächen, die mehrere Scheinwerfer erzeugen, entstehen sehr eindrucksvolle Farbvarianten und Momentaufnahmen.

Gemeinsam nach bestimmten Regeln Namen für die Gruppe erfinden

Alter: Ab 4

Material: ---

Lernziele:

Gruppenidentität stärken.

Phantasie fördern.

Kreativen

Einigungsprozess üben.



Gruppen drücken ihre Identität in einem Namen aus. Schön ist es, wenn Spielgruppen nicht einfach nur „Gruppe 1“, „Gruppe Blau“ oder „Gruppe Moppeldorf“ heißen, sondern aus der Namensentwicklung ein kleines Spiel gemacht wird. Erfindet mit einem kleinen Brainstorming einen eigenen Gruppennamen und wenn ihr euch entschieden habt, dann legt ihn mit Bohnen auf dem Fußboden vor euch hin. Oder schreibt ihn vor euren Platz mit Bleibändern oder legt ihn mit Muscheln vor eure Strandburg...

Die gemeinsame Namensfindung kann man noch mit ein paar Rezepten stimulieren: Im Namen sollen alle Anfangsbuchstaben eurer Vornamen vorkommen.
Oder: Im Namen sollte eine Farbe (ein Gegenstand, ein Tier, ein Ort...) vorkommen.
Oder: Der Name muss vorwärts und rückwärts gelesen gleich sein.
Oder: Der Name kann ein leicht variiertes Name eines Prominenten sein (die „Hurry Pitter-Gruppe“).

Tipp:

Namenslexika zu Rate ziehen!

Darstellung

Zu zweit oder dritt Schlager-, Popsong- oder Filmtitel pantomimisch vorspielen.

Alter: Ab 8

Material: ---

Lernziele:

Allgemeinwissen fördern (Musikstücke, Filme).
Wörter in nonverbale Darstellung umsetzen üben. Sich vor anderen im Team produzieren können. Eine Darstellung mit anderen im Team abstimmen lernen. Für die Ratenden: Nonverbale Darstellung phantasievoll interpretieren können.

Marmor, Stein und Eisen bricht...



Erinnern Sie sich an den alten Schlager, den Drafi Deutscher gesungen hat? Stellen Sie diesen Titel mal in einem kleinen Team gemeinsam pantomimisch dar! Und die anderen sollen das dann raten. Haben die es innerhalb von 2 Minuten geraten, müssen Sie es noch mal vorspielen (weil es so witzig war) und dabei zusammen das Lied singen oder wenigstens summen. Das ist schon die ganze kooperative Spielidee. Lässt sich in wenigen nüchternen Worten beschreiben und macht solch einen riesigen Spaß! Wenn Sie das mit Jugendgruppen oder in einer Kinderrunde spielen, dann sammelt man am besten vorher aktuelle Titel, die möglichst viele kennen, schreibt sie auf Zettel und lässt die Spielgruppen dann einen Popsongtitel ziehen. Sehr leicht zu raten ist es trotzdem nicht, kommt es doch immer auf eine gute kooperative Darstellung an. Und das kann durchaus schwer werden: Stellen Sie mal zu dritt ohne Worte „I have a dream“ dar...

Variante:

Filmtitel oder Fernsehsendungen pantomimisch darstellen. Übrigens können auch einzelne Wortbestandteile einzeln dargestellt werden. Als Hilfe kann man vorher ansagen wieviel Wörter der Titel umfasst. Und als Hilfe kann natürlich vorher gesagt werden, ob ein Musik- oder Filmtitel zu raten ist. Es kann auch vereinbart werden, dass bei der wortlosen Darstellung Geräusche gemacht werden dürfen.

Darstellung

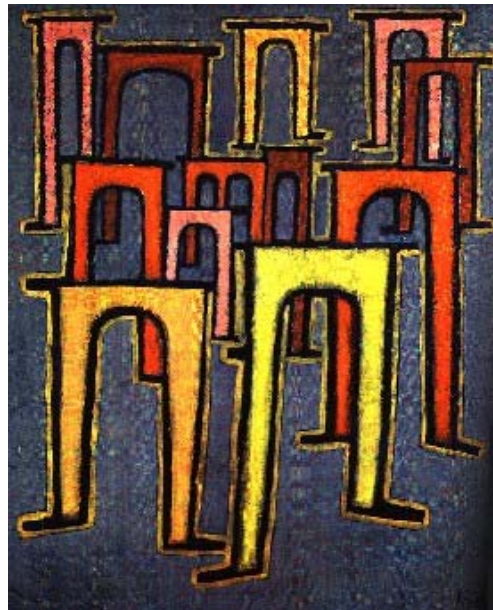
Wenn die Bilder tanzen lernen...

Zu Malerei oder abstrakten Fotos eine Tanzszene erarbeiten und aufführen.

Alter: Ab 12.

Material:
Beispiele aus der Bildenden Kunst oder künstlerische Fotografie oder abstrakte Fotos selbst aufnehmen.
Digitalbilder auf OH-Folie ausdrucken und mit Overhead-Projektor oder vom Computer mit einem Beamer projizieren.

Lernziele:
Visuelle Darstellungen in koordinierte Körperbewegungen umsetzen lernen.
Gemeinsam eine Choreografie ausdenken und umsetzen.
Künstlerische Gestaltung im Team bewältigen lernen.



Paul Klee

Einige Bilder bieten sich geradezu dazu an, dass man aus ihnen gemeinsam in einer kleinen Gruppe eine interessante Tanzszene entwickelt.

Drei Möglichkeiten dazu:

- Kontrastierend zum Bild das genaue Gegenteil aufführen und das Bild auf den Hintergrund projizieren.
- Die Vor- und Nachgeschichte des Bildes in Szene setzen (angenommen, dass das Bild eine Momentaufnahme ist).
- Die Bewegung im Bild verkleinern (Trippelschrittchen) oder vergrößern (ganze Brücke bewegt sich) oder entgegengesetzt (nach rückwärts) aufführen.

Fragen verschaffen der Choreographen-Gruppe hierzu Denkanstöße:

z.B. Woher kommen die Viaduktbögen? Waren sie mal eine Brücke? Wo laufen sie hin - und warum? Stehen sie symbolisch für Revolutionäre oder Streikende? Warum sind sie ihr Brückendasein leid?

Spielgeld gestalten und herstellen

Alter: Ab 8

Material:
Papier in Scheingröße,
Illustrierte,
Erdkundebücher,
Malstifte, Scheren,
Klebstoff, Pappe für
Münzen

Lernziele:
Layout von Scheinen und
Münzen bewusst
gestalten; Europa-
Bewußtsein; europäische
Baudenkmäler und
Geschichte kennenlernen;
Fälschungssicherheit von
Geldscheinen
besprechen.



Gemeinsam EURO-Spielgeld herstellen! Ich kannte noch Spielgeld, da stand immer D-Mark drauf oder Dollar. Inzwischen brauchen wir Euro-Spielgeld: Solch eine Münzen- und Scheineherstellung kann man auch zu einem interessanten kooperativen Gestaltungsprojekt machen:

In einer richtigen „Produktionsstrasse“ setzen sich immer zwei bis drei Kinder zusammen und sind verantwortlich für einen „Produktionsabschnitt“. Eine Gruppe malt auf Papier in der Größe von Geldscheinen die Grundelemente: Zahlen für den Wert des Scheins, Währungsbezeichnung, eine laufende Nummer, das EURO-Symbol usw.. Eine zweite Kindergruppe sucht für die unterschiedlichen Werte der Scheine Bilder aus Illustrierten und Erdkundebüchern heraus, die als Bildmotive dann von einer dritten Gruppe auf die vorbereiteten Papiere übertragen werden (z.B. Durchpausen, Fotokopien aufkleben, Abmalen).

