

Als Gruppe handeln

Spiele zur Förderung der Zusammenarbeit

Unterrichtsmaterial für Soziales Lernen, ab der 5. Schulstufe

In diesem Tool sind einige einfach umsetzbare Kooperationsübungen für das Soziale Lernen beschrieben, die allerdings an die Klassensituation angepasst werden müssen.

Das Herstellen von Kontakten, das Aufeinander Zugehen und das Aufrechterhalten von Beziehungen sind Fertigkeiten, die nicht alle SchülerInnen gleichermaßen beherrschen. Um ein konstruktives Zusammenleben und Arbeiten als Klasse/Gruppe zu ermöglichen, müssen alle Mitglieder der Gruppe die Grundregeln des Miteinanders kennen, verstehen und akzeptieren.

Abgesehen davon, dass es den meisten Klassen viel Spaß macht, sich untereinander spielend besser kennen zu lernen, bringen Kooperationsübungen durchaus auch Nutzen für den (schulischen) Alltag: Die SchülerInnen lernen sich durchzusetzen oder aber auch nachzugeben, wenn dies erforderlich ist. Bei Kooperationsspielen wird auch deutlich, dass das Gesamtergebnis oft von jedem Einzelnen abhängt, dass jede/r wichtig ist, auch wenn der Beitrag noch so klein ist! Jede/r hat Stärken und Schwächen, auch das wird veranschaulicht.

Kooperationsspiele in Kleingruppen

„Die geteilten Quadrate“

Spielanleitung

Die Klasse wird in 5-er Gruppen eingeteilt, jeder Gruppe wird mindestens ein/e BeobachterIn zugeteilt. Jede Gruppe sitzt um einen Tisch und bekommt ein Kuvert mit 15 ausgeschnittenen Puzzle-Teilen (siehe Kopiervorlage).

(Der/die SpielleiterIn/LehrerIn erklärt vorerst das)

Ziel des Spiels:

Jede/r MitspielerIn der Gruppe soll nach 15 Minuten ein vollständiges Quadrat vor sich liegen haben. Es gibt nur eine mögliche Lösung!

Durch das gemeinsame Lösen der Aufgabe soll der Zusammenhalt der Klasse verbessert werden, die SchülerInnen lernen genau zu beobachten, sich zu konzentrieren und an Spielregeln zu halten.

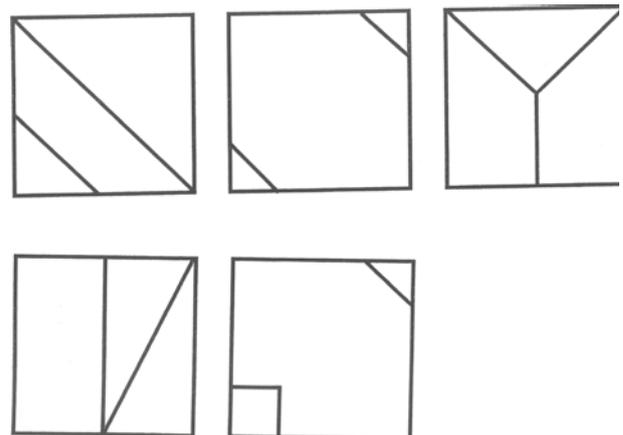
Spielregeln:

- Während des Spiels wird nicht gesprochen.
- Niemand darf durch Zeichen usw. die MitspielerInnen beeinflussen oder ein Teilstück von jemandem fordern.
- Niemand darf in die Figur eines/einer anderen eingreifen!
- Selbst nicht benötigte Teilstücke dürfen in die Mitte des Tisches gelegt werden, nicht aber dort „montiert“ werden!
- Jede/r darf Teilstücke, die er/sie für sein Quadrat braucht, aus der Mitte nehmen.

Jede/r BeobachterIn achtet auf die Einhaltung der Spielregeln (ev. diese auch in den Kuverts mitliefern), teilt zu Beginn des Spiels reihum jeder/m MitspielerIn drei Puzzleteile aus und stoppt die Zeit, die die Gruppe zur Lösung (vor jedem liegt ein fertiges Quadrat) braucht. Die/Der BeobachterIn soll außerdem beobachten, wer sich an die Spielregeln hält und wie die Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert.

Auswertung

Die BeobachterInnen berichten kurz im Plenum: Wie ist das Gefühl, wenn jemand ein Teilstück festhält, das einem selbst fehlt? Wie fühlt man sich, wenn jemand ein unrichtiges Quadrat fertig hat, es aber nicht merkt? Wie geht es einem, wenn man selbst sein Quadrat fertig hat, die Gruppe aber nicht weiterkommt? Wie ist das Gefühl den Langsamen gegenüber?



