

Kooperationsspiele

Miteinander spielen ohne Konkurrenzgedanken

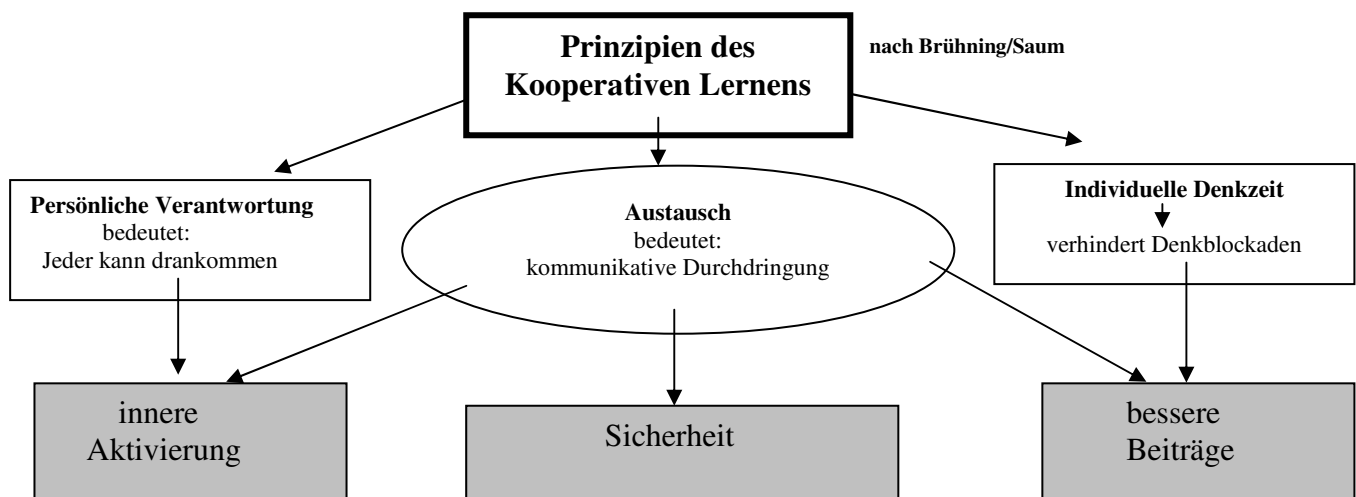
Hintergründe:

Entfremdung von der Natur des Menschen - jeder ist sich selbst der Nächste - die überzivilisierte Kulturlandschaft lässt uns die instinktiven Fähigkeiten vergessen - mangelnde Teamfähigkeit - Ausdifferenzierung bis ins Zusammenhangslose etc.. Wer hat als Sportlehrerin und Sportlehrer nicht schon die Erfahrung gemacht, dass auch einfache Spielformen aus unterschiedlichen Gründen oft im Chaos enden. Sei es, weil die vermeintlichen Stars eine Niederlage nicht akzeptieren können oder wollen oder sei es deswegen, weil die Kinder (noch) nicht gelernt haben ein Problem gemeinsam anzugehen und zu lösen. Solche oder ähnliche Probleme sind schulischer Alltag, hier gilt es gegenzusteuern mit einer sportpädagogischen Ausrichtung, die am Kooperationsgedanken ansetzt. Sehr gut geeignet, die Basis zu schaffen um im gemeinsamen sportlichen Tun ein gelungenes Miteinander im spielerischen Handeln zu gewährleisten, sind ausgewählte **Kooperationsspiele**.

Was kennzeichnet ein Kooperationsspiel ?

Ein Spiel oder eine Aufgabe, die man nur als Metaorganismus *Gruppe* spielen, bzw. lösen kann. Das Miteinander steht im Vordergrund. Es geht hier nicht um Siegen und Verlieren, nicht um das *Ich* oder *Du*, sondern um das *Wir* oder *Uns*.

