

„KRAXLFREUNDE“



25. Januar 2017

Schule am Inn

Vorüberlegungen

Gruppenteilungsspiele

Kooperatives Warming-Up

Kooperative Abenteuerspiele

Literaturliste

Erstellt von:
Mag. Lucky Rauscher

1. Vorüberlegungen

Kooperative Übungen bieten Herausforderungen, die zur Analyse und Entwicklung von Kommunikation und Kooperation in der Gruppe eingesetzt werden. Sie stellt z.B. Anforderungen an kreative Denkweisen und Techniken zur schrittweisen Koordination von Aufgaben dar. Neue Handlungskompetenzen können aus der Bündelung verschiedener Fähigkeiten und Ideen gebildet werden.

Generell wird die Aufgabe mit den dazugehörigen Regeln und Sicherheitshinweisen der Gruppe zunächst erklärt. Sich hier genügend Zeit zu lassen und den Hintergrund der Übung zu erklären, um den SchülerInnen zu erklären, warum gerade diese Aufgabe gewählt wurde, um einen tieferen Hintergrund dieser Aktion für die Teilnehmenden erkennbar zu machen.

Einige wichtige Überlegungen:

- Handlungsauslösende Regelungen (z.B. „Teilt euch nun in drei Gruppen auf ...“) immer erst am Schluss nennen. Die wichtigen Sicherheitsregeln erklärt man am besten am Anfang und wiederholt sie dann noch einmal ganz zum Schluss.
- Zentrale Elemente immer mindestens zwei Mal sagen.
- Schriftliche Anleitungen helfen keine Regeln zu vergessen.
- Nachfragen, ob alles verstanden wurde und Zeit zum Antworten lassen.

Im Anschluss an eine durchgeführte Aktion erfolgt eine Reflexion, damit dem Einzelnen die Prozesse und Rollen deutlich werden. Die Erkenntnisse werden zusammengetragen, ausgetauscht und verdichtet. Eine Analyse der vorausgegangenen Situation enthält z.B. die Charakterisierung gruppenspezifischer Prozesse, Erfolgs- und Leistungswahrnehmungen, Faktoren zur physischen und mentalen Sicherheit, Fragen zum Gruppenklima und ganz wichtig zum Transfer.

Dadurch besteht für die SchülerInnen die Möglichkeit, bei nachfolgenden Aktivitäten ihr Verhalten zu überprüfen und gegebenenfalls zu verändern.

Im Anschluss findet man einige Elemente, die während des „Kraxlfreunde“ Fortbildung der Sport UNION durchgeführt wurden. Das genaue Regelwerk richtet sich nach den Kompetenzen und der Zusammensetzung der jeweiligen Gruppe, sowie nach der vereinbarten Zielsetzung.

2. Gruppenteilungsspiele

- + **“nach Geburtsmonat”**
- + **“nach Kleidungsfarben”**
- + **“nach Augenfarben”**
- + **“nach Durchzählen”**
- + **“Anstellen beim Lift in Viererreihen”**
- + **„nach Familienstand“**
- + **„nach ...“**

3. Kooperatives Warming-Up

Warming-Up-Spiele sollen den TeilnehmerInnen helfen, sich auf die Gruppe einzustimmen und miteinander in Bewegung zu kommen. Die meisten dieser Spiele haben einen unkomplizierten, ausgelassenen oder originellen Charakter.

+ **„Chinesisch knobeln“**

Ort: im Turnsaal, Seminarraum oder draußen auf ebener Fläche

Schwerpunkt: Warm-up, Bewegung

Dauer: 10 – 15 min

Eignung: für eine Gruppe von 4 – 20 Personen und ab ca. 6 Jahre

Hilfsmittel: keine

Spielbeschreibung:

Der Spielleiter gibt folgende Einführung: „Zum Aufwärmen möchte ich heute mit euch ein körperloses chinesisches Spiel spielen. Es verlangt höchste Konzentration. Da es ein Spiel Gruppe gegen Gruppe ist, möchte ich euch bitten, dass ihr euch in zwei Teams aufteilt und euch in zwei Reihen gegenüber aufstellt.“