Variante: Zusammenarbeitspuzzle

Spielanleitung:

Man benötigt so viele Bilder/Postkarten, wie SchülerInnen in der Klasse sind. Der/die SpielleiterIn zerschneidet jedes dieser Bilder in 5 Teile. Die Teile werden gemischt und verdeckt aufgelegt. Jedes Kind nimmt sich aufs Geratewohl 5 Puzzleteile und muss nun ein Bild aus 5 Puzzleteilen zusammensetzen. Die passenden Teile muss jedes Kind von den anderen bekommen. Man darf von niemandem Teile fordern, sondern darf nur Teile verschenken. Um dieses Zusammenarbeitspiel zu lösen, müssen die Kinder genau beobachten und sich verständigen, wer welches Bild zusammensetzen darf! Das Spiel dauert so lange, bis jedes Kind ein vollständiges Bild zusammengesetzt hat!

Kooperationsspiele für 2

Du spiegelst mich

Spielanleitung

Zwei MitspielerInnen stellen sich jeweils im Abstand von etwa einem Meter voneinander auf. Ein/e MitspielerIn beginnt sich mit kleinen Armbewegungen zu sanfter Musik zu bewegen. Die/Der Gegenüberstehende macht die Bewegungen spiegelbildlich mit. Nun kommen die Beine dazu, die beiden SpielerInnen können sich auch auf den Boden setzen, ohne sich allerdings aus den Augen zu verlieren!

Wichtig: Die Bewegungen müssen im Zeitlupentempo erfolgen, sonst kommt das „Spiegelbild“ nicht mit!

Variante 1: Es wird vereinbart, wer der/die Führende ist.

Variante 2: Die Führung wird während des Spiegels nonverbal gewechselt.

Das Spiegeln mit verschiedenen PartnerInnen ausprobieren!

Auswertung

In welcher Rolle hast du dich wohler gefühlt, als Führende/r oder als Geführte/r? Wie lief es, als die Führung nicht vorher ausgemacht wurde? Wie hast du dich durchgesetzt? Wie wirkt sich die Übung auf die Beziehung aus?

Kooperationsspiele für 2

Rücken an Rücken

Spielanleitung

Zwei MitspielerInnen sitzen Rücken an Rücken, vor sich auf dem Tisch (oder Boden) haben sie exakt das gleiche „Baumaterial“ liegen: Stifte, Bauklötze, Gummibärchen, Schulbücher, ... (maximal 5-10 Dinge). Der/die eine PartnerIn formt nun aus seinem Material eine „Skulptur“ und beschreibt diese gleichzeitig dem/der rückwärtigen PartnerIn. Diese/r versucht nach der Anleitung mitzubauen, er/sie darf nicht rückfragen! Am Ende schauen beide die Figuren des/der anderen an und vergleichen sie miteinander.

Auswertung

Wodurch werden Anweisungen klar und verständlich? Was hat gefehlt, um genau mitzubauen zu können? Was habt ihr für das alltägliche miteinander Reden gelernt?

Kooperationsspiele für 2

Zwei am gleichen Bleistift

Spielanleitung

Zwei SchülerInnen führen gemeinsam einen Bleistift und zeichnen auf das Kommando des Spielleiters/der Spielleiterin ohne sich durch sprechen zu verständigen „ein Haus, einen Baum und einen Hund“. - Variante: Kein Thema vorgeben, abschließend soll das Gemälde signiert oder mit einem Titel versehen werden (alles ohne zu reden!). Zeitvorgabe: 5 Minuten.

Auswertung

Wie verständigt man sich, ohne zu sprechen? Wer war dominant? Wie habt ihr euch damit auseinandergesetzt? Wie fühlt man sich als FührerIn/Geführte/r? Wie seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden?



Bewegte Übungen

Denkmal versetzen

Spielanleitung

Die Klasse wird in zwei etwa gleich große Gruppen geteilt (max. 12 TN). Jeweils die Hälfte dieser Gruppen bilden mit-/auseinander eine – komplizierte – Statue. Die Mitglieder der anderen Gruppenhälfte „zerlegen“ die Menschenstatue vorsichtig in ihre Bestandteile, tragen sie auf die andere Seite der Klasse und bauen die Statue dort wieder zusammen. Unbedingt 2. Runde mit Rollentausch!