Eine solche kooperative „Produktionsstrasse“ kann man dann für EURO-Pappmünzen parallel zur Scheineherstellung einrichten.

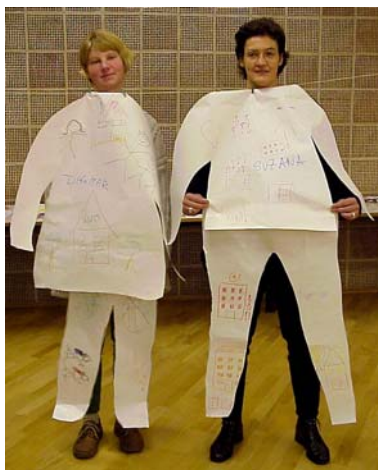
Gestaltung

**Kennenlern-
Informationen auf
ausgeschnittene
Körperumrisse
aufmalen, dann raten.**

Alter: Ab 4

Material:
Körpergröße
Papierbahnen, Malstifte.
Wäscheleine und
Wäscheklammern.

Lernziele:
Grad der Offenheit (was
man sich von sich
mitzuteilen traut)
kalkulieren lernen.
Informationsauswahl
üben.
Interesse für andere in der
Gruppe entwickeln.
Körperkontakt beim
Umrissen malen aushalten
lernen.
Informationen und
Personen zuordnen
lernen.



Wäsche aufhängen!



Eine lustige Art und Weise, allen in der Gruppe etwas über sich mitzuteilen.

Jeder stellt zwei Wäschestücke für sich her: dazu legt sich einer auf einen großen Papierbogen und ein Partner malt den Umriss des Pullovers und der Hose nach. Beide Teile werden dann ausgeschnitten (oder gerissen) und mit vielen Infos über sich bemalt, beklebt und beschrieben.

Dann wird eine Schnur quer durch den Raum gespannt und alle Pullover nebeneinander und dann alle Hosen nebeneinander aufgehängt. Die Gesamtgruppe soll nun den Personen eine Pullover-Hosen-Kombination zuordnen. Ist eine Kombination richtig zugeordnet worden, erklärt der bzw. die „Wäschebesitzer/in“ die draufgeschriebenen oder gemalten Informationen. Danach kann dann der nächste Rateversuch stattfinden.

Kleingruppe spielt Musikstück auf wassergefüllten Gläsern.

Alter: Ab 8

Material:
Glasbehälter, Besteck, Wasser, evtl. zusätzlich je Gruppe ein traditionelles Musikinstrument.

Lernziele:
Musikstück mit originellem Instrumentarium gemeinsam komponieren, spielen und aufführen lernen.



Drei bis vier Kinder oder Jugendliche bilden eine Wassermusik-Band. Jede(r) sucht sich zwei bis drei Gefäße aus Glas oder Metall und füllt sie unterschiedlich hoch mit Wasser. Metallgeräte (z.B. Besteck) dient zum Anschlagen der "Musikinstrumente". Die Band studiert nun ein kleines Stück ein (hohe Kooperationsanforderung!) und führt es dann vor.

Tipp:

Den Gruppen sollte ein Musikpädagoge einige Hinweise geben, wie man ein kleines Musikstückchen publikumswirksam komponiert und aufführt. Beispiele:

- Überraschungen bzw. Höhepunkte einbauen, indem ein besonders hoher oder besonders tiefer Ton auf einem versteckten Glas gespielt wird.
- Oder eine kleine Solo-Einlage kommt vom jüngsten Gruppenmitglied.
- Oder neben allen Glasorgelinstrumenten wird ein zusätzliches traditionelles Musikinstrument eingesetzt – vielleicht ein Gong?
- Oder ein Glas wird statt durch Anschlagen durch Bewegen nasser Finger ber den Glasrand zum „Pfeifen“ gebracht.

**Gemeinsame Gestaltung
bzw. Bastelaufgabe.**

Alter: Ab 4.

Material:
Gekochte Hühnereier,
Bleistifte, Pinsel,
Ostereierfarbe. Für die
Variante:
Überraschungseier.

Lernziele:
Statt individuelle
ästhetische
Entscheidungen zu
realisieren, können die
Kinder kooperative
künstlerische Gestaltung
üben (ein Vorgang, der
wichtige soziale
Fähigkeiten beinhaltet).



In vielen Familien und Kindergärten sitzt man in der Vor-Osterzeit um einen Tisch herum und jeder bemalt für sich Ostereier mit bunten Mustern oder kleinen Bildchen. Diese Aktion individueller Kunstgenies muss nicht sein, muss jedenfalls nicht so vereinzelt stattfinden.

Hier unser Vorschlag für das kooperative Ostereierbemalen: Immer zwei Kinder tun sich zu einem Künstler-Paar zusammen. Ein Kind markiert mit Bleistiftstrichen Flächen auf dem Ei und das zweite Kind füllt die Flächen nach eigenem Belieben mit Farben aus. Dann werden die Rollen getauscht!

Anmerkung:

Wichtig ist bei dieser kooperativen Gestaltung, dass nicht einer die Gestaltungsideen vorgibt und der andere nur der handwerklich Ausführende ist (wie es so häufig bei gesellschaftlicher oder auch globaler Arbeitsteilung geschieht), sondern dass beide am Gestaltungsprozess ihren Anteil haben!

Variante:

Und wem unsere Idee zu jahreszeit bezogen ist, für den haben wir diese Anregung: Paarweises Zusammenbasteln der kleinen Gimmicks aus den Überraschungseiern! Einer macht die Augen zu und der Partner gibt die Anweisungen, wie die Teile zusammengesetzt werden sollen.

**Körperumrisse malen
oder lebensgroße
Puppen mit Kleidung
und Gesichterfotos
ausstaffieren**

Alter: Ab 8.

Material:
Körpergroße
Papierbögen, Malstifte.
Für die Variante: Alte
Kleidungsstücke,
Besenstiel zur
Stabilisation,
Befestigungsmaterial (z.B.
Schnüre), kopfgroß
ausgedruckte Fotos der
Gesichter der Gruppe.
Für 2. Variante:
Gipsbinden, Malfarbe, Alte
Brillengestelle, Wollfäden
(für Haare) und ebenfalls
alte Kleidungsstücke. Statt
Gipsbinden können auch
Neutralmasken genutzt
werden, gibt es z.B. beim
Robin-Hood-Versand,
Remscheid, zu kaufen.



Jedes Paar bekommt zwei große Bogen Papier (ca. 1x2 m, z.B. ein Abschnitt von einer Tapetenrolle) und Malstifte (am besten keine Filzstifte, weil die die Kleidung versauen könnten). Eine Person legt sich auf das Blatt und erzählt über sich (Name, Alter, Eigenschaften, Hobbies, Liebingsessen ...), während die andere den Körperumriß vorsichtig nachzeichnet. Dann wird noch das Gesicht ausgemalt und die Informationen, die der Maler behalten hat, hinzugefügt. Rollenwechsel! Nun können die Figuren auch noch ausgerissen werden. Zum Schluß werden alle Körperumrisse aufgehängt - ein gelungenes kooperatives Kennenlernspiel. Auch schön als Raumdekoration bei Feten zu verwenden.

