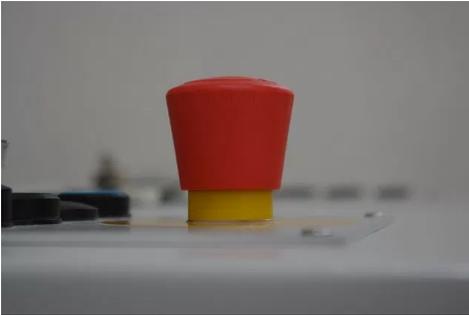


Kooperationsspiele

Spiele für Teams!

Alarmanlage



Ein*e Spieler*in wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler*innen vereinbaren eine Körperstelle, die als „Aus-Schalter“ wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen). Zusätzlich wird ein*e Spieler*in als „Generalschalter“ bestimmt.

Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, herein zu kommen.

Er oder sie versucht nun, die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet.

Hat er oder sie dies geschafft, so verstummt der oder die betreffende Spieler*in augenblicklich.

Wird der „Generalschalter“ ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler*innen.

Warnungsspiele mit großer körperlicher Nähe bergen ein Missbrauchsrisiko und dürfen nur auf freiwilliger Basis durchgeführt werden.

Alphabetischer Kreis

Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!

Alle Spieler stehen im Kreis und sagen ihre Namen.

Für diese hervorragende Leistung wird allen gedankt, jedoch kommt jetzt erst die Herausforderung:

- Die Gruppe soll sich in alphabetischer Reihenfolge in den Kreis setzen, ohne zu sprechen!

Hinweis:

Die Gruppe hat mehrere Versuche und kann dabei die Namen laut wiederholen (lernen).

Aufreihen

Die NASA sucht eine neue Crew für die nächste Marsexpedition. Mehrere Gruppen haben sich gemeldet und werden nun getestet.

Aufgabe ist es, so schnell wie möglich im dunklen und luftleeren (= nonverbal) Raum sich nach Schuhgröße (etc.) zu ordnen, um schnell in den richtigen Raumanzug zu kommen.

Die Gruppe muss sich nach einer bestimmten Reihenfolge geordnet aufstellen

- alphabetisch nach Vornamen (ohne Worte)
- nach Geburtsdatum (ohne Worte)
- nach Körpergröße (mit verbundenen Augen)
- nach Schuhgröße (stumm und mit verbundenen Augen)
- nach einer Nummer, die jedem in die Handfläche getippt wurde

Auswertung:

- Haben sich alle an die vereinbarten Regeln gehalten?
- Wer hat welche Initiative gezeigt?
- Wurden alle Vorschläge berücksichtigt?
- Wie wurde nonverbal Entscheidungen getroffen?
- Wurden alle einbezogen?

An der Nase herumführen



Die Spieler*innen führen sich (wortwörtlich) an der Nase herum. Es werden Paare gebildet.

Ein*e Spieler*in muss den oder die Andere*n durch den Raum, das Gelände, etc. führen, indem er oder sie in ca. 5 – 10 cm Abstand seinen oder ihren Zeigefinger vor der Nase des/r Partner*in hält und diese*n damit lotst.

Es ist alles erlaubt (unter Tischen hindurch, auf dem Boden kriechen, etc.).

In der zweiten Runde werden die Rollen gewechselt.

Steigerung:

Der Abstand wird auf 1 m verlängert.

Auswertung:

Welche „Führung“ wurde wie empfunden (beide Seiten fragen!)?

Blinde Schlange

Eine blinde Schlange arbeitet sich durch das Gelände.

Die Teilnehmer*innen stellen sich hintereinander zu einer Schlange auf.

Der/Die Erste ist der sehende Kopf der Schlange, die restlichen Teilnehmer*innen bekommen die Augen verbunden.

Dann macht sich die Schlange auf den Weg quer durch die Umgebung.

Bei einer größeren Gruppe ist es sinnvoll, mehrere Schlangen zu bilden oder mehrere Anleiter*innen einzusetzen, die neben der Schlange herlaufen und aufpassen, dass sich niemand verletzt und die Schlange nicht auseinander bricht.



Varianten:

1. Der/Die Letzte hat keine Augenbinde und steuert mit Worten den blinden Körper der Schlange.
2. Die Schlange ist vollkommen blind und der/die Sehende steht außerhalb der Schlange und steuert diese nur mit Worten.
3. Es kann ein Hindernisparcours bewältigt werden ...

Aber nur mit Vorsicht und der entsprechenden Einweisung der Teilnehmer*innen. Eine, besser zwei Sehende pro Schlange.