Kooperationsspiele fördern den Zusammenhalt in der Klasse und das soziale Lernen jedes Einzelnen. Es gibt keine Sieger oder Verlierer, die Gruppe als Ganzes ist gefordert. Sie bekommt eine Aufgabe, die ihre Teamfähigkeit auf die Probe stellt. Jeder muss dazu beitragen, dass die Herausforderungen gelöst werden. Um zu gewährleisten, dass der vollzogene Lernprozess auch in den Gruppenalltag hineinwirkt, sollte im Anschluss gemeinsam ausgewertet werden. Mögliche Reflexionsfragen sind dabei: Wie lief die Entscheidungsfindung? Wurden schwächere Gruppenmitglieder in den Prozess integriert? Waren Kompromisse möglich? Hat jemand die Führung übernommen? Gibt es reale Situationen, in denen ich mich wie im Spiel verhalte?



**5 grundlegende Elemente
des
Kooperativen Lernens**

- ✓ **Positive Abhängigkeit** (Gemeinschaftsgefühl)
- ✓ **Direkte Interaktion** (face to face interaction)
- ✓ **Individuelle Verantwortungsübernahme**
- ✓ **Soziale Fähigkeiten** (Social Skills)
- ✓ **Prozessreflexion / Evaluation durch die Gruppe**

Erkenntnisse über Lerneffizienz

**Schüler
speichern bis zu:**

- 5 %** dessen, was sie hören
- 10 %** dessen, was sie lesen oder sehen
- 20 %** dessen, was sie hören und sehen
- 30 %** dessen, was sie beobachten/demonstriert bekommen
- 50 %** dessen, was sie miteinander besprechen können
- 75 %** dessen, was sie selbst anwenden, wenn sie aktiv sind
- 90 %** dessen, was sie anderen beibringen oder erklären

Übergeordnete Lernziele

1. Steigerung des Selbstbewusstseins
2. Erweiterung der sozialen Kompetenzen
3. Ausbildung von Teamfähigkeit



Soziale Kompetenzen:

- Miteinander Probleme lösen
- Übernahme von Verantwortung
- Rücksichtnahme
- Empathie
- Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit
- Teamfähigkeit
- Hilfsbereitschaft
- Vertrauensbildung

Personale Kompetenzen:

- Überwinden eigener Ängste
- Eigene Stärken erkennen und aktivieren
- Selbstwahrnehmung
- Grenzerfahrungen machen
- Konfliktfähigkeit
- Umgang mit starken Erlebnissen

Sachkompetenzen:

- Planungs- und Entscheidungsfähigkeit
- Orientierungssinn
- Bewältigungskompetenz
- Handlungsfähigkeit
- Eigeninitiative
- Selbststeuerungsfähigkeit
- Konzentration
- Sorgfalt

BEISPIELE AUS DER PRAXIS:

1. Fliesenspiel

Was man braucht:

- viel Platz, geht fast nur im Freien oder in sehr großen Räumen
- ein dickes DIN A4-Blatt für jeden
- mindestens 8 Leute

Wie das geht:

Es gilt als Gruppe eine vorher vereinbarte Distanz (15-20m) zu überwinden. Dabei sind Start und Ziel durch jeweils eine Linie markiert. Folgende Regeln gelten hierbei:

1. Kein Körperteil darf direkten Bodenkontakt haben
2. Jeder muss immer in Körperkontakt zu seinem Blatt bleiben
3. Das Blatt Papier darf nicht beschädigt werden
4. Macht einer aus der Gruppe einen Fehler, muss die gesamte Gruppe zurück an den Start und von vorn beginnen

Es ist natürlich erlaubt, das Blatt Papier auf den Boden zu legen und den Fuß dann darauf zu stellen. Allerdings muss laut den Regeln die Hand solange am Blatt bleiben, bis der Fuß es berührt. Das Spiel ist gelöst, wenn alle aus der Gruppe das Ziel unter Einhaltung aller Regeln erreicht haben.