Um dieses Spiel spielen zu können, müsst ihr drei Figuren kennen:

1. der Tiger: mit einem Brüllen in einen kleinen Ausfallschritt, die Arme über dem Kopf nach vorne springen.
2. das alte Mütterchen: auf einem fiktiven Stock gestützt, zitternd und mit kleinen Schritten nach vorne tippelnd.
3. den Samurai-Krieger: ein fiktives Schwert von hinter den Rücken ausholend mit einem Ausfallschritt nach von in den Boden schlagen und dabei ein markerschütterndes „Uuuah“ schreien“.

„Jetzt übt jede Gruppe ein bis zwei Mal die verschiedenen Figuren“.

„Nach vorheriger Beratung muss sich jedes Team auf eine Figur einigen, wobei der Samurai-Kämpfer mit seinem Schwert den Tiger erschlägt, der Tiger das Mütterchen frisst und das Mütterchen gegen den Samurai gewinnt, weil dieser großen Respekt vor dem Alter und deren Weisheit hat“.

„Nach 30 sek. Beratungszeit stellen sich die beiden Gruppen im Abstand von zwei Schwertlängen gegenüber auf. Nach 1, 2, 3 muss jede Gruppe seine Figur gleichzeitig performen. Wenn die einzelnen Gruppenmitglieder unterschiedliche Figuren zeigen, geht der Punkt automatisch an die andere Gruppe. Wer zuerst 5 Punkte hat, hat gewonnen“.

+ „intelligentes Hühner-Rugbyspiel“

Ort: auf einer Wiese oder in einem Raum

Dauer: 15 – 30 min.

Eignung: für Gruppen von 10 – 30 Personen und ab ca. 8 Jahre

Hilfsmittel: kleiner Ball oder „Gummihuhn“

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teile geteilt (beide Hälften müssen gleich groß sein)! Dann bekommt jede/r SchülerIn eine Nummer zugeteilt.

Der Spielleiter ruft eine Nummer auf, diese beiden Nummern müssen jetzt versuchen, den Ball von der Mitte (wie beim Footballspiel) hinter die eigene Menschenlinie zu bringen. Der Ball darf dabei nicht gekickt oder gerollt werden. Berührt die gegnerische Person den Ballhaltenden, bevor dieser den Ball ablegt, bekommt diese den Punkt!

Wird längere Zeit taktiert, kann zusätzlich noch eine zweite Zahl aufgerufen werden!

(vgl. REINERS A.: Praktische Erlebnispädagogik 2. Augsburg, 2005.

GILSDORF, R.; KISTNER, G.: Kooperative Abenteuer Spiele. Seelze--Velber,1999.

GILSDORF, R.; KISTNER, G.: Kooperative Abenteuer Spiele 2. Seelze-Velber, 2001.)

4. Kooperative Abenteuerspiele

+ **“Das Gefängnis”**

Ort: auf einer Wiese mit Bäumen, im Wald oder in einer Turnhalle

Dauer: 30 bis 60 min.

Eignung: für Gruppen von 10 bis 20 Personen, ab ca. 8 Jahre

Hilfsmittel: drei Pfosten oder Bäume, deren Anordnung ca. dreieckig ist und ein ca. 30 m Seil.

Spielbeschreibung:

Eine Gruppe von SchülerInnen soll gemeinsam aus einem Gefängnis ausbrechen.

Konkret sieht das Szenario folgendermaßen aus:

Die gesamte Gruppe soll über drei unterschiedlich hohe Gefängnismauern (bestehend aus drei Schnüren) steigen bzw. transportiert werden, ohne diese zu berühren.

