

# Kooperations- & Vertrauensspiele



## Inhaltsverzeichnis

- 6.1   Blindes Zählen
- 6.2   Flucht durch das Netz
- 6.3   Kommunikationspuzzle
- 6.4   Die Saufpiratencrewschatzinseljagd
- 6.5   Vertrauensparcours
- 6.6   Zeichnen nach Anweisung
- 6.7   Tretminen
- 6.8   Klatschparcours
- 6.9   Drüber oder drunter

## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.1 Blindes Zählen

<b>Kategorie:</b>	Kooperationsspiel	<b>Dauer:</b>	ca. 10 Minuten
<b>TN-Anzahl:</b>	ab 8 Personen, ab 10 Jahren	<b>Ort:</b>	beliebig
<b>Material:</b>	keins	<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren

#### **Beschreibung:**

Die TN verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Sie haben nun die Aufgabe abwechselnd zu zählen. Dabei dürfen sich die TN untereinander nicht verständigen. Eine Person darf nicht mehrere Zahlen hintereinander nennen. Sobald eine Zahl von mehreren Personen genannt wurde, geht es wieder von vorne los.

Schafft es die Gruppe gemeinsam bis fünf, zehn, fünfzehn...?

#### **Ziel:**

Teamwork, Aufeinander achten

#### **Variationsmöglichkeiten:**

Es kann auch festgelegt werden, dass die Höhe der Zahlen der TN-Anzahl entspricht. So kommt in der perfekten Runde jede\*r einmal dran.

## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.2 Flucht durch das Netz

<b>Kategorie:</b>	Kooperation	<b>Dauer:</b>	5-10 Minuten
<b>TN-Anzahl:</b>	8-18 Personen	<b>Ort:</b>	beliebig
<b>Material:</b>	1 Seil, elastische Schnüre, mind. 4 Ankerpunkte, Gegenstände zum Markieren der Löcher		

#### **Beschreibung:**

Durch einen „Sicherheitstrakt“ in Form eines waagrecht aufgespannten Netzes hindurch muss die Gruppe von einer Seite des Netzes auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Es stellen sich dabei folgende Schwierigkeiten:

Der „Sicherheitstrakt“ kann nur betreten werden, indem die TN ein Loch im Netz von oben nach unten durchsteigen. Er kann nur wieder verlassen werden, indem sie durch ein weiteres Loch von unten nach oben wieder hindurch steigen. Von dort aus gilt es dann, sicheren Boden auf der gegenüberliegenden Seite des Netzes zu erreichen, ohne aber ein weiteres Mal dabei das Netz zu durchqueren. Dabei ist gegenseitige Hilfestellung natürlich nicht sprachlich, aber nicht körperlich erlaubt!

Jedes Loch kann nur von jeweils einem TN durchquert werden. Danach wird es durch eine Lasersperre versiegelt, die nur dann aufgehoben ist, wenn die jeweilige Person auf umgekehrten Weg durch das Loch zurückkehrt.

Das Netz selbst ist durch ein elektronisches Warnsystem gesichert und darf daher nicht berührt werden. Geschieht dies doch müssen alle TN wieder zum Anfang zurück.

#### **Ziel:**

Kooperation

#### **Variationsmöglichkeiten:**

Um zu ermöglichen, dass genügend Hygieneabstand eingehalten wird und keine großartige Hilfestellung durch die Gruppe beim Erreichen der gegenüberliegenden Seite notwendig wird, sollten möglichst viele Löcher an den Rändern vorhanden sein.

## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.3 Kommunikationspuzzle

<b>Kategorie:</b>	Kooperationsübung	<b>Dauer:</b>	ca. 20 Min.
<b>TN-Anzahl:</b>	3 – 10 TN	<b>Ort:</b>	drinnen oder draußen
<b>Material:</b>	Puzzleteile, Stellwand, Augenbinden, Bauanleitung für das Puzzle	<b>Alter:</b>	ab 12

#### **Beschreibung:**

Die Puzzleteile können auf Holz oder auch auf Karton zurechtgeschnitten werden und dann immer wieder verwendet werden. ☺ Insgesamt eignet sich ein großes Puzzle mit einer Grundfläche von 1 qm.