Erfahrungen:

Das Ziel lässt sich auch alleine erreichen, indem man sich auf das Blatt Papier stellt und 'rüberrutscht', nur: Irgendwer macht dabei garantiert immer einen Fehler. Die Aufgabe lässt sich am besten als Gruppe lösen, wobei verschiedene Taktiken denkbar sind. Bei großen Gruppen empfiehlt sich die Aufteilung in zwei oder mehr Untergruppen.

2. Die Grube und das Pendel

Was man braucht:

- ein wenig Platz
- 15-20 verlässliche Leute

Wie das geht:

Ihr bildet einen engen Kreis, der einen Durchmesser von ca. 3-4m (das ist wenig!) nicht unterschreiten sollte. Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte. Er schließt die Augen, lässt sich mit völlig angespanntem Körper fallen und die Gruppe aus dem Kreis fängt ihn auf. Unser Freiwilliger kann vorher bestimmen, bei welchem Neigungswinkel er aufgefangen werden möchte. Diese Verabredung ist für die Gruppe bindend, es sei denn, man trifft eine neue Absprache. Das Auffangen sollte immer durch mindestens zwei Personen erfolgen. Es ist darauf zu achten, dass die Kräfte im Kreis gut verteilt sind. Man kann die Person aus der Mitte entweder aufrichten, damit sie sich dann neu fallen lassen kann oder man 'stößt' selbst mit der angemessenen Vorsicht in eine neue Richtung.

Erfahrungen:

Dieses Spiel erfordert viel Vertrauen von Seiten unseres Freiwilligen. Es sollte vorher ausgiebig erklärt und mit der Gruppe besprochen werden. Das Spiel erfordert eine Gruppe, auf die ich mich als Spielleiter 150%ig verlassen kann.

Mangelndes Vertrauen wird bei diesem Spiel schnell bestraft. Jedes Einknicken der Beine unseres Freiwilligen macht ein Auffangen nur bei großer Aufmerksamkeit und Konzentration der Gruppe überhaupt noch möglich. Auf diesen Punkt solltet ihr besonders hinweisen.

3. Riesen, Zwerge, Zauberer

Was man braucht:

- viel Platz, geht nur im Freien
- entweder Sandboden oder irgendetwas, um zwei Linien zu markieren
- mindestens 12 Leute

Wie das geht:

Es gibt drei Figuren, die wie folgt dargestellt werden:

1. Riese

Die Arme werden nach oben gestreckt und die Hände etwas angewinkelt, so dass die Fingerspitzen nach vorne zeigen. Dabei macht ihr euch möglichst groß.

2. Zwerg

Ihr geht dazu leicht in die Hocke und formt auch eurem Kopf mit zwei flachen Händen einen kleinen Hut.

3. Zauberer

Ein Bein wird in die Luft gestreckt und leicht angewinkelt, als ob ihr einen langen Schritt machen wolltet. Dazu wird ein Arm nach vorne gestreckt, so als ob sich in der Hand ein Zauberstab befinden würde.

Die Teilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe soll nun für sich eine Figur überlegen, die sie gerne darstellen möchte. Die andere Gruppe darf dabei nicht hören, welche

Figur gewählt wird. In der Mitte des Spielfeldes befinden sich zwei Linien (in den Sand gezogen, mit Hütchen markiert o.ä.). Diese Linien sollten ca. 2-3m voneinander entfernt sein. Beide Gruppen stellen sich gegenüber an den Linien auf, der Spielleiter zählt bis drei. Daraufhin stellen alle die vorher in der Gruppe besprochene Figur dar. Jetzt kommt es darauf an:

Riesen jagen Zwerge

Zwerge jagen Zauberer

Zauberer jagen Riesen

Eine Gruppe muss jetzt weglaufen, die andere muss jagen. Welche Gruppe was tun muss, ergibt sich aus der Figurenkonstellation. Alle Teilnehmer aus der Weglaufgruppe, die vor Erreichen einer vorher vereinbarten Grenze getickt werden, gehören bei der nächsten Runde der anderen Gruppe an. Zeigen beide Gruppen die gleiche Figur, geschieht nichts. Es wird dann lediglich in einer neuen Runde eine neue Figur überlegt. Es werden so viele Runden gespielt, bis es nur noch eine Gruppe gibt.