Das kann auch als Ratespiel-Variante gespielt werden: Siehe Spiel „Wäsche aufhängen“!

Variante:

Gipsmasken von allen Gruppenmitgliedern herstellen, bemalen, diese an einer Wand nebeneinander befestigen und unter den Masken alte Kleidungsstücke anbringen. Wenn keine Zeit für die aufwändige Herstellung der Gipsbinden-Masken zur Verfügung steht, können auch fertige Neutralmasken genommen, bemalt und verziert werden.

Kartenspiele mit eigenen Fotos herstellen.

Alter: Ab 4 (mit Hilfe durch Erwachsene).

Material: Digitalkamera, Computer, Drucker, evtl. vorgestanztes Kartonpapier (gibt es mit abgerundeten Ecken oder auch als Visitenkarten, z.B. bei Data-Becker, Düsseldorf – auch übers Internet bestellbar).

Lernziele:
Förderung der Gruppenidentität und des –zusammenhalts. (Foto-)grafische Gestaltungsfähigkeiten verbessern. Inhaltliche Aufbereitung eines Themas.

Ein Spiel zu erfinden - das haben wir hier in dieser Zusammenstellung kooperativer Spiele schon mal vorgeschlagen - ist eine fantastische Möglichkeit für eine produktive konkurrenzarme Zusammenarbeit in der Gruppe. Hier nochmal eine solche Idee:

Gestalten Sie doch mal in der Gruppe ihr Kartenspiel selbst! Einen Satz Skatkarten mit eigenen Zeichnungen und Fotos herstellen - zu einem Thema, an dem die Gruppe gerade interessiert ist. Die Idee habe ich von Azubi Jenny Soika aus Essen, die ein solches Kartenspiel zum Jugendfotowettbewerb eingeschickt hat. Sie hat mit eigenen Fotos und Zeichnungen ein Kartenspiel mit Motiven aus dem Musical „Phantom der Oper“ hergestellt.

Ein Skatspiel mit den Gesichtern aus der Gruppe drauf (Wer darf auf Herz-Dame und Herz-König abgebildet sein?) – von den Jugendlichen selbst hergestellt.

Variante:

Oder ein Quartett mit selbst fotografierten Bildern zu einem Thema, das die Kindergruppe gerade beschäftigt, oder mit Bildern von der Einrichtung.

**Zu zweit ohne
Absprache ein Bild
malen.**

Alter: Ab 4.

Material:
Je Paar ein Zeichenblatt
und mehrere
Wachsmalstifte. Zum
Aufhängen der Bilder evtl.
Leine und Klammern.

Lernziele:
Bei einer Gestaltung sich
nonverbal verständigen
lernen, d.h. auch sich in
die visuellen Ideen eines
Partners einfühlen
können.

Die ganze Gruppe teilt sich in Paare auf. Jedes Paar legt zwischen sich ein großes Zeichenblatt. Wachsmalkreiden liegen bereit. Dann wird ein Kinderbuch oder ein Roman an einer beliebigen Stelle aufgeschlagen und jemand tippt ohne Hinzusehen auf die Seite. Die drei Hauptwörter, die auf die getippte Stelle folgen, werden laut vorgelesen. Jedes Paar soll sich für eines der Wörter entscheiden – dieses soll dann in ihrem Bild vorkommen. Jeder Maler und jede Malerin beginnt mit dem Zeichnen dabei an seiner Blattkante. Während des Malens darf nicht gesprochen werden. Wenn alle fertig sind, werden die Bilder aufgehängt und die verschiedenen Lösungen gewürdigt. Bilder, bei denen dasselbe Wort als Ausgangspunkt genutzt wurde, werden neben einander gehängt.

**Legespiel „Tangram“
koordiniert zu zweit oder
sogar zu mehreren
spielen.**

Alter: Ab 6.

Material:
Ein Tangram-Spiel.

Lernziele:
Schulung der präzisen
visuellen Wahrnehmung
und des
Formenerkennens.
Übt die Konzentration auf
eine minimalistische
(Lege-)aufgabe.

Das Spiel kennen Sie gewiß: Tangram. Für die einen ist es ein schönes Geduldspiel, für die anderen ein Ausdruck ostasiatischer Kontemplation - wie auch immer: normalerweise spielt man es allein, und versucht die sieben geometrischen Formen so aneinanderzulegen, daß eines der ausgewählten Umrißbilder entsteht. Das funktioniert mindestens genau so spannend zu zweit nach folgender Spielregel: Gemeinsam einigt man sich auf eine Vorlage (Umrißfigur), die aus den Teilen zusammengepuzzelt werden soll. Einer beginnt und legt ein Teil in die Mitte, dann legt jeder abwechselnd ein Teil dazu. Liegen alle Teile, darf abwechselnd immer ein Teil verschoben werden, bis die Vorlagenfigur fertig ist. Der ganze Spielablauf wird besonders spannend, wenn während des Legens und Verschiebens kein Wort miteinander gesprochen werden darf. Probieren Sie es aus!

Übrigens ist das Tangram-Spiel vor ein paar Jahren in einer neuen Computerversion für Windows 95 oder neuer von Data Becker, Düsseldorf, herausgebracht worden. Auch diese Fassung des Spiels, von der unsere Abbildung stammt, ist nach unserer Spielregel kooperativ spielbar.

Gestaltung

Luftballon-„Männchen“ zusammen bauen

Modellierballons zu großen Figuren zusammenbauen.

Alter: Ab 8.

Material:
Viele verschieden farbige Modellierballons.

Lernziele:
Gemeinsame Gestaltung mit einfachem, aber vielfältig verwendbarem Material lernen.

Alleine schafft man das kaum: Aus vielen Luftballons und Modellierballons menschengroße Figuren zusammenbasteln. Diese Figuren können dann bei einem „Puppentheater“ auftreten, können dekorativ auf einem „Tag der Offenen Tür“ für die Jugend- oder Kultureinrichtung werben oder können bei einem Stadtteilstadtteilfest animiert werden - lebendig gemacht werden, indem Kinder die Luftballon-Figuren bewegen, sprechen und zusammen etwas spielen lassen.

Anmerkung:
Wer sagt eigentlich, daß es sich dabei um „Männchen“ handelt - wo sind die Luftballon-„Frauchen“? Und natürlich können auch Tiere oder Fabelwesen oder Besucher von einem anderen Planeten aufgepustet und zusammengeknotet werden.

Gestaltung

Gemeinsam Bilder malen, auf denen die Vorgabe der Namensschriftzug ist.

Alter: Ab 8.

Material:
Je Person ein großes Zeichenblatt und Farben/Pinsel oder mehrere Wachsmalstifte.

Lernziele:
Die eigene Gestaltungsidee mit Vorgefundenem kombinieren lernen.
Ästhetische Gestaltung in der Gruppe lernen (z.B. aushalten lernen, dass andere die eigene Idee nicht fortführen).

Namen malen



Zusammen Bilder malen – als Einstieg oder Abschluß: Alle sitzen im Kreis, jeder hat ein DIN A4 Blatt vor sich und zwei Wachsmalstifte oder –blöcke in seinen beiden Lieblingsfarben. Nun schreibt jeder mit einem dicken schwarzen Filzstift seinen Namen auf das Blatt. Dann gibt jeder sein Blatt an den linken Nachbarn weiter. Nun haben alle 1 Minute Zeit, um auf das Namensblatt etwas hinzuzumalen. Dann gehen alle Blätter wieder um einen Platz nach links, wieder ist eine Minute Zeit etwas Passendes hineinzumalen. Das geht so lange im Kreis herum, bis man sein Namensblatt wieder vor sich hat. Abschließend kann jeder sagen, was ihm an dem kooperativ entstandene Namensgemälde gefällt und was man nicht so passend oder gelungen findet.