Regelwerk:

- Die ganze Gruppe muss zu jeder Zeit miteinander verbunden sein!
- Auf jeder Seite müssen +/- eine Person gleich viele Personen das Gefängnis verlassen!
- Es darf niemand geworfen oder geschleudert werden!
- Die Seile dürfen nicht unterstiegen werden!
- Die Bäume bzw. Spielgeräte, an denen die Seile fixiert sind, dürfen nicht berührt werden!
- Die Seile dürfen nicht berührt werden! Wenn dies aber doch passiert:
 - 1. Berührung: das Spiel geht normal weiter
 - 2. Berührung: die nach außen transportierte Person wird blind
 - 3. Berührung: die als nächstes transportierte Person wird blind
 - 4. Berührung: die ganze Gruppe muss wieder von vorne beginnen

Vorbereitung:

Das Gefängnis wird zwischen drei Bäumen oder drei Spielgeräten (zB. Hochsprungständer) so aufgebaut, dass in einem Dreieck drei unterschiedliche Seilhöhen entstehen (niedrigste Höhe: ca. Hüfthöhe des/der kleinsten Spielers/Spielerin – höchste Höhe: ca. Brusthöhe eines/einer mittelgroßen Schülers/Schülerin).

Die Schwierigkeit dieser Aufgabe hängt von:

- der Höhe der aufgebauten Seile ab.

Um den „Fairplay“ Gedanken hier einfließen zu lassen, kann die Entscheidung, ob eine Berührung stattgefunden hat, auch der Gruppe überlassen werden.

Variante:

- Als Hilfestellung kann auch ein ca. 2 m langes Holzbrett zur Verfügung gestellt werden, dass beim Ausbruch aus dem Gefängnis verwendet werden darf!

+ „Das Minenfeld“

Ort: auf einer Wiese oder in einer Turnhalle

Dauer: 30 – 60 min.

Eignung: für Gruppen von 4 bis 20 Personen, ab ca. 8 Jahre

Hilfsmittel: grüne Pläne mit aufgeklebten Feldern und ein Zettel mit vorgezeichnetem „minenfreien“ Weg

Spielbeschreibung:

Die Gruppe soll den „gehbaren“ Weg durch ein Minenfeld finden!

Konkret sieht das Szenario folgendermaßen aus:

Ab ca. 8 SchülerInnen teilt man die Gruppe, damit jeder/jede TNIn öfters an die Reihe kommt. Es versucht jeweils eine Person pro Gruppe den Weg durch das Minenfeld zu finden. Beim ersten Fehler kommt die nächste SchülerIn an die Reihe.

Regelwerk:

- Die Person, die gerade an der Reihe ist, darf als nächsten Versuch das Feld links, diagonal links vorne, gerade nach vorne, diagonal rechts vorne und rechts vom Ausgangsfeld benutzen!
- Passiert ein Fehler – ruft der Spielleiter „WUMM“ und die/der nächste SchülerIn kommt an die Reihe!
- Die übrigen Gruppenmitglieder dürfen keine Einsicht auf das Minenfeld haben!
- Kein Gruppenmitglied darf sich eine Aufzeichnung machen!
- Es stehen den/der Gruppe/n 5 min. Beratungszeit zur Verfügung, bevor die erste Person pro Gruppe startet!
- Bei dieser Übung handelt es sich um ein Kooperationsspiel!

Variante:

- Bei jüngeren SchülerInnen darf die ganze Gruppe um das Minenfeld stehen und es darf auch geholfen werden!

+ „Planenspiele“

Ort: auf einer Wiese oder in einem Raum

Dauer: 10 – 15 min.

Eignung: für eine Gruppe von 8 bis 20 Personen und ab ca. 8 Jahre

Hilfsmittel: eine ca. 3 x 4 m große Plane (auch etwas abhängig von der Gruppengröße), Weinglas, Hindernisse, Wasser

Spielbeschreibung:

Eine am Boden ausgelegte Plane wird von der gesamten Gruppe betreten.

Als **erste Aufgabe** wird die Plane umgedreht, ohne dass die SchülerInnen die Plane verlassen bzw. den Boden berühren dürfen.

Die **zweite Aufgabe** besteht darin, ein Angebot abzugeben, wie oft die Plane jeweils zur Hälfte gefaltet werden kann, ohne dass ein/e TeilnehmerIn den Boden berührt

und noch alle TeilnehmerInnen darauf Platz finden. Dabei darf nur ein einziges Angebot abgegeben werden, mit dem sich alle TeilnehmerInnen einverstanden erklären.