Erfahrungen:

Schnelles Reagieren ist hier gefordert. Auch eine ausgeklügelte Taktik kann zum Erfolg führen. Das Spiel eignet sich auch hervorragend, um Außenseiterproblematiken spielerisch zu thematisieren, da sich zwangsläufig irgendwann einige wenige mit einer großen Gruppe konfrontiert sehen. In einer Auswertung können dann Befindlichkeiten diesbezüglich erfragt werden.

4. Die Sitzschlange

Was man braucht:

- 20-40 Leute (möglichst mit annähernd gleicher Statur)
- einen möglichst ebenen Untergrund

Wie das geht:

Ihr bildet einen Kreis, indem Ihr Euch an den Händen fasst und auseinandergeht. Es ist unbedingt erforderlich, dass Ihr 'eiförmige' Anwandlungen nach Möglichkeit vermeidet. Nun lasst Ihr die Hände los und führt eine Vierteldrehung nach rechts (im Uhrzeigersinn) aus, so dass jeder den Rücken seines Vordermannes sieht. Jetzt geht Ihr seitwärts solange Schritt für Schritt der Mitte des Kreises entgegen, bis nicht einmal eine Briefmarke zwischen Euch und Eure jeweiligen Nachbarn passt.

Stufe 1:

Ihr geht alle leicht in die Hocke, so dass Euer Körpergewicht zu 50% vom Hintermann und zu 50% von Euch selbst getragen wird.

Stufe 2:

Ihr setzt Euch mit vollem Körpergewicht auf den Schoß Eures Hintermannes.

Stufe 3:

Im Sitzen macht ihr auf Kommando gleichzeitig einen Schritt mit dem linken und dann auf Kommando mit dem rechten Bein, so dass sich die Sitzschlange im Kreis bewegt.

Erfahrungen:

Es ist hilfreich, wenn einige etwas kräftigere Naturen von außen zusätzlich für Halt sorgen. Mit etwas Übung ist es ohne weiteres möglich, Stufe 3 zu erreichen.

5. Klapperschlange

Was man braucht:

- 20-50 Leute
- einen sehr großen Raum oder gutes Wetter
- Zwei Augenbinden
- Zwei Klappern (Rasseln, Schlüsselbund, Schellenring o. ä.)

Wie das geht:

Ihr bildet im Stehen einen möglichst großen Kreis. Für dieses Spiel braucht Ihr zwei Freiwillige, die in die Mitte des Kreises gehen. Dort werden Ihnen die Augen verbunden. Jeder erhält eine Klapper. Es wird unter den beiden eine 'Fangschlange' und eine 'Weglaufschlange' bestimmt. Weiterhin empfiehlt es sich, beide durch Drehen vor Spielbeginn zu desorientieren.

Die 'Fangschlange' hat nun die Aufgabe, die 'Weglaufschlange' zu schnappen. Wie soll sie das nun mit verbundenen Augen anstellen? Ganz einfach: Die 'Fangschlange' rasselt mit ihrer Klapper. Die 'Weglaufschlange' muss nun ebenfalls rasseln. Anhand des Geräusches kann die 'Fangschlange' ihr 'Opfer' orten. Die 'Fangschlange' kann beliebig oft rasseln. Das Spiel ist beendet, wenn die 'Weglaufschlange' geschnappt worden ist. Die beiden aus der Mitte bestimmen dann das nächste Schlangenpaar.

Die Leute aus dem Kreis sorgen dafür, dass keine der Klapperschlangen den Kreis verlässt (Verletzungsgefahr!). Es muss während des Spiels möglichst ruhig sein, damit die 'Fangschlange' eine Chance hat.