Statt mit Wachsmalkreiden kann auch großflächig mit Wasserfarben auf großen Bögen gearbeitet werden. Bei mehr als 12 Gruppenmitgliedern sollte man zwei Gruppen bilden (sonst dauert es zu lange und die Bilder wirken so "vollgemalt").

Tipp: Zum Abschluß einer längeren gemeinsamen Gruppenarbeit können auch statt beliebiger Muster kleine Geschenk-Symbole auf die Namensblätter gemalt werden.

Variante:

Paare fassen einen dicken Filzstift gemeinsam an und schreiben ihre beiden Vornamen groß auf ein Blatt Zeichenkarton untereinander ohne Absprache!

Herstellung von Großfiguren aus Textilstreifen auf Maschendrahtgebilden.

Alter: Ab 10.

Material:
Holzgestelle,
kaninchenzaun, in Streifen
gerissene alte Tücher und
Kleidungsstücke,
Sicherheitsnadeln o.ä..

Lernziele:
Gemeinsame ästhetische
Gestaltungsideen
umsetzen. Kooperative
Arbeitsaufteilung lernen.



Wenn für eine Jugendtheatervorstellung auf der Bühne noch einige stumme Komparsen gebraucht werden oder ein außergewöhnlicher Blickfang für den Tag der Offenen Tür am Eingang stehen soll oder sonst wie eine aufregende Dekoration gebraucht wird – dann wären solche gemeinsam hergestellten Figuren eine schöne Gruppenaufgabe: Ein Holzgestell wird mit Kaninchenzaundraht umwickelt und dann werden in Streifen gerissene alte Tücher so am Maschendraht befestigt, dass sich die Lappen überlappen!

Memory-Spiel herstellen und von Partnergruppe lösen lassen.

Alter: Ab 10.

Material:
Digitalfotos (Kamera, Computer, Drucker) oder Werbepostkarten.

Lernziele:
Gemeinsam ein Spiel gestalten lernen. Visuelle Kombinationsfähigkeit üben.



Zwei oder mehr Gruppen spielen hier zusammen. Jede Gruppe stellt für eine andere ein etwas ungewöhnliches Memory-Spiel her: Es werden 20 Bilder ausgewählt, die entweder selbst fotografiert wurden oder aus Werbepostkarten ausgeschnitten werden. Dann stellt jede Gruppe 20 Detailvergrößerungen von ihren Bildern her. Sind es Digitalfotos lässt sich das ruck-zuck mit jedem Bildbearbeitungsprogramm machen, sind es zurechtgeschnittene Werbepostkarten müssen Ausschnittvergrößerungen mit einem Farbfotokopierer erstellt werden. Oder: aus jeweils einer Werbepostkarte werden zwei gleich große quadratische Kartenstücke ausgeschnitten.

Dieses raffinierte Spielkarten-Set bekommt nun die Partnergruppe zum Lösen. Dabei kommt es nicht darauf an, dass sich die einzelnen MitspielerInnen Motiv und Ort der Bildkarten merken, denn die Gruppe darf sich beraten. Da die selbst hergestellten Memorys unterschiedliche Bilder und damit nicht vergleichbare Schwierigkeitsgrade haben, kann man die Zeit, die eine Gruppe für die Lösung braucht, nur messen, wenn mehrere Gruppen mit dem gleichen Kartenset spielen – wenn man denn unbedingt ein Wettkampfelement ins Spiel bringen will. Die Erfahrung zeigt nämlich, dass die Herstellung des Spielsets und die anschließende Erprobung so viel Spaß bringt, dass ein Vergleich der Lösungszeiten nebensächlich wird.

Kleingruppen gestalten sich gegenseitig Bilderrätsel an Computern.

Alter: Ab 10.

Material:
Digitalkamera, Computer, Bildbearbeitungssoftware, Clipartsammlung, evtl. Drucker.

Lernziele:
Sehr viele einzelne Kompetenzen der visuellen Wahrnehmung und Gestaltung werden erworben bzw. geübt und ausdifferenziert. Empathie wird geübt beim Erstellen der Rätsel, weil sich die Produktionsgruppe in die Wahrnehmungsfähigkeiten der Ratenden hineinendenken müssen. Sprachförderung beim Rebus-Bilderrätsel.



1 = Gr



x



2 = p

Bilden Sie Gruppen mit jeweils drei Teilnehmern, denn drei Kinder oder Jugendliche haben maximal vor einem Computer Platz. Wenn mehr als zwei dieser Dreiergruppen entstehen, dann erarbeitet Gruppe A das Rätsel für Gruppe B, die Gruppe B für Gruppe C usw. und schließlich erfindet die letzte Gruppe ihr Rätselspiel für die Gruppe A. In einem zweiten Durchgang sollte dieses Rotationsprinzip in umgekehrter Richtung angewendet werden – der Gerechtigkeit wegen.

Die Aufgabe besteht darin, ein Bilderrätsel herzustellen – mit Digitalfotos oder Clipart, die bei vielen Bildbearbeitungsprogrammen kostenlos mitgeliefert werden oder selbst fotografiert werden können.

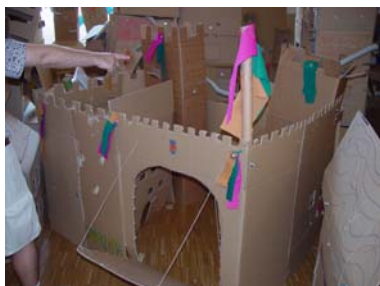
Vor allem mit den kleinen Clipart-Zeichnungen lässt sich ein Lösungssatz in ein „**Rebus**“-Bilderrätsel verwandeln. Aus einzelnen Bildern werden Wörter gebildet. Ist ein Buchstabe zu streichen oder durch einen anderen zu ersetzen wird die Stellenzahl, an der der Buchstabe im abgebildeten Begriff vorkommt, durchgestrichen oder mit einem Ersatzbuchstaben versehen,. Ein Pfeil deutet auf den Teil der Zeichnung, die den gemeinten Begriff bezeichnet. Die Lösung unseres Beispiel-Rebus lautet: Gruppe und Spiel.

Miniaturstadt bauen aus Kartonagen, die mit Gewindeschrauben und Flügelmuttern verbunden werden.

Alter: Ab 4.

Material:
Viele große Pappkartons, sehr viele Gewindeschrauben mit passenden Flügelmuttern, für kleine Verbindungen Heftklammergerät.
Abtönfarben, Pinsel, dicke Filzstifte, Kartonpapier für Schilder, Stoffreste, Tapetenreste, Folien, Klebstoff.

Lernziele:
Feinmotorische Geschicklichkeit und konstruktives Gestalten üben. Kooperation im Rollen- und Figurenspiel in der Spielstadt lernen und üben. Phantasie für die Gebäudegestaltung und für das Simulationsspiel trainieren.