Spielbeschreibung für die **dritte Aufgabe**: Die halbe Gruppe steht auf einer ausgebreiteten Gewebeplane (nur zwei Spieler dürfen die Plane verlassen und sich frei bewegen, der Rest der Gruppe darf während der gesamten Aufgabe den Boden nicht berühren – wenn dies passiert, muss im Vorfeld eine „Strafe“ ausgemacht werden) und versucht:

- Innerhalb einer vorgegebenen Zeit (ca. 5 m pro Sekunde) zu einer in ca. zehn Meter entfernten Ziellinie zu gelangen (die Zeit soll – ohne Uhr - gefühlsmäßig geschätzt werden)!
- Als Wettkampfspiel - gegen eine andere Gruppe - als Erste mit ihrer Plane ins Ziel zu gelangen!

Die **vierte Aufgabe** lautet, dass ein mit Wasser gefülltes Weinglas mit Hilfe einer Plane über Hindernisse – die im Freien vorhanden sind - zu transportieren ist. Dazu wird eine ca. 3 x 4 m große Folie an den Seiten festgehalten und gespannt. In die Mitte stellt man das mit Wasser gefüllte Glas. Aufgabe für die Gruppe ist es nun, die Folie mit Glas hochzuheben und das Glas an einen anderen Ort zu transportieren.

+ „**Turmbau**“

Ort: auf einer Freifläche oder in einer Turnhalle

Dauer: 20 – 30 min.

Eignung: für Gruppen von 4 bis 20 Personen, ab ca. 10 Jahre

Hilfsmittel: 6 – 8 Holzklötze, „Lift“ mit Schnüren

Spielbeschreibung:

Ziel des Spieles ist es, dass eine Gruppe gemeinsam 6 bis 8 Holzklötze mit Hilfe eines „Liftes“ – an dem ca. 20 Schnüre befestigt sind – so übereinander platziert, dass der Turm nicht umfällt!

Das Spiel erfordert Geduld und Kommunikation unter den GruppenteilnehmerInnen!

Variante:

Als „Bestrafung“ kann man mit der Gruppe ausmachen, dass ein Gruppenmitglied „blind“ wird, wenn die Gruppe zu unvorsichtig umgeht, wenn ein Holzklötz bei der Aktion umfällt!

+ „**Stabmediation**“

Ort: auf einer Wiese oder in einem Raum

Dauer: 5 – 10 min.

Eignung: für Gruppen von 8 – 12 Personen und ab ca. 12 Jahre

Hilfsmittel: ein oder mehrere Bambus oder Holzstäbe von 1,50 bis 3 m Länge und ca. 1 cm Durchmesser, eventuell Augenbinden

Spielbeschreibung:

Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und bildet so zwei Reihen, die sich in kurzem Abstand gegenüber stehen. Die SpielerInnen schließen die Augen und kommen zur Ruhe. Dann strecken alle jeweils einen Finger jeder Hand aus und versuchen mit diesen Fingern Kontakt zu einem Stab zu bekommen, der vom oder von der SpielleiterIn waagrecht etwa in Brusthöhe zwischen den beiden Reihen gehalten wird.

Ziel ist es, dass der Stab von **allen** beteiligten Fingern berührt und getragen wird. Dann erfolgt die eigentliche Aufgabe: der Stab soll gemeinsam zu Boden gelassen werden. Dabei sollen alle Finger zu jedem Zeitpunkt Kontakt zu dem Stab haben. Wenn der Stab am Boden angekommen ist, sollen alle Finger gleichzeitig loslassen. Dann können die Augen geöffnet werden und es darf wieder gesprochen werden.

Variante:

Die Übung kann zunächst auch ohne Einschränkung des Sehens und Sprechens durchgeführt werden. Aus dem Vergleich der beiden Durchgänge können sich interessante Erfahrungen bezüglich der Kommunikation ergeben.

+ „**Codeknacker**“

Ort: auf einem Schulgelände oder auf einem Sportplatz

Dauer: 20 – 30 min.