Das geknickte Rohr

Ziel des Teams ist es, die verstreuten Tennisbälle mit Hilfe des geknickten Rohrs einzusammeln und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren.

Dazu greift jede*r Teilnehmer*in ein Seilende, so dass die Gruppe einen Kreis um das geknickte Rohr bildet.

Nun bewegt die Gruppe das geknickte Rohr so, dass die verstreuten Tennisbälle einzeln eingesammelt werden können.

Die eingesammelten Tennisbälle müssen in einem 5m entfernten Eimer abgelegt werden.

Regeln:

1. Die Seile dürfen nicht verkürzt werden.
2. Die Seile werden am Ende festgehalten.
3. Es darf immer nur ein Tennisball transportiert werden.

STEIGERUNGEN:

1. Es darf nicht gesprochen werden.
2. Es müssen alle Bälle eingesammelt werden und gemeinsam zum Zielort gebracht werden.
3. Einzelnen Teammitgliedern werden die Augen verbunden.
4. Ein Team, das keinen Kontakt zum geknickten Rohr hat, muss das „stumme“ Team am geknickten Rohr lotsen.



Der Zug kommt



Witziges Spiel bei dem alle Spieler*innen mit ihren Fingern die Schranken darstellen.

Alle Spieler*innen sitzen im Kreis, beide Zeigefinger erhoben, als würden sie einen Abstand von 15 cm anzeigen.

Erst geht die Schranke zu, indem die Zeigefinger einander zugebeugt werden, begleitet von einem hörbaren „Bing-bing-bing ...“ Dann kommt der Zug vom links nach rechts – angedeutet durch ein „Tsch-tsch-tsch ...“ den Kopf von links nach rechts drehend.

Danach geht die Schranke wieder auf, d.h. die Finger werden wieder gerade nach oben ausgerichtet – wieder begleitet von einem „Bing-bing-bing ...“.

Dies wird von der nächsten Spieler*in neben der Spielleitung wiederholt und so fährt der Zug von Spieler*in zu Spieler*in die Runde ab.

In der zweiten Runde ist es ein Güterzug mit einer schnelleren Diesellok.

Das bedeutet 2 oder 3 Schranken müssen schon vorher zugehen: Schranke zu („bing-bing-bing ...“),

Lok kommt an („Tsch-tschtsch ...“) und fährt an der Schranke vorüber

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendzeit

(Kopfdrehung), dann folgen mehrere Güterwaggons („Brlong-brlong-brlong ...“, Kopf dreht sich hin und her).

Dritte Runde: Ein ICE rast vorbei (lautstarkes „Vooooaaaaa!“), mindestens 5 Schranken müssen vorab zu sein.

Vierte Runde: Ein TransRapid jagt vorbei: („Ssssssssss“), 10 geschlossene Schranken.

Auswertung:

- Was hilft loszulassen und sein inneres Kind spielen zu lassen?
- Wann war der Moment der Hingabe ans Spiel?



Die Falle

Bei diesem Spiel geht es um geschicktes Ausloten, welche Lücken genutzt werden.

Fänger*in und Gejagte*r können jede Lücke im Kreis nur einmal nutzen.

Alle Spieler*innen stehen im Kreis mit einem Abstand zueinander, der es erlaubt, das sich die Nachbarn noch an die Hände fassen können.

Zwei Spieler*innen werden ausgewählt. Ein*e Fänger*in und ein*e Gejagte*r.

Beide dürfen sich in und um den Kreis herum frei bewegen.

Wechselt eine*r der Beide jedoch von Innen nach Außen oder umgekehrt, so muss die Lücke im Kreis verschlossen werden.

Im Verlauf des Spieles werden es also immer weniger Lücken, die genutzt werden können.

Durch geschicktes Agieren kann der/die Gejagte in die Falle gelockt werden.

Eine Last ablegen

Die Aufgabe für die Gruppe besteht darin, gemeinsam eine lange und sehr leichte etwa 2m lange Stange aus Hüfthöhe langsam und gleichmäßig auf dem Boden abzulegen.

Dabei stehen sich die Gruppenmitglieder in zwei Reihen gegenüber und balancieren die Stange auf den ausgestreckten Zeigefingern. Es muss immer Kontakt zur Stange von jedem und jeder gehalten werden. Das Festhalten der Stange ist selbstverständlich nicht gestattet.

Die Stange wird zu Beginn des Spiels auf die ausgestreckten Zeigefinger der Spieler abgelegt.

Das Erstaunliche erlebt die Gruppe in den meisten Fällen sofort im ersten Moment: Kurz nach dem Ablegen der Stange auf die Finger wird diese wie von Geisterhand nach oben gezogen. Es scheint der Gruppe ausgesprochen schwer zu fallen, gemeinsam diese „schwere Last“ behutsam auf den Boden abzulegen.