Eine ganze Stadt kann in einer offenen Spielaktion recht schnell und eindrucksvoll aus großen Kartons gemeinsam hergestellt werden. Das Geheimnis der Stabilität: Pappen werden mit kurzen Gewindeschrauben und Flügelmuttern verbunden – ohne aufwändige und klebrige Arbeit mit Klebepistolen oder gar Alleskleber. Es fehlt noch das kooperative Bemalen der Wände, Dächer, Fenster und Türen mit Abtönfarbe (Wandanstrichfarbe). Die Beschriftungen können mit breit malenden Filzstiften vorgenommen werden und dann kann noch kreativ Stoff, Tapete oder Folie appliziert werden.

In der Kartonstadt kann dann mit Puppen und Spielzeugautos ein Stadtleben gespielt werden:

- Fest mit Tanz zur Einweihung des neuen Stadtteils
- Wahl des Bürgermeisters / der Bürgermeisterin
- Wochenmarkt
- Einrichtung einer Buslinie durch die Stadt
- Besichtigungstour für Touristen durch die Stadt und zur Burg
- Hochzeit im Schloß
- Bau einer Sonnenenergie-Fabrik
- Usw.

Die Bilder wurden bei einer Aktion des Kindermuseums Wien im Sommer 2003 aufgenommen.

Gestaltung

Kreative Lege- und Bauspiele gemeinsam spielen!

Mit Streichhölzern oder Pfeifenputzer Begriffe legen bzw. basteln.

Alter: Ab 8.

Material:
Je Spielgruppe 2
Schachteln Streichhölzer
oder 1 Pächchen
Pfeifenputzer.

Lernziele:
Phantasie für die
Umsetzung von Begriffen
in zu legende Figuren
bzw. kleine Gebilde. Sich
in die Gestaltungsideen
der Mitspielenden
hineinversetzen können.

Haben Sie eine Schachtel Streichhölzer griffbereit?
Oder ein ganzes Bündel plüschiger Pfeifenputzer?

Die Aufgabe ist ganz einfach: mit den Streichhölzern
oder Pfeifenputzern soll eine Figur gelegt bzw.
gebaut werden. So weit, so simpel. Aber jetzt
kommt's: Zwei Spielregeln machen diese kreative
Gestaltungsaufgabe zu einem kooperativen Spiel.

Es wird nicht alleine vor sich hingebastelt, sondern
jemand beginnt mit einem Hölzchen, dann legt ein
zweiter ein weiteres Streichholz an, dann die dritte
Person in der Gruppe und so geht es reihum, bis die
Schachtel aufgebraucht ist. So wird auch mit den
Pfeifenputzern gespielt: Jemand biegt den ersten
zurecht, dann fügt ein Spielpartner einen weiteren
hinzu usw. bis alle Putzer verwendet wurden und ein
gemeinsames Gebilde entstanden ist.

Die zweite Regel: bis zum Schluss darf keiner sagen,
was er zu bauen beabsichtigt. Übrigens sollen neue
Hölzchen so gelegt werden, dass sie immer an
mindestens einer Stelle die bereits Liegenden
berühren. Ebenso soll ein neuer Pfeifenputzer immer
irgendwo an dem bereits erarbeiteten Gebilde
drangewickelt oder geknotet werden.

Variante:

Statt dass jeder eine Bauidee im Kopf hat, die er den
anderen nicht verrät, wie oben beschrieben, schaut
man in einem Buch auf die 55. Seite und wählt das
5. Hauptwort. Das soll dann gemeinsam gelgt bzw.
gebaut werden. Beim nächsten zu bauenden Begriff
wird das 6. Hauptwort auf Seite 66 genommen.

Tipp: Besonders spannend wird diese Variante,
wenn sich zwei Kleingruppen gegenüber sitzen und
gleichzeitig verschiedene Begriffe gestalten und zum
Schluß raten, was das andere Team gebaut hat.

Siehe auch: „Tangram“ zu zweit spielen.

Gestaltung

Aus Seifenstücken werden reihum Figuren geschnitzt.

Alter: Ab 8.

Material:
Seifenstücke und
Küchenmesser in der
Anzahl der Mitspielenden.

Lernziele:
Gestaltungsphantasie
üben. Sich in die
Gestaltungsideen der
Mitspielenden
hineinversetzen können.
Fingerspitzengefühl
(Feinmotorik) beim
Schnitzen der brüchigen
Seifenstücke entwickeln.



Die Seifenschnitzer-Kooperative



Wie soll das denn gehen?

Jedes Gruppenmitglied braucht dazu ein Küchenmesser und ein Stück Kernseife. Und dann geht es mit einer kooperativen Bildhauersitzung los: Jeder schnitzt an seinem Seifenstück eine Minute lang herum, dann wird die Seife im Uhrzeigersinn weitergegeben. Und nun hat jeder wieder eine Minute Zeit, um an der kleinen Seifenskulptur, der man vom rechten Nachbarn bekommen hat, weiter zu werkeln. Dabei darf die ursprüngliche Idee verändert werden, aber man darf auch fragen, was das Stück denn darstellen soll, wenn es fertig ist. Nach 60 Sekunden gibt man die Stücke weiter, bis jedes eine Rund herum gewandert ist. Dann kann jede Plastik fertig gestellt werden. Abschließend wird eine Vernissage mit allen Meisterwerken veranstaltet.

Tipp:

Cremeseife bricht und bröckelt nicht so leicht. Statt Schneiden ist Schaben und Kratzen mit den Messern besser.

Kleingruppen stellen Wörter zusammen, wobei die Spieler Buchstabenschilder tragen.

Alter: Ab 8.

Material:
Papierblätter mit je einem großen Buchstaben drauf, Sicherheitsnadeln oder Klammern zum Befestigen der Blätter an der Kleidung.

Lernziele:
Sprachförderung
(Wortschatzerweiterung).



Das ist ein ganz ungewöhnliches kooperatives Spiel: Am besten wird es von zwei sich gegenüber stehenden Gruppen mit je fünf Personen gespielt. Es funktioniert aber auch mit 4 oder 6 Mitspielenden je Gruppe. Beide Gruppen sollten fairerweise aber auf jeden Fall die gleiche Anzahl an Mitspielern haben. Alle Personen tragen – wie Sandwich-Reklameläufer – ein großes Blatt Papier auf dem Rücken und eines auf dem Bauch. Auf jedem Blatt wurde ein Buchstaben schön groß drauf geschrieben. Wer welche Buchstaben bekommt wurde vorher ausgelost.

So ausgerüstet sollen die Gruppen abwechselnd Wörter bilden. In der einfachen Spielvariante darf man sich dabei absprechen, in der schwierigeren darf kein Wort fallen. Innerhalb der Gruppe kann man sich beliebig umstellen und jede Person sich auch umdrehen und damit den Rücken-Buchstaben ins Wort einbringen.

Diese abwechselnde Wörterbilderei geht so lange bis einer Gruppe nix mehr einfällt – die maximale Überlegungszeit beträgt eine Minute.

Geschichten mit einem selbst gebastelten „Erzählwürfel“ erfinden.

Alter: Ab 4

Material:

Möglichst große Holzbausteine, die auf folgende Weise vorbereitet werden:

Jede Seite eines Holzbausteins wird unterschiedlich beschriftet oder gestaltet:

Ein Holzbaustein ist in den meisten Fällen ein Quader mit 6 Seitenflächen. Auf die größte Seitenfläche kleben wir ein Foto von einem Ort – das kann eine Landschaftsaufnahme sein oder ein Gebäude, eine Straße oder ein Gewässer.

Auf eine weitere große Seitenfläche befestigen wir das Bild von einem Tier oder von einer Tiergruppe.

