

Wer hat die Lösung?

Kooperative Spiele

ZU ZWEIT SCHUHE BINDEN

Paare setzen sich nebeneinander und machen die Schnürbänder ihrer Schuhe auf. Dann sollen sie zusammen, jeder mit einer Hand, den Schuh mit einer schönen Schleife wieder zubinden.

Variante: Versuch es mal mit geschlossenen Augen!

Material:

Schnürschuhe

SCHNUR-STIFT-ZEICHNEN

Ein/e „blinde/r“ MitspielerIn hält einen Filzstift. An diesem Stift sind Schnüre befestigt. Die übrigen MitspielerInnen halten je das andere Ende der Schnur. Der „Blind – Zeichner“ lässt sich von den anderen führen und versucht dann, zu erraten, was er gezeichnet hat.

Material:

Schnüre, Stifte, Papier



ZEITSCHRIFTEN ORDNEN

Zwei Zeitschriften derselben Ausgabe werden im Bund auseinandergetrennt, so dass die Seiten einzeln vorliegen. Die Seiten beider Zeitschriften werden durchmischt und es entsteht ein Stapel. Es werden Kleingruppen zu je 4-5 TeilnehmerInnen gebildet. Jede der Gruppen erhält einen solchen Stapel. Die Kleingruppe soll nun möglichst schnell die Seiten sortieren und ordnen, so dass zwei Zeitschriften voneinander getrennt und in richtiger Seitenfolge vorliegen. Jene Gruppe, die zuerst fertig ist, hat gewonnen. Variante: Besonders spannend ist es, wenn die Übung schweigend durchgeführt wird oder mit der Aufgabenstellung: „Welche Gruppe kommt schneller ans Ziel: Die, die reden dürfen oder die, die schweigen?“

Material:

Zwei Zeitschriften derselben Ausgabe für jede Kleingruppe

DER SCHATZ IM SÄURETEICH

Mit einer Schnur auf dem Boden wird der Säureteich (runder Kreis) ausgelegt, der von den Kindern nicht berührt und nicht betreten werden darf. In der Mitte des Teiches liegt der gut befestigte Schatz, der von der gesamten Gruppe geborgen werden soll.

Material:

Schatz (z.B. Schokolade oder Obst in Silberpapier eingepackt), Schnur, Kletterseil



Als Hilfsmittel bekommt die Gruppe ein Kletterseil, welches nicht den Boden des Teiches berühren darf, da die Säure sehr ätzend ist. Aufgabe: Wie schafft es die Gruppe, den Schatz zu bergen ohne in den Säureteich zu fallen?

Eine (aber nicht die einzige) Lösung ist es ein Zick-Zacknetz zu spannen, damit die leichteste Person sich vorsichtig darauf legen und den Schatz vom Boden holen kann.

DIE SCHWÄCHSTE MAUS

Ein/e freiwillige/r MitspielerIn übernimmt die Rolle der „Katze“ und stellt sich in die Mitte des Raumes. Die übrigen MitspielerInnen, die „Mäuse“, sammeln sich in einer anderen Ecke und bestimmen die „schwächste Maus“, die sie vor der Katze beschützen sollen. (Die Katze kennt die schwächste Maus natürlich nicht!) Die Katze versucht nun die schwächste Maus zu fangen, wobei die anderen Mäuse versuchen müssen, die schwächste Maus vor der Katze zu beschützen. Ist eine Maus gefangen, so muss sie stehen bleiben. Ziel des Spieles ist es, dass die schwächste Maus als letztes übrig bleibt, das heißt, dass alle anderen Mäuse vor ihr gefangen werden.

ABSCHLUSSTRUNK DER BESONDEREN ART

Um den Behälter (Sektkübel/Kochtopf) wird eine Schnur angeknüpft. An dieser Schnur ist für jede/n MitspielerIn eine weitere Schnur befestigt. Diese Schnüre sind gleichmäßig, sternförmig rund um den Topf verteilt, Länge ca. 1-2 m. In den Behälter wird ein Getränk eingefüllt (Menge je nach Gruppengröße). Die Trinkbecher werden am Boden aufgestellt.

Die Aufgabe der Gruppe ist es die Trinkbecher zu füllen, dabei darf der Behälter nicht berührt werden. Jede/r MitspielerIn erhält das Ende einer Schnur und gemeinsam soll der Behälter gehoben und befördert werden. Es soll dabei so wenig wie möglich verschüttet werden. Wenn der Behälter geleert ist, kann gemeinsam angestoßen werden.

Die Übung eignet sich auch gut zum Einstieg, z.B. für einen Begrüßungstrunk der besonderen Art.

Viel Spaß beim Ausprobieren der Spiele. *Silvia Nußbaumer.*

Material:
keines

Material:
Behälter (Sektkübel/Kochtopf),
Schnüre, Getränk, 1 Trinkbecher
pro Person, evtl. Reinigungstücher
falls es nicht im Freien gespielt
wird.