*Vorbereitung:* Die Trennwand wird so zurechtgestellt, dass man von der einen Seite nicht auf die andere blicken kann. Auf der einen Seite befinden sich die Puzzleteile (durcheinander auf dem Boden oder auf einem großen Tisch). Die Gruppe wird in drei Teams aufgeteilt: Planer\*innen, Kontrolleur\*innen und ein\*e Arbeiter\*in.

Das Planer\*innen-Team befindet sich hinter der Stellwand und hat die Bauanleitung. Das Team hat keinen Sichtkontakt zu den anderen beiden Teams, diese befinden sich vor der Stellwand. Die Kontrolleur\*innen bekommen die Anweisungen, wie das Puzzle zusammen zu bauen ist von den Planer\*innen akustisch durch die Stellwand vermittelt. Sie leiten den\*die Arbeiter\*in verbal (ohne selbst einzugreifen) an. Der\*Die Arbeiter\*in hat die Augen verbunden und sitzt etwa 2 Meter vor den Kontrolleur\*innen auf dem Boden/vor dem Tisch vor den Puzzleteilen. Sie\*Er muss nun das Puzzle zusammen bauen.

#### **Variationsmöglichkeiten:**

#### **Ziel:**

Kooperation, Kommunikation, genaue Absprache, Zuhören im Team

Bauanleitung:



## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.4 Die Saufpiratencrewschatzinseljagd

<b>Kategorie:</b>	Großspiel, Kommunikation	<b>Dauer:</b>	ca. 30 Minuten
<b>TN-Anzahl:</b>	mindestens 8	<b>Ort:</b>	großer Saal oder Wald
<b>Material:</b>	Augenbinden, Hindernisse, ggf. Schatz	<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren

#### Beschreibung:

„Ihr seid die Crew eines Piratenschiffes, die am Vorabend endlich die lang gesuchte Schatzkarte gefunden hat und heute nun schnell aufbrechen will, um den Schatz zu bergen, bevor die rivalisierende Mannschaft eines anderen Schiffes euch zuvorkommt. Leider habt ihr am Vorabend etwas zu ausgelassen gefeiert. Vor euch liegt die Insel mit dem Schatz in Sicht, aber einige Handycaps erschweren die Bergung: Die Crewmitglieder haben zu wild gefeiert und gegrölt, sodass sie heute alle heiser sind und kein Wort herausbringen. Außerdem ist ihnen noch ziemlich schwindelig, sodass sie ihre Plätze auf dem Schiff nicht verlassen können. Außer wildem Gestikulieren bleibt ihnen nichts übrig. Zum Glück ist der Schiffsjunge wieder so nüchtern, dass er sich recht sicher bewegen kann - leider ist er aufgrund des übertriebenen Rumgenusses am Vorabend vorübergehend erblindet, kann also nicht sehen, wohin er läuft. Er ist auf klare Kommandos angewiesen, die die heisere Crew ihm aber nicht geben kann. Der Kapitän des Schiffes und sein erster Offizier (nur der Kapitän, wenn man es erleichtern will) haben sich in vornehmer Zurückhaltung geübt, was laute Seemannslieder angeht, können also noch Kommandos geben. Leider Gottes haben sie allerdings spät am Abend zu ausgelassen auf den glitschigen Tischen getanzt und sich bei einem Sturz die Wirbel verrenkt, sodass sie sich nicht mehr bewegen - nicht einmal den Kopf drehen! - können. Dummerweise sitzen sie mit dem Rücken zur Schatzinsel, allerdings sehen sie ihre Crew, welche ihnen durch Handzeichen signalisieren kann, wohin sie den Schiffsjungen lenken sollen.“

Mehrere freiwillige „Schiffsjungen“ werden vor die Tür geführt und später einer nach dem anderen mit verbundenen Augen reingeholt. Ein Kapitän und Erster Offizier werden ebenfalls aus dem Raum geführt. Sie werden später als Erstes in den Raum zurückgeholt, ihre Augen so lange verbunden, bis sie mit dem Rücken zur Insel sitzen, sodass sie nur ihre Crew sehen können. Während die Freiwilligen draußen sind, stellen die Teamer\*innen einen Hindernisparcours aus diversen Gegenständen, um die/über die/unter denen die Schiffsjungen auf Anleitung der Crew navigieren müssen, um zum Ziel (=Schatz) zu kommen. Der zunehmende Weg muss der Crew vorgeführt bzw. klar mitgeteilt werden und jede Stelle muss vom „Schiff“ aus gut einsehbar sein. Die Kennzeichnung des Weges mit einem

Seil ist nicht empfehlenswert, da schlaue Schiffsjungen recht schnell merken, dass der Weg zufällig immer am Seil entlang führt.