Erfahrungen:

Das Spiel ist für die Zuschauer beinahe noch spannender als für die Akteure. Manchmal bewegen sich beide Schlangen nur Zentimeter voneinander entfernt aneinander vorbei.

Der Kreis sollte gerade bei großen Gruppen nicht zu riesig sein - die beiden Akteure sollen sich schließlich ja auch irgendwann mal finden. Achtet auf ebenes, weiches Gelände - Schotterplätze sind ebenso wie betonierte Flächen aufgrund des hohen Verletzungsrisikos ungeeignet.

Das Spiel lässt sich mit nahezu allen Altersgruppen spielen.

6. Paranoia**Was man braucht:**

- 14-30 Leute
- Einen großen Raum oder ein entsprechend abgegrenztes Gelände im Freien

Wie das geht:

Jeder sucht sich zu Beginn des Spieles irgend jemanden aus der Gruppe, der sein Beschützer sein soll und jemanden, der sein persönlicher Verfolger wird. Die Wahl trifft jeder für sich vollkommen willkürlich. Niemand tauscht sich über seine Wahl mit anderen aus.

Die Aufgabe ist nun eigentlich sehr einfach: Jeder muss sich nun eine Position suchen, auf der gewährleistet ist, dass sich sein Beschützer zwischen ihm und seinem Verfolger befindet. Das Spiel läuft irgendwann mit offenem Ende aus.

Erfahrungen:

Das Spiel verdient seinen Namen. Alles läuft bunt durcheinander, ohne dass für einen Außenstehenden ein System erkennbar wäre. Es erfordert keinen Körperkontakt und eignet sich daher auch für Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen.

Nachdenken und systematisches Vorgehen kann man zwar versuchen, aber nützen wird es nicht viel...!

7. Rübenziehen**Was man braucht:**

- 20-40 Leute
- einen großen Raum oder gutes Wetter und eine Rasenfläche

Wie das geht:

Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe legt sich im Kreis mit Armen und Köpfen nach innen und versucht, sich möglichst fest zu verkeilen, indem die Arme auf irgendeine Weise miteinander verschlungen werden. Die andere Gruppe muss versuchen, einzelne Leute (Rüben) aus diesem Wust zu entfernen, indem sie sie an den Beinen herausziehen. Das müssen diejenigen in der Mitte möglichst verhindern. Es darf 'nachgefasst' werden. Das Ende ist meist chaotisch. Die Rollen der Gruppen werden dann getauscht.

Erfahrungen:

Ihr solltet ein wenig darauf achten, dass es nicht zu brutal dabei zugeht. Mit Jugendlichen empfiehlt es sich, getrenntgeschlechtliche Gruppen zu bilden, da sich so die erforderliche 'Nähe' besser aufbauen lässt.

8. Drachenschwanzjagd**Was man braucht:**

- Hilfsmittel: Tuch
- Zeit: 10min
- Formation: Reihe
- Gruppengröße: ab 8

Wie das geht:

Die Spieler stellen sich hintereinander auf und fassen jeweils den Vordermann an Hüften, Schultern oder mittels eines Rings an den Händen an. Der vorderste Spieler ist der Kopf des Drachen, der letzte der Schwanz. Der Schwanz steckt sich einen Zipfel des Tuches in den Hosensack, in den Gürtel, oder in eine Tasche, so dass der größte Teil des Tuches frei heraushängt.

Der Kopf des Drachen versucht jetzt, das Tuch zu erwischen.

Erfahrungen:

Das Spiel ist ziemlich variabel, in großen Gruppen können durchaus zwei oder mehr Drachen spielen, wobei es besonders witzig und hektisch wird, wenn mehrere Drachen gegeneinander spielen. Die oft heftigen Richtungsänderungen bergen Verletzungsgefahren für dünne Kinderarme, deshalb muss besonders aufgepasst werden, wenn Erwachsene die Spieldynamik bestimmen. Die Drachen sollten nicht länger als etwa 12 TN sein, da es ansonsten sehr lange dauern kann, bis jemand, der zu Beginn der Schwanz war, zum Kopf wird.