Eignung: für Gruppen von 6 - 30 Personen, ab ca. 6 Jahren

Hilfsmittel: vorbereitete Zahlenkärtchen, Seil, Stoppuhr

Spielbeschreibung:

Mit einem Seil wird ein Kreis von ca. 3-4m Durchmesser so ausgelegt, dass in dem Kreis ca. 40 mit fortlaufenden Zahlen versehenen Pappteller mit der Zahl nach unten und gut vermischt Platz finden. Die Anzahl der Pappteller richtet sich nach der Anzahl der SchülerInnen. Sie symbolisieren die Einzelbestandteile eines Codes. Die Gruppe versammelt sich um den Kreis und erhält folgende Instruktionen:

„Ihr habt als Team den geheimdienstlichen Auftrag, den Code einer Firewall in mind. 1 ½ Minuten (je nach Teilnehmeranzahl) zu knacken. Dabei ist folgendes zu beachten:

1.) Das Programm ist dann geknackt, wenn die Zahlenkombination in numerischer Reihenfolge durch Berühren ausgelöst worden ist – d.h. die Codebestandteile (Pappteller) in ihrer aufsteigenden Reihenfolge z.B. 1-x umgedreht wurden.

- 2.) Ihr habt als Gruppe vor der tatsächlichen Durchführung die Möglichkeit, den Code auszuspienieren, indem ihr die Pappteller umdreht. Jede Person muss ca. gleich viele (+/- 1) Codebestandteile kurz umdrehen, sich einprägen und an denselben Platz zurücklegen! Dafür stehen insgesamt max. 3 (bis 5) Minuten zur Verfügung!
- 3.) Bei der Durchführung darf sich immer nur eine Person im Programm – d.h. innerhalb der Seilmarkierung – befinden, die anderen müssen draußen stehen und zusehen bzw. die Person im Kreis unterstützen. Die Codebestandteile müssen bei der Durchführung offen liegen bleiben.

Der Übungsleiter sollte bei der Durchführung keine Fragen zur Aufgabenstellung beantworten, da dies die Gruppe klären soll!

(vgl. REINERS A.: Praktische Erlebnispädagogik 2. Augsburg, 2005.
GILSDORF, R.; KISTNER, G.: Kooperative Abenteuerspiele 2. Seelze-Velber, 2001.)

LITERATURTIPPS:

BAER, Ulrich: 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Seelze-Velber, 1994.

CORNELL, Joseph: Mit Kindern die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr, 1999.

CORNELL, Joseph: Mit Freude die Natur erleben. Mühlheim an der Ruhr, 1991.

CORNELL, Joseph: Auf die Natur hören. Mühlheim an der Ruhr, 1991.

GILSDORF, R.; KISTNER, G.: Kooperative Abenteuerspiele. Seelze-Velber, 1999.

GILSDORF; R.; KISTNER, G.: Kooperative Abenteuerspiele 2. Seelze-Velber, 2001.

GILSDORF; R.; KISTNER, G.: Kooperative Abenteuerspiele 3. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Kallmeyer, 2013.

KAPPL, M.; BERTLE, L.: Erlebnis Winter. Bausteine für alternative Winterfreizeiten. Augsburg, 2002.

KRAUS, L.; SCHWIERSCH, M.: Die Sprache der Berge. Handbuch der alpinen Erlebnispädagogik. Alling, 1996.

REINERS, Annette: Praktische Erlebnispädagogik. Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele. Augsburg, 2003.

REINERS, Annette: Praktische Erlebnispädagogik 2. Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training – Band 2. Augsburg, 2005.

REINERS, A.; MICHL, W.; SANDMANN, J.: Drum prüfe, wer ans Seil sich bindet. Augsburg, 2002.

SENNINGER, Tom: Abenteuer leiten – in Abenteuern lernen. Münster, 2000.

SONNTAG, Christoph: Abenteuer Spiele. Augsburg, 2002.

SONNTAG, Christoph: Abenteuer Spiel 2. Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele. ZIEL Verlag, Augsburg, 2010.