Auf eine mittelgroße Fläche werden Strichmännchen gemalt – als Symbol für eine Person oder Personengruppe und auf die andere mittelgroße Fläche malen wir ein Gerät oder Werkzeug oder Transportmittel (Schlüssel, Omnibus, Pistole...).

Auf eine kleine Fläche kommt dann noch ein Farbpunkt und auf die andere kleine Fläche malen wir eine Mimik drauf: ein stilisiertes Gesicht mit lachendem oder erstauntem, ärgerlichen oder neutralen Ausdruck.

Lernziele:

Einfälle fördern und sprachliches Ausdrucksvermögen üben.



Bei diesem Spiel entstehen jedes Mal neue fantastische Geschichten, obwohl man dazu immer dasselbe Material nutzt: schöne große Holzbausteine. Die müssen einmal fertig gestellt werden, damit sie so vielseitig einsetzbar sind, nämlich als eine Art Erzähl- und Sprachwürfel.

Aus einem Beutel zieht jeder in der Runde zwei Bausteine. Man darf sich für eine Bausteinseite entscheiden. Je nach Spielvariante soll das, was auf dieser Fläche abgebildet ist, in einer gemeinsam zu erzählenden Geschichte vorkommen oder man soll sich dazu eine Frage an seinen rechten Nachbarn überlegen oder zu der Abbildung etwas von sich erzählen. Natürlich können auch zur Abbildung deutsche bzw. ausländische Begriffe genannt oder aufgeschrieben werden, wenn es einem um Sprachförderung geht.

Hat jemand von seinem Baustein eine oder zwei Seiten (je nach Spielregel) genutzt, wird er zusammen mit den anderen Bausteinen aus der Runde in der Mitte zu einer Burg zusammen gesetzt.

Variante für interkulturelle Gruppen:

Wenn man dieses Spielmaterial in international zusammengesetzten Gruppen öfter verwenden möchte, könnten statt eines Farbpunktes auch jeweils die Farbkombinationen aus den Flaggen von den in der Gruppe vertretenen Heimatländern aufgetragen werden.

Sprache

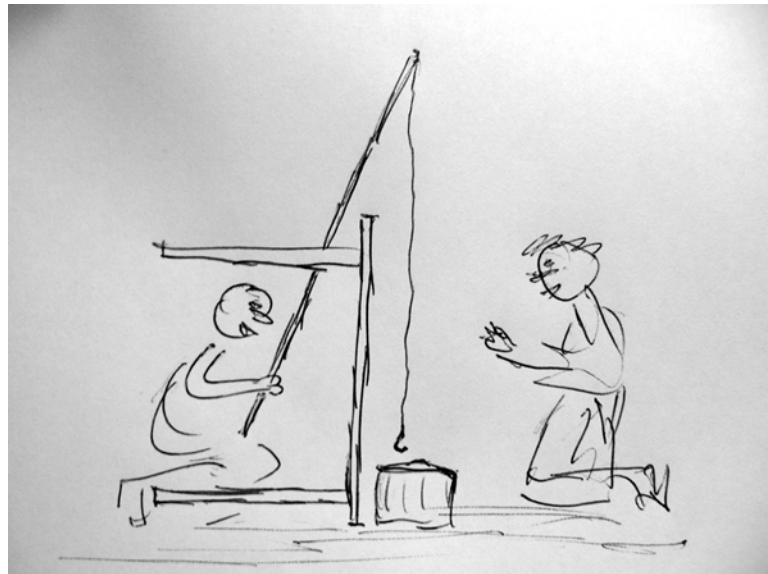
Wir angeln den dicken Fisch!

Mit geschlossenen Augen angeln. Partner sagt wie die Angel gehalten werden muss.

Alter: Ab 6.

Material: Kleine Angeln (aus einem Angelspiel oder aus Stock, Schnur und Haken gebastelt), zu angelnde Päckchen mit Inhalt (kleine Überraschung: Geschenk, weitere Spielaufgabe, Foto, Spruch...).

Lernziele:
Sprach- und Wahrnehmungsförderung (Genaueres Beschreiben und geschicktes Reagieren auf die Kommandos).



Ein kooperatives Angelspiel: Ein Kind hockt mit geschlossenen Augen oder abgewandtem Kopf hinter einem als Wand aufgestellten (gekippten) Tisch. Mit einem langen Stock, an dem eine Schnur mit einem Haken angeknüpft wurde, versucht das Kind ein Päckchen zu angeln, das hinter der Tischwand liegt. Das Päckchen wurde so verschnürt, daß der Angelhaken in eine Schlaufe gut eingehakt werden kann. Wenn das Kind das Päckchen nur sehen könnte! Aber dafür gibt es ja den freundlichen Wassermann: ein zweites Kind dirigiert die Angel des Fischers mit Worten („Jetzt etwas runter, weiter links...“) so, daß der Schatz sicher vom Angler hochgezogen werden kann. Im Päckchen finden sie eine kleine Überraschung (oder vielleicht die nächste Aufgabe, wenn das Spiel Teil einer Spielaktion mit weiteren Spielstationen ist) für das Spiel-Paar.

Geschichten erzählen zu Wörtern, die mit „Russisch Brot“ oder Buchstabennudeln gelegt wurden.

Alter: Ab 8.

Material:
300 – 500g Gebäck
„Russisch Brot“ oder eine
Packung
Buchstabennudeln. Ein
paar Gummibärchen o.ä.
als Joker.

Lernziele:
Sprach- und
Sprechförderung.
Phantasie zum
Geschichten-Erzählen
weiter entwickeln.



Die Zutaten zu diesem kooperativen Spiel sind schnell besorgt: 300 bis 400 g Russisch Brot (alternativ sind auch die Nudeln für eine "Buchstabensuppe" geeignet). Alles auf dem Tisch ausbreiten und die zerbrochenen Buchstaben wegessen. So, und dann soll jeder in der Runde der Reihe nach einen Buchstaben nehmen und damit einen Wortanfang legen. Dann zieht jede/r der Reihe nach einen zweiten Buchstaben für sein Wort usw. Die Reihenfolge der Buchstaben im Wort darf verändert werden. Ein Gummibärchen darf als Joker (der für jeden beliebigen Buchstaben steht) pro Person eingesetzt werden. Man kann vorher ausmachen, dass jedes Wort mindestens fünf Buchstaben lang sein soll oder dass auch Phantasiewörter gelten; Namen sind auch erlaubt. Es werden solange Buchstaben gezogen bis alle ihre Wörter fertig gelegt haben. Und dann gibt es eine große Aufgabe für die ganze Gruppe: ein Satz oder besser noch eine ganze Geschichte soll erzählt werden, in der die Russisch-Brot-Wörter vorkommen. Die übrig gebliebenen Buchstaben dürfen die kleinen Geschwister der Spielgruppe aufessen. Oder es wird eine Nudelsuppe gekocht.

**Ein Soziogramm
(Gruppen- oder Team-
Beziehungsstruktur) mit
kleinen Symbolen (z.B.
Muscheln) legen.**

Alter: Ab 12
(mit moderierendem
Erwachsenen)

Material:
Muscheln, Steine oder
ähnliches Material, das
sich als Symbol eignet.

Lernziele:
Gewöhnung an die
Gestaltung mit Symbolen.
Über Beziehungen und
Gruppenstrukturen
reflektieren lernen.
Differenzen, Konflikte und
Beziehungswünsche
abbilden lernen, um sie
besprechbar zu machen.