Variation: Glucke und Geier

Ein Geier versucht 1 Küken zu fangen. Das Küken wird von der Glucke und den anderen Geschwistern geschützt (als Kette sich festhalten)

9. Erdbeben**Was man braucht:**

- Hilfsmittel: Keine
- Zeit: 10 min
- Formation: 3er-Gruppen +1
- Gruppengröße: ab 15

Wie das geht:

Zwei Spieler bilden Wände und Dach eines Hauses, der dritte Spieler ist der Bewohner. Der Spieler, der das Spiel beginnt, ruft entweder „rechte“ oder „linke Wand“, oder „Bewohner“, worauf sich alle linken/rechten Wände oder alle Bewohner eine neue Hütte suchen müssen. In dieser Zeit kann der Startspieler versuchen, sich selbst irgendwo einzuklinken, weshalb dann natürlich jemand anderes übrigbleibt.

Der Startspieler kann auch "Erdbeben" rufen, was bedeutet, dass Wände und Bewohnern auch untereinander die Rollen tauschen dürfen.

Probleme: Häufig vergessen rechte und linke Wände, wer sie eigentlich sind. Es empfiehlt sich daher, zu Spielbeginn und nach jedem Erdbeben festlegen zu lassen, wer rechte und wer linke Wand ist.

10. Spinnennetz

Was man braucht:

- bis 16 Teilnehmer
- einen großen Raum oder gutes Wetter und eine Rasenfläche

Wie das geht:

Die Gruppe soll durch ein aufgebautes Netz auf die andere Seite gelangen. Dabei darf kein Teil des Netzes berührt werden. Jede Öffnung des Netzes darf nur von einer Person benützt werden. Berührt ein Spieler das Netz (akustisches Zeichen; z.B. Glöckchen), muss dieser auf die Ausgangsstelle zurück. Die Entscheidung, ob eine Berührung stattgefunden hat, sollte der Gruppe überlassen werden.

Varianten:

- Bei geringer Teilnehmerzahl legt der Spielleiter fest, welche Öffnung nicht benutzt werden darf. Bei mehr als 16 Teilnehmern können festgelegte Öffnungen benutzt werden.
- Beim Berühren des Netzes durch einen Spieler müssen alle Teilnehmer wieder zum Ausgangspunkt.

Bemerkung:

Die Lochgröße kann durch Kordklemmen variiert werden; in der Halle ist es ratsam, Matten zu unterlegen; Sprünge sind verboten.

Lochnutzung festlegen (1x/2x)

eventuell in Gruppenprozess eingreifen (bei Unstimmigkeiten)

Joker für Löcher vergeben

11. Fliegender Teppich

Was man braucht:

- 5 - 15 Teilnehmer
- In der Halle oder im Freien
- Plane, blaue Säcke, Augenbinden

Wie das geht:

Eine Gruppe stellt sich auf eine am Boden ausgebreitete Plane. Aufgabe ist es, die Plane umzudrehen, ohne dass ein Spieler die Plane verlässt.

Varianten:

- Einige Teilnehmer mit Augenbinden
- Gruppengröße variieren
- Planengröße verändern
- Mit Zeitungen: Zeitungen nicht umdrehen, sondern kleiner werden lassen

Bemerkung:

Als Vorübung eignet sich die gleiche Idee, nur halten die Teilnehmer die Plane in der Hand und müssen diese umdrehen ohne los zu lassen.