Die Schiffsjungen sollten ständig von mindestens einem\* einer Teamenden begleitet werden, der auch von vornherein klar kommuniziert, dass er den Schiffsjungen stoppen wird, wenn die Kommandokette ihn einer „Gefahr“ (Anstoßen, Runterfallen etc.) zu nahe bringt.

### **Variationsmöglichkeiten:**

Im Prinzip reicht ein Schiffsjunge, es kann aber durchaus von Interesse sein, nach dem ersten Durchlauf eine Reflexion abzuhalten, damit sie sich für einen zweiten Durchgang verbessern können. Der Parcours sollte hierfür zumindest leicht geändert werden (bzw. man kann beim zweiten Durchgang das Übersteigen eines Stuhles/Tisches einführen, statt herumzulaufen), damit die Befehlsgeber nicht von vornherein genau wissen, welchen Weg der Blinde gehen muss).

### **Ziel:**

Kommunikation reflektieren. Wie versteht mich der andere, wenn er nicht sieht, was ich sehe und nicht weiß, was ich weiß?



## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.5 Vertrauensparcours

<b>Kategorie:</b>	Vertrauens- und Kooperationsspiel	<b>Dauer:</b>	ca. 30 Min.
<b>TN-Anzahl:</b>	10-15	<b>Ort:</b>	Drinnen und Draußen
<b>Material:</b>	Hindernisparcours, Seile mit 1,5m Länge, Augenbinden (Waschbar)	<b>Alter:</b>	beliebig

#### **Beschreibung:**

#### Vorbereitung:

1. Seile müssen zurecht geschnitten werden.
2. Der Parcours muss aufgebaut werden.
3. Die Materialien müssen zurecht gelegt werden.

Durchführung: Alle Teilnehmenden der Gruppe suchen sich jeweils eine\*n Partner\*in, sodass Zweierteams entstehen. Jedes Team bekommt jeweils zwei Augenbinden und ein Seil. Das Seil muss zwischen den Beiden immer gespannt werden.

Ein\*e Spieler\*in verbindet sich die Augen und wird von der jeweils anderen Person am Seil durch den Parcours geführt. Danach wird gewechselt.

#### **Variationsmöglichkeiten:**

Der Parcours kann verschiedene Schwierigkeitsstufen haben.

Die erste Runde kann mit Führen und Reden sein und die zweite Runde nur noch mit der Führung am Seil.

Die Partner\*innen können zwischendurch mal gewechselt werden.

#### **Ziel:**

Das Vertrauen in die jeweiligen Gruppenmitglieder und das Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Gruppe wird durch diese Übung gestärkt.

## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.6 Zeichnen nach Anweisung

<b>Kategorie:</b>	Kooperationsübung	<b>Dauer:</b>	ca. 20 Min.
<b>TN-Anzahl:</b>	ab 2 TN	<b>Ort:</b>	beliebig
<b>Material:</b>	Papier, Stifte, Vorlage	<b>Alter:</b>	ab 5. Klasse

#### **Beschreibung:**

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Beide Personen setzen sich Rücken an Rücken. Die erste Person erklärt der zweiten ein Bild, das aus relativ einfachen Formen (siehe Vorlage) besteht. Die zweite Person versucht dies möglichst exakt zu malen.

1. Runde: beide Personen dürfen normal sprechen
2. Runde: der\*die Maler\*in darf nur „ja“ oder „nein“ sagen.
3. Runde: der\*die Maler\*in darf überhaupt nichts mehr sagen und auch keine Geräusche von sich geben