Auswertung

Ist das Ergebnis identisch? Wer hat eine Strategie für die Lösung eingebracht? Wurde sie befolgt? Welche Vorgangsweise hat sich bewährt?

Bewegte Übungen

Luftballonjongleure

Spielanleitung

Die Klasse wird in Gruppen zu min. 6, max. 10 SpielerInnen eingeteilt. Die Gruppen stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Jede Gruppe erhält einen Luftballon. Die Aufgabe besteht nun darin, den Ballon so lange als möglich in der Luft zu halten, die Hände dürfen dabei nicht losgelassen werden. Jede Berührung mit dem Ballon ergibt einen Punkt. Die Gruppen können versuchen eigene Rekorde aufzustellen und selbst zu überbieten. Fällt der Ballon auf den Boden oder bricht die Kette, wird neu begonnen.

Auswertung

Wer war bei der Übung tonangebend? Warum? Wer konnte sich nicht entfalten? Warum? Wie ging die Gruppe mit Fehlern um?

Bewegte Übungen

Sitzkreis

Spielanleitung

Alle SchülerInnen stehen möglichst eng im Kreis hintereinander, alle rechten Schultern zeigen in die Kreismitte. Nun legen alle die Hände auf die Schultern des/der vor ihnen stehenden MitschülerIn. Auf ein Zeichen des Spielleiters (1-2-3!) setzen sich alle auf die abgewinkelten Knie des/der hinter ihnen Stehenden. Funktioniert das schon gut, kann probiert werden, sich sitzend im Kreis Schritt für Schritt fortzubewegen!

Wichtig:

Den SchülerInnen ist bewusst zu machen, dass sie die Verantwortung für die vor ihnen stehenden MitschülerInnen tragen! Schwierigkeiten bei der Durchführung sollte die Gruppe selber lösen!

Bewegte Übungen

Jurtenkreis

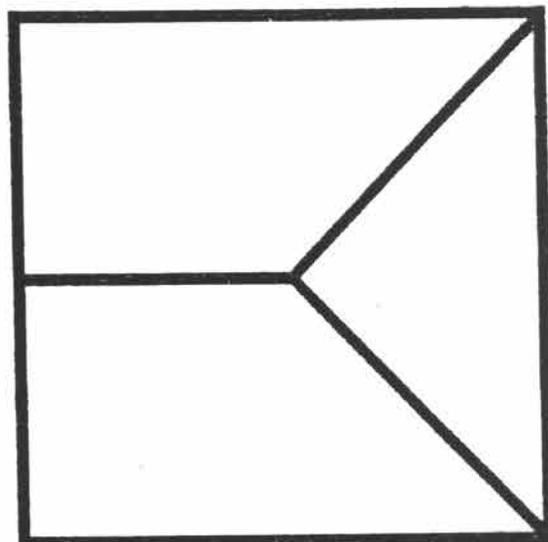
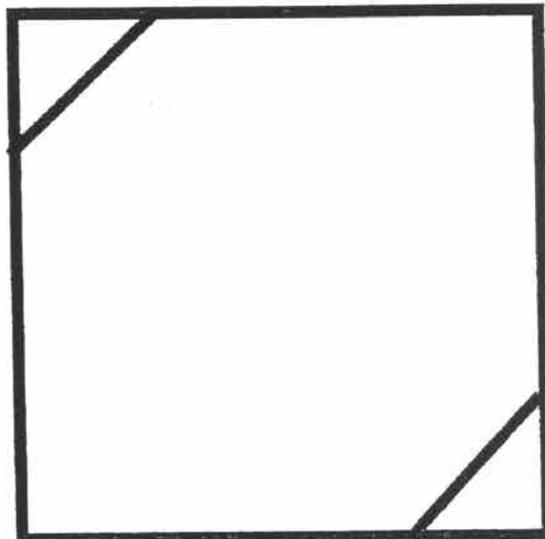
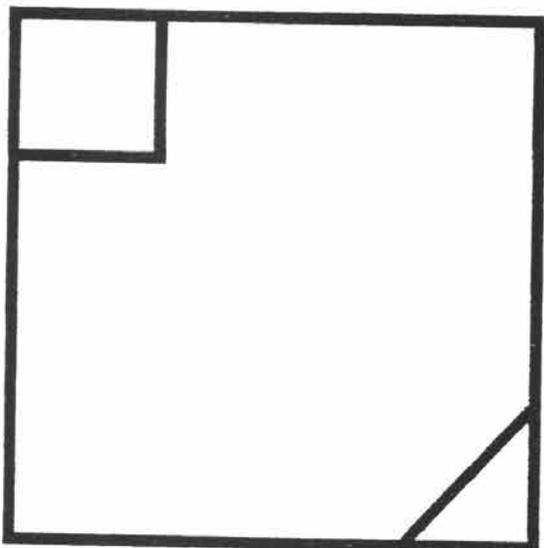
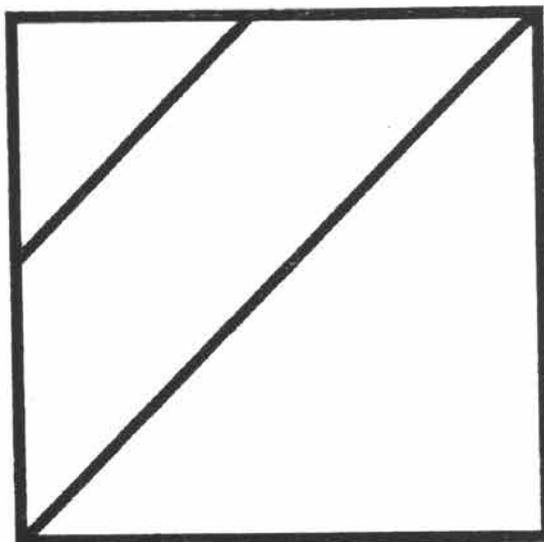
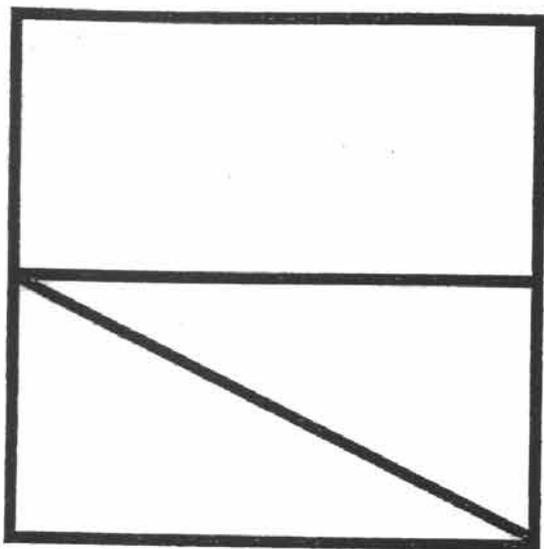
(Anspruchvollere Variante)