Tipp: Ein beratender
Erwachsener muß den
Prozess begleiten! Mit
einem Foto lässt sich
diese Selbsteinschätzung
der Gruppe festhalten und
vielleicht in einem Jahr mit
einem neuen Bild
vergleichen.



Haben Sie früher mal in ihrer Schulklasse ein Soziogramm mitgemacht? Der Lehrer hatte das erstellt aus den Antworten aller Schüler auf die Frage „Wen würdest du gern zu deinem Geburtstag einladen?“

Nun, die Beziehungen in einer Gruppe sind schon ein bedeutsames Thema für die Entwicklung der Gruppe und zum sozialen Lernen! Als kleines kooperatives Spiel schlagen wir hier eine metaphorische Form für die Momentaufnahme der Beziehungsstruktur einer Gruppe vor. Das kann man mit Muscheln oder Steinen oder ähnlichen Materialien machen.

Jeder sucht sich eine Muschel aus einer Kramkiste heraus, die ihm gefällt und ihn repräsentieren soll. Dann legt das Gruppenmitglied, dessen Vorname als letzter in der alphabetischen Reihenfolge vorkommt als Erstes seine Muschel in die Mitte auf einen Tisch oder auf den Fußboden („Die Letzten werden die Ersten sein!“). Danach ist das Gruppenmitglied dran, dessen Vorname als vorletzter im Alphabet erscheint. Er oder sie legt seine Muschel so nah oder so weit von der ersten Muschel entfernt hin wie das Mitglied seine Beziehung zu dieser ersten Person einschätzt. Bis schließlich alle ihre Muscheln zueinander in Beziehung gelegt haben – dann, und wirklich erst dann, sollte über das Beziehungsnetz gesprochen werden. Und dabei ist natürlich zu berücksichtigen, dass es sich um eine höchst subjektive Momentaufnahme handelt.

Variante:

In Beratungs-, Supervisions- oder Organisationssitzungen kann ebenso mit solchen Symbolen die eingeschätzte Beziehungsstruktur verdeutlicht werden.

Reflexion

An einen großen kahlen, weiß gestrichenen Ast werden Wünsche oder Fotos gehängt.

Alter: Ab 12.

Material:
Großer kahler Ast mit vielen Verzweigungen,
Eimer mit Erde und Steinen, Kärtchen, Stifte, evtl. Fotos.

Lernziele:
Gemeinsames Gestalten lernen.

Der Wunschbaum

Oder wird es vielleicht ein Traumbaum?



Aus dem Wald nehmen wir bei einem Spaziergang einen großen Ast aus dem Unterholz mit, den die Waldarbeiter beim Sanieren des Forstes abgeschlagen haben. Diesen Ast streichen wir komplett mit weißer Farbe an und stellen ihn in einen Eimer oder großen Keramiktopf, den wir mit Erde und Steinen so auffüllen, dass es einerseits gut aussieht und andererseits unserem Ast genügend Halt gibt.

Dann malen und schreiben wir auf schwarze oder dunkelblaue Kartonblätter mit weißen Filzstiften oder Korrekturstiften unsere Wünsche an das kommende Jahr bzw. die nächsten 12 Monate, unterschreiben und befestigen die Blätter an den Zweigen des Astes. Der Wunschbaum ist fertig und braucht nur noch einen Platz, an dem er gut im Blickpunkt steht.

Tipp: Einen solchen Wunschbaum kann man auch prima zum Geburtstag verschenken. Alle Freunde haben ihre guten Wünsche darauf festgehalten. Oder an den Ast werden lauter alte Familienfotos gehängt und alle Gäste schauen sich die Bilder an.

Vor allem sollte unseren Wunschbaum die schöne Fee aus der Märchenwelt sehen können, damit die Wünsche Wirklichkeit werden.

Reflexion

In der Gruppe ein Symbol auf einen Stein malen.

Alter: Ab 14.

Material:
Dunkle, 3-7 cm große Steine, weißer Korrekturstift. Bei Steinen mit flacher Seite sind auch helle Wachsmalstifte verwendbar.

Lernziele:
Reflexion der vergangenen Gruppenstunden oder Teamarbeit auf zunächst symbolische Weise, anschließend dann verbal. Umsetzen der eigenen Einschätzungen und Aussagen in ein grafisches Symbol üben.



Anmerkung:
Diese Methode kann auch gut in einer Team-Supervision oder in der Organisationsberatung angewendet werden.

Gruppenbild mit Steinen



Hier der Vorschlag für ein individuelles und doch zugleich kooperatives Ritual am Ende einer gemeinsamen Zeit: Am Abschluss einer Gruppenarbeit, eines Projekts oder bei der Beendigung einer Teamarbeit nimmt sich jedes Gruppenmitglied aus einem Beutel einen kleinen dunklen Stein und malt mit einem Korrekturstift oder Tipp-Ex-Pinsel ein Symbol für eine der folgenden ausgewählten Fragen auf den Stein:

- Wie ging es Dir in der letzten Phase unserer Gruppenarbeit?
- Wie siehst Du das Ende unserer Teamarbeit?
- Was wirst Du jetzt in Zukunft machen?

In die Mitte stellt die Person, die dieses Abschlussritual anleitet, ein größeres Symbol für die jetzt abgeschlossene gemeinsame Arbeit und alle Gruppenmitglieder legen nacheinander ihren Stein zu dem großen Symbol in der Mitte. Man kann auch die Distanz zum Gruppenstein in der Mitte bewußt legen lassen.

Der jeweils linke Nachbar spekuliert nun laut, was das Symbol auf dem Stein seines rechten Nachbarn bedeuten könnte, der darf natürlich ergänzen oder korrigieren.

Variante:

Jeder malt für sich auf einen Stein ein Symbol für sich und alle legen dann ähnlich einem visuellen Soziogramm ihre Steine so hin, wie ihrer Meinung nach die Nähe und Distanz zu den anderen Gruppenmitgliedern derzeit ist.

Traumpartner aus vorher von anderen charakterisierten Bildern auswählen.

Alter: Ab 14.

Material:
10-15 möglichst große Bilder von jungen Männern und dieselbe Anzahl Bilder von jungen Frauen. Prospekthüllen. Papier. Stifte.

Lernziele:
Genaueres visuelles Wahrnehmen üben.
Über Personen (von denen nur ein Bild vorhanden ist) spekulieren üben.

Lernen, dass die Einschätzung von Personen (von denen nur eine sehr kleine Information vorhanden ist – nämlich eine Momentaufnahme – sehr verschieden ausfallen kann und mehr über den Einschätzenden als über die fotografierte Person offenbart.

Über Partnerwünsche und Partnerschaftsvorstellungen austauschen lernen.



Die Gruppenleiterin hat 15 Männer- und 15 Frauenbilder mitgebracht. Alle aus Illustrierten ausgeschnitten, auf Papierblätter geklebt und wegen der Haltbarkeit in Prospekthüllen gesteckt. Unser Spiel mit den Bildern geht so: Alle Jungen in der Gruppe nehmen die Bilder mit den jungen Männern und denken sich zu jedem Bild aus, was die Leute von Beruf sind, welches Hobby sie haben könnten und charakterisieren jede Person noch mit zwei Eigenschaftswörtern. Zur gleichen Zeit machen das die Mädchen mit den Frauenbildern. Die Zettel werden hinten in jede Hülle gesteckt. Dann kommen alle zusammen und suchen sich Traumpartner aus (jeder ein Bild und eins zur Reserve). Dann werden die Wahlen mit ein paar Worten begründet und mit den Charakterisierungen (Zettel hinten in der Hülle) verglichen. Das ist oftmals ganz witzig, was man sich in den Traumpartner hineinwünscht und wie er von den anderen beschrieben wurde. Dabei wird natürlich über Vorstellungen von Partnerschaften diskutiert und über die Vorläufigkeit von Einschätzungen.