Diese Erfahrung wird häufig für viele Lerngruppen zunächst zu einer Irritation führen. Was hat dazu geführt, dass diese vermeintlich leichte Aufgabe so schwer zu lösen war? Die gemeinsame Erfahrung kann der Gruppe helfen, über Gruppenklima, Kommunikation und Kooperation oder auch über Führungsverhalten einzelner Gruppenmitglieder zu sprechen.

Eisschollenspiel

Eine Gruppe muss ohne den Boden zu berühren, über Stühle/ Teppichfliesen durch einen Raum zur Tür kommen.



Die Stühle/Teppichfliesen werden im Raum verteilt und den Mitspieler*innen wird die Gelegenheit gegeben, sich auf den Stühlen/ Teppichfliesen zu verteilen.

Sobald das Spiel beginnt, darf keine*r mehr den Boden berühren, sonst muss wieder neu gestartet werden.

Ziel ist es, ohne zu springen oder zu schleifen, mit den Stühlen/ Teppichfliesen einen Weg für alle zur Tür zu bilden.

Bemerkungen

Das Spiel kann eingebunden werden in eine Geschichte um Eisbären, die auf Eisschollen stehen und auf die rettende Insel wollen, weil das Wasser zu warm ist und die kleinen Eisinseln zu schmelzen drohen...

Nach und nach kann man dann immer mehr Stühle wegnehmen.

Der Rekord liegt bei 30 Leuten auf 10 Stühlen!

Gefahrguttransport



Kooperationsspiel bei dem ein Gefahrgut geborgen werden muss, ohne damit in Berührung zu kommen.

Aus einem größeren Seil wird ein Kreis gelegt.

In der Mitte des Kreises steht ein Becher und eine mit Wasser gefüllte, geöffnete Flasche.

Das Wasser wird zur hochgefährlichen Flüssigkeit erklärt, die nicht mit den Händen berührt werden darf.

Das Problem ist nur, dass die Flüssigkeit in einem Becher zum Hochsicherheitslabor transportiert werden muss.

Die Teilnehmer*innen müssen also den Becher mindestens zur Hälfte mit der ominösen Flüssigkeit befüllen und anschließend aus dem Kreis zu einem festgelegten Punkt (ca. 5m außerhalb des Kreises) bringen. Als Hilfsmittel haben sie zwei Seile, mit denen sie sowohl Becher als auch Flasche gefahrlos berühren können.

Der Kreis darf nicht betreten werden.

Flasche und Becher dürfen den Körper der Teilnehmer*innen nicht berühren.

Material:

- 2 Seile (2m)
- 1 Seil (5m)
- Flasche (PET)
- Joghurtbecher

Klatsch-Radar



Es muss der richtige Weg zum eigenen Platz gefunden werden. Alle anderen helfen durch Klatschen diesen zu finden.

Ein*e Spieler*in verlässt den Raum und alle anderen Spieler*innen sitzen im Kreis.

Es wird ein Weg festgelegt der von der Tür zum freien Platz führt.

Alle Spieler*innen müssen sich diesen Weg merken.

Nun kommt der oder die Spieler*in wieder herein und muss den Weg zum eigenen freien Platz finden.

Solange der oder die Spieler*in sich auf dem richtigen Weg befindet, klatschen alle im Kreis sitzenden Spieler*innen.

Wird aber der Weg verlassen, hören alle auf zu klatschen und fangen erst wieder an zu klatschen, wenn der korrekte Weg wieder gefunden wurde.

Kreisende Murmel



Eine Murmel soll auf einem Teller kreisend weitergegeben werden.

Der oder die erste Spielerin erhält einen Teller und eine mittelgroße Murmel.

Die Aufgabe ist es nun, die Murmel in kreisenden Bewegungen im Teller rollen zu lassen und dann den Teller an die/den Nachbarin weiter zu geben, ohne dass die Kugel aufhört zu kreisen oder gar herunterfällt.

Steigerung:

Diese Übung kann als Teamspiel gespielt werden. Das Ziel ist erreicht, wenn jede*r im Team die kreisende Murmel einmal weitergegeben hat. Bei einem Fehler geht es zurück an den Start.

Wettkampfvariante:

Bei großen Gruppen können zwei, drei, ... Teams auf Zeit gegeneinander spielen.

Lange Leitung



Jedes Team muss einen kleinen Ball ohne Bodenkontakt und diesen anzufassen über die Tüten zum Ziel rollen lassen.