Spielanleitung

Die SchülerInnen stehen abwechselnd mit dem Gesicht nach innen und außen im Kreis und fassen sich an den Händen, die Füße stehen fußbreit und fest nebeneinander. Gleichzeitig lassen sich nun alle auf ein Kommando langsam und behutsam nach vorne in Blickrichtung fallen. Jede/r wird dabei von den Armen und dem Gegengewicht der anderen gehalten (Zick-Zack-Linie). Auf ein Kommando gehen alle wieder in die Ausgangsposition. Anschließend sanft nach hinten fallen lassen!

Wichtig:

Etwa gleich schwere Kinder sollten nebeneinander stehen, einen festen Handgriff sicherstellen. Jeder trägt Verantwortung für die NachbarInnen!



Nach getaner Kooperations-Arbeit oder nach einer intensiven Gruppenphase kann diese Checkliste hilfreiche Einsichten liefern oder eine Auswertung im Plenum vorbereiten.

Kooperations-Checkliste

- Wie konnte ich mich entfalten/in die Gruppe einbringen?
- Wer hat mich behindert?
- Wer hat mich unterstützt?
- Wie habe ich Einfluss genommen?
- Wie groß war mein Engagement?
- Welche Gefühle - freundliche und unfreundliche - habe ich nicht ausgedrückt?
- Wessen Ideen wurden berücksichtigt?
- Wessen Ideen blieben unbeachtet?
- Gab es Rollenzuweisungen? Welche Rolle habe ich gespielt?
- Was habe ich über meine Kooperationsfähigkeit/-bereitschaft erfahren?
- Wie wurden Entscheidungen getroffen?
- Wurden Störungen beachtet? Wie wurde damit umgegangen?
- Fühlte sich jemand übergangen? Wie wurde darauf reagiert?

Zum Beispiel: Jede/r TeilnehmerIn bekommt eine Kopie und Zeit, die Fragen für sich zu beantworten. Dann werden die Antworten in der Gruppe, in der zusammengearbeitet wurde, ausgetauscht, schließlich die wichtigsten Erkenntnisse im Plenum besprochen.