12. Bull – ring

Was man braucht:

- 10 - 16 Teilnehmer
- In der Halle oder im Freien
- Seile, Gummiring, Ball, kleiner Kasten, Augenbinden

Wie das geht:

Der Bull-ring, an dem 5 Sprungseile befestigt sind, wird auf einen kleinen Kasten gelegt und die Seile gleichmäßig verteilt. Auf dem Bull-ring liegt ein Gymnastikball. Jeder Spieler nimmt mindestens ein Schnurende zwischen Zeigefinger und Daumen. Jetzt soll die Gruppe versuchen, den auf dem Kasten liegenden Ball mit Hilfe des Bull-rings hochzuheben und ihn anschließend zu einem zweiten kleinen

Kasten (ca. 10 m Abstand) zu transportieren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn der Ball auf den zweiten Kasten aufgesetzt wurde.

Varianten:

- schwache Hand benutzen
- auf einem Bein hüpfen
- längere Seile
- weniger Leute in der Gruppe
- Wasserball (möglichst leichter Ball) /Petziball
- Größe des Balles
- Hindernisse einbauen
- Als Gruppenwettkämpfe durchführen

13. Zauberstab

Wenn die eine Hand nicht weiß, was die andere tut.

Lernprojekt:

Inspiziert von der Idee des Magic Bamboo haben wir eine neue Variante dieser „Stocklandung“ für gehobene Ansprüche konstruiert. War man früher auf eine fixe Gruppengröße angewiesen, so ist unser vierfach teilbarer Zauberstab für 6 bis 22 Teilnehmer geeignet. Der ehemals schwierig zu transportierende Stab mit seinen ca. 2,30 m Länge (Trainer fuhren deshalb immer einen Kombi), hat sich jetzt in ein 1 m langes, sogar bei Fluggesellschaften gern gesehenes Gepäckstück – „Aha! Sie fahren zum Zelten... aber wo ist ihre Zeltplane?“ – gewandelt. Ein Muss in jedem Trainer-Repertoire!

Durchführung:

Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Auf die ausgestreckten Zeigefinger legt der Trainer den Zauberstab ab und fixiert ihn mit sanftem Druck nach unten. Aufgabe ist es, den Stab auf dem Boden abzulegen. Dabei gilt eine einzige Regel: Niemand darf den Fingerkontakt mit dem Stab verlieren. Doch sobald der Trainer loslässt, bewegt sich der Zauberstab nach oben statt nach unten! Der Grund: Beim Versuch, den Kontakt mit diesem extrem leichten Stab (nur 200 g bei einer Länge von 4 Metern durch eine spezielle Aluminiumlegierung) zu halten, drückt jeder einzelne Teilnehmer leicht nach oben. Der Stab folgt dieser Bewegung. Nur durch detaillierte Absprachen, Konzentration, Selbstorganisation und Moderation ist das Ziel erreichbar.



Akteure(min./opt./max.): 6/12/22.

Zeit (ohne Auswertung): 5-15 Minuten.

Platzbedarf: 8 x 5 Meter Fläche bei voller Länge.

Themen und Ziele:

Teamentwicklung: Kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, moderieren.

Führungstraining: Führungsrolle annehmen, effektive Sprache kennen lernen.

Selbstorganisation: Konzentrieren, fokussieren, ressourcenorientiert arbeiten.

(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

14. Pipeline

"Die Projekt-Leitung"

Durchführung:

Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel, die stellvertretend für ein gemeinsam bearbeitetes Projekt steht, darf dabei jedoch nicht berührt werden; zur Beförderung dient die Pipeline, ein System von halbierten Kunststoffröhren, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Teilnehmern verwendet werden dürfen. Wie wird es ihnen gelingen, das Projekt erfolgreich zum Ziel zu bringen?

Bei dieser schnellen und stark aktivierenden Aufgabe ist Organisation und Abstimmung innerhalb der Gruppe der Schlüssel zum Erfolg.



Akteure (min./opt./max.): 6/16/30.

Zeit (ohne Auswertung): 10-25 Minuten.

Platzbedarf: mind. 10 x 8 Meter Fläche.