Jedes Paar bekommt eine Plastiktüte. 3 Paare bilden ein Team. Jedes Team stellt sich in einer Zweierreihe auf und hält die Plastiktüten zwischen sich gespannt.

Jedes Team muss einen kleinen Ball ohne diesen anzufassen über die Tüten rollen lassen.

Bevor der Ball am Ende angekommen ist, muss das erste Paar sich wieder ans Ende anstellen um den Ball rechtzeitig zu übernehmen.

Die Bahn muss so lange verlängert werden, bis der Ball über eine Strecke von x Metern zu einem Eimer transportiert wurde.

Fällt der Ball zu Boden muss das Team zurück zum Start.

Pro Ball im Eimer gibt es einen Punkt.

Leisten Koller



Alle Mitspieler*innen haben die Aufgabe, eine Murmel über die Leisten zu einem Ziel zu rollen.

Begonnen wird an einem Startpunkt und die Spieler*innen verlängern mit ihren Leisten die jeweilige Leistenbahn, auf der gerade die Murmel rollt.

Jede Leiste muss dabei die ganze Zeit von zwei Personen gehalten werden. Paarweise muss die Murmelbahn verlängert werden, d.h. die Paare wechseln vom Ende der Bahn an den Anfang und verlängern so die Bahn in Richtung Zielort.

Fällt die Murmel herunter, so muss die ganze Gruppe wieder an der Startlinie beginnen.

Variante als Wettkampf:

- Es treten mehrere Teams gegeneinander an.
- Welches Team schafft in einer vorher festgelegten Zeit die meisten Durchgänge zum Ziel?

Moorpfad

Ein durch zwei Linien markiertes, etwa 15m langes Feld (MOOR) muss von der ganzen Gruppe überquert werden. Ohne dass dabei das Moor berührt wird.

Bevor die Gruppe startet hat sie Zeit sich zu beraten.

Aufgabe:

- Die Teppichfliesen müssen vollzählig auf die andere Seite mitgebracht werden.
- Es darf nicht gesprochen werden.
- Einigen Spieler*innen werden die Augen verbunden.

Weitere Schwierigkeitsgrade:

- Zeitlimit
- Berührt eine*r das Moor muss die Gruppe mit den zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Fliesen von vorne beginnen.
- Der Körperteil, der das Moor berührt hat, darf nicht weiter verwendet werden!
- Im Moor kann es Krokodile (Spilleitung) geben, die gerne unberührte Teppichfliesen fressen (aus dem Spiel nehmen)

Rollmops

Die Gruppe wird in Bauchhöhe mit einem Seil zu einem „Rollmops“ zusammengebunden und muss so verschiedene Hindernisse bewältigen.



ACHTUNG:

Bei dieser Aktion kann es leicht zu Verletzungen kommen, wenn die Spieler*innen zu ungestüm agieren.

Die Spielleitung muss auf die Gefahren hinweisen und rechtzeitig eingreifen bzw. die Spieler*innen bremsen.

Aufgaben:

- Die Gruppe muss zu einem vorgegebenen Ort wandern.
- Es darf nicht gesprochen werden.
- Einigen Teilnehmer*innen werden die Augen verbunden.
- Ein*e Teilnehmer*in dirigiert von Außen den Rollmops.
- Es müssen bestimmte Hindernisse (Treppen, Baumstämme) überwunden werden.

Ziel: Gemeinsam die Aufgaben bewältigen.

Auswertung: Blitzlicht

- Angenehme und unangenehme Aspekte?
- Zusammenspiel?
- Verantwortung?
- Umgang mit Nähe?

Seil formen



Die Gruppe muss mit verbundenen Augen ein Seil in eine bestimmte Form bringen.

Die Gruppe erhält, nachdem allen die Augen verbunden wurden, den Auftrag, das Seil zu finden und in eine bestimmte Form (z.B. Quadrat, Dreieck, Stern, ...) zu bringen.

Varianten:

1. Der Gruppe kann eine begrenzte Zeit für Planung zur Verfügung gestellt werden.
2. Alles kann auch schweigend gespielt werden

Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und damit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Bemerkungen:

Diese Übung kann frustrierend sein. Manche Menschen haben Schwierigkeiten mit ihrem räumlichen Verständnis. Die Formen sollten deshalb „einfach“ bleiben.

Auswertung:

- Hat die Gruppe ihre Planungszeit effektiv genutzt?
- Welche Schwierigkeiten sind während der Übung aufgetreten?
- Wie effektiv wurde miteinander geredet?
- Wie wurde die Entscheidung gefällt, dass die Gruppe jetzt fertig ist?
- Wie wurde der Punkt Führung und Anleitung gehandhabt?
- War der/die Leiter*in anerkannt oder gar ernannt?