Zum Schluss noch zwei Idden

Hier ein altes kooperatives Spiel, um zu zeigen, dass kooperative Spiele auch früher* mit viel Spass gespielt worden sind:

Bewegung



Als kleine Variante ist mir dazu noch eingefallen: Im Sommer an den Reifen mit einem Bindfaden ein gut gefülltes Eimerchen mit Wasser dranhängen!

Und selbst im aktuellen Fernsehen gibt es ab und an mal ein kooperatives Spiel zu sehen:

Geschicklichkeit



* Ich weiß leider gar nicht mehr aus welcher Quelle ich dieses Bild entnommen habe, der Fotograf möge mir die ungefragte Verwendung auf dieser CD-ROM verzeihen.

** Am 26.5.2005, Pro7, Foto: Pro7.

In der Daily Comedy-Talksendung** mit Stefan Raab „TV-total“ haben vier Kinder ein flinkes Becherstapeln vorgeführt. 12 Becher hat jedes Kind gegen die Uhr in mehreren Figuren aufeinander gestapelt und wieder abgebaut - und zum Höhepunkt haben sie es zu zweit vorgeführt!

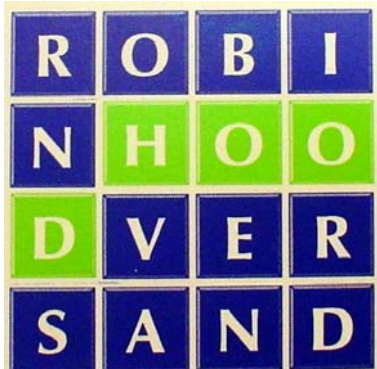


Über den Autor:

Ulrich Baer, geb. 1945 in Berlin. Diplom-Pädagoge mit dem Schwerpunkt Sozialpädagogik. Seit 1973 Dozent an der Akademie Remscheid, zunächst für Spielpädagogik, dann für Kulturarbeit und Kreativität. Studienleiter und stellv. Direktor der Akademie Remscheid. Herausgeber von „gruppe & spiel“, Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit. Autor mehrerer Bücher („666 Spiele“, „Kreativität für alle“, „Lernziel: Lebenskunst“) und Computerprogramme zur Jugendprojektplanung, Fortbildungsdidaktik und Digitalfotografie.



AKADEMIE REMSCHEID



Kontakt:

Akademie Remscheid

Küppelstein 34, 42857 Remscheid

Tel.: 02191 / 794-0, Fax: -205

Email: baer@akademieremscheid.de

Internet: www.akademieremscheid.de

Bezug weiterer Veröffentlichungen und CD-ROMs:

Robin-Hood-Versand

Küppelstein 34, 42857 Remscheid

Tel.: 02191 / 794-242, Fax: -243

Email: info@robin-hood-versand.de

Internet: www.robin-hood-versand.de

Programme von Ulrich Baer, Akademie Remscheid

Alle Programme benötigen das Betriebssystem Windows (ab Version 95). Empfohlen wird ein Monitor mit der Auflösung 1024x768 Pixel und mindestens 65.000 Farben.

Alle Preise sind inklusive MWSt., zuzügl. Porto.

Vertrieb:

Robin-Hood-Versand, Küppelstein 36, 42857 Remscheid

Tel.: 02191 / 794-242, Fax: 02191 / 794-243

Email: bestellung@robin-hood-versand.de

Internet: www.robin-hood-versand.de



dataSPIEL

Eine Datenbank mit 666 Spielbeschreibungen und Volltext-Suchfunktion.

Die CDROM enthält auch eine Word-Datei mit allen Spielbeschreibungen.

Bei den Spielen handelt es sich um kooperative Gruppenspiele für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Die CD ist im wesentlichen identisch mit dem Buch „666 Spiele“ von Ulrich Baer, Kallmeyer Verlag, Seelze. 432 S. € 12,90

CD ROM (für Windows) **25,- €**



Ju-pro-plan und fobiplan

ju-pro-plan Version 3.0: Ein nützliches Programm zur Planung von Kinder- und Jugendkulturprojekten mit 14 Checkpunkten, 70 Fragen und 55 weiteren Tipps und Arbeitsblättern. Sie erarbeiten allein oder im Team das Konzept für ein Projekt, speichern und drucken es aus! Auch hilfreich zur Überprüfung einer bereits fertigen Planung, ob z.B. an alles gedacht wurde.

fobiplan Version 4.1: Zur gründlichen Planung von Fortbildungskursen und Seminaren mit 14 Checkpunkten, 68 Fragen und 42 weiterführenden Anregungen. Sie erarbeiten allein oder im Team ein Kurskonzept, speichern und drucken es aus.

Bonus-Programm:

kurs kreativ. Wir präsentieren 22 neue Fortbildungsmethoden – in Bild, Text und mit vielen Tipps. Für einen motivierenden Kursbeginn und die Infophase, kreative Gruppenarbeitsformen, anregende Präsentationsideen, eindrucksvolle Auswertungsmethoden.

CD ROM mit allen drei Programmen (für Windows) nur **15,- €**



Spielaktionen mit Menschen mit Behinderung

CD-ROM-Bildpräsentationen von Europäischen Wochen der Akademie Remscheid „Kulturarbeit mit behinderten Menschen“. Ideen für Spiel, Tanz und Gestalten. CD-ROM nur 5,- €, mit 3 bebilderten Dokumentationen in blauem Pappkoffer: zus. 15,- €



Neu:

Digitalfotografie: Foto-Kurs, Projekte, Arbeitstexte

- Foto-Kurs: Digitalfotografie in 7 Schritten
- Quiz mit 10 Fragen zur Digitalfotografie (QuizPro*)
- Bildverwaltungsprogramme: IrfanView*, Xnview*
- Bildverzerrung und -animation: Anmanie*
- 4 Beispiele für gelungene Foto-Projekte
- 16 Artikel rund um die Digitalfotografie
- 60 hochaufgelöste Fotos von Bäumen**

* Programme sind für private oder pädagogische Nutzung Freeware.

** Baumbilder können kostenfrei in Ihren Projekten verwendet werden.

CD ROM (für Windows) nur **10,- €**

Die Zeitschrift zur CD ROM:

Ausgabe 1/05 der Fachzeitschrift „gruppe & spiel“ mit dem Themenschwerpunkt ‚Digitalfotografie‘ (Hrsg. Ulrich Baer): **10,- €**



Alles für Ihre Gruppenarbeit in unserem **Webshop**

ROBIN HOOD VERSAND

Wir spielen Schach mit unseren Schatten

Frühförderung Jugendprojekte **Spiel Tanz**

Kreative Gruppenarbeit **Audio-CDs Theater**

Medien **Rhythmik Kunst**

Literatur **Öffentlichkeitsarbeit**

Sprachförderung **Materialien**

Supervision **Beratung**

Fachliteratur und Materialien für die pädagogische Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

www.robin-hood-versand.de
Robin-Hood-Versand
Küppelstein 36, 42857 Remscheid, Tel.: 02191 / 794-242