Themen und Ziele:

Teamentwicklung:	An Schnittstellen kommunizieren, Verantwortung übernehmen, kooperieren, mit Stress umgehen, Feedback geben, zielorientiert arbeiten
Führungstraining:	Effektiv kommunizieren, Informationen vermitteln, moderieren.
(Re-)Aktivierung:	Seminarbeginn, nach der Mittagspause.
Organisationsentwicklung:	Abläufe optimieren, KVP: Kontinuierlicher Verbesserungsprozess

15. Flottes Rohr

Teamgeist ohne Durchhänger

Lernprojekt:

Im Alltag stoßen viele Teams immer wieder auf Situationen, die nicht lösbar sind, wenn nicht alle Mitglieder sprichwörtlich „an einem Strang ziehen“. Führen Sie also Ihren Teilnehmern mit dem Flotten Rohr ein ums andere Mal wieder vor Augen, welchen Wert Kooperation und Moderation bei gemeinschaftlich orientierten Arbeitsabläufen haben!

Durchführung:

Ziel des Teams ist es, einen Ball mit Hilfe des Flotten Rohrs, einer schaufelartigen Konstruktion, aufzuheben und zu einem Zielpunkt zu transportieren. Dazu greift jeder Teilnehmer ein Seilende, so dass die Gruppe einen Kreis bildet. Gemeinsam soll nun das Flotte Rohr manövriert werden. Neben anderen haben sich dabei die folgenden Varianten bewährt:



Fernsteuerung: Ein zuvor definiertes Führungsteam wird mit der Aufgabe betraut, die Durchführung des Projektes zu koordinieren. Dabei dürfen die Mitglieder des Führungsteams die Schnüre des Flotten Rohres nicht in die Hand nehmen. Wie gelingt es ihnen, Aufgabe und Ablauf transparent zu kommunizieren und zielorientiert zu koordinieren?

Aktivierung: Gemeinsam und von der gesamten Gruppe: Koordiniert wird der Ball mit Hilfe des Rohres aufgehoben und an einer anderen zuvor definierten Stelle abgeladen. Alle sind beteiligt, und die Aufmerksamkeit wird wieder neu fokussiert.

Selbstorganisation: Ohne explizit definiertes Führungsteam soll die Gruppe selbstorganisiert die Aufgabe lösen. Rollen müssen dabei selbstständig besetzt werden. Die Koordination erfolgt aus der Gruppe heraus.

Akteure (min./opt./max.): 6/14/18.

Zeit (ohne Auswertung): 15-20 Minuten.

Platzbedarf: 10 x 10 Meter Fläche.

Themen & Ziele:

Teamentwicklung: Kooperieren, kommunizieren, zielorientiert arbeiten, moderieren, Abhängigkeiten erkennen.

Selbstorganisation: konzentrieren, fokussieren.

(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Material: 1 Flottes Rohr (Kunststoff) mit 16 robusten Flechtschnüren (3 mm x 2,50 m, abnehmbar), 3 Bälle,

Literatur:

1. „Faire Spiele für viele“, Le Fevre / Verlag an der Ruhr
Spiele gegen Aggression und Gewalt, für ein spielerisches Kräftenessen und ein freundliches Miteinander-Umgehen
2. „new games - Fallschirmspiele“, Todd Strong, Fluegelmann, Verlag an der Ruhr
3. „Erleben lernen – erleben lehren“, H. Altenberger, H. Paffrath, M. Rehm, M. Scholz
4. „Erlebnispädagogik-Theorie und Praxis in Aktion“, W. Antes, 3. Aufl. Öktopia Verlag
5. „666 Spiele für jede Gruppe –für alle Situationen“, A. Bedacht, München 1992
6. "Erfolgreich unterrichten durch kooperatives Lernen", Brühning/Saum 2006
7. "Kooperatives Lernen in der Grundschule", Bochmann/Kirchmann
8. Dokumentation Schulsportkongress 2006, PH Ludwigsburg
9. Internet: www.metalog.de/trainingstools/flottes_rohr.htm
10. Internet: www.dslv-kongress.de

Melanie Selg / Hans-Jürgen Glockner