#### *Auswertung:*

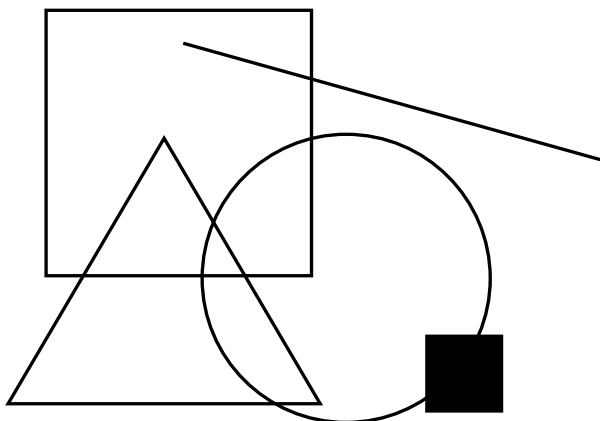
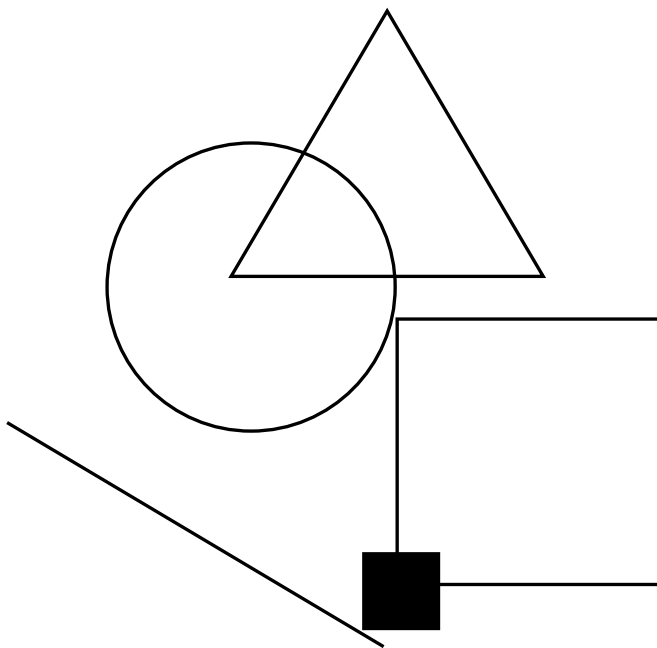
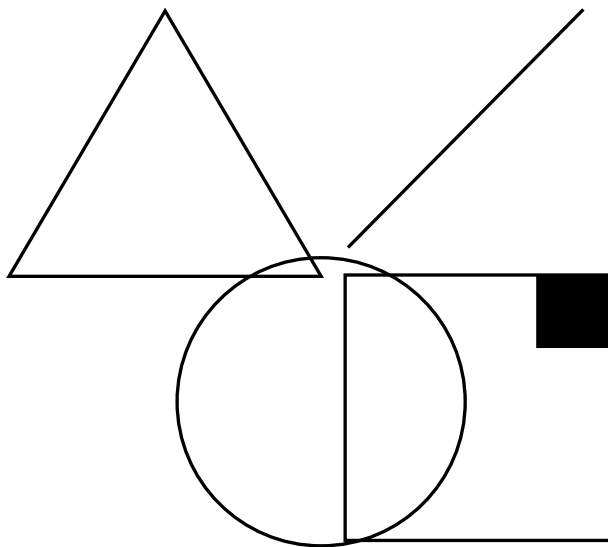
- Wie hat es funktioniert?
- Was war besonders schwierig?
- Welche Parallelen sehe ich zum normalen Leben?

#### **Variationsmöglichkeiten:**

Es können auch 3er-Grüppchen gebildet werden. Die dritte Person ist Beobachter\*in. Die Rollen werden dann jede Runde gewechselt.

#### **Ziel:**

Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Komplexität der menschlichen Kommunikation verdeutlichen



## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.7 Tretminen

<b>Kategorie:</b>	Kooperationsspiel	<b>Dauer:</b>	ca. 10 Min.
<b>TN-Anzahl:</b>	ab 2	<b>Ort:</b>	große Fläche
<b>Material:</b>	Augenbinden, Tretminen	<b>Alter:</b>	

#### **Beschreibung:**

Du markierst ein „Minenfeld“, das ein\*e Freiwillige\*r durchqueren muss. Die Minen werden durch Objekte (z.B. Tücher, Kartons, Bälle, Wasserballons...) simuliert, die du willkürlich verteilt hast.

Der\*Die Freiwillige bekommt die Augen verbunden. Ihm\*Ihr wird jedoch ein\*e andere\*r TN an die Seite gestellt, der\*die ihn\*sie mit seiner\*ihrer Stimme durch den Parcours führen kann. Anfassen ist bei dieser Aktion nicht erlaubt.

#### **Variationsmöglichkeiten:**

Der\*Die TN, der\*die durch das Minenfeld lotst, darf nicht sprechen und muss nonverbal Signale geben (z.B. durch Klatschen).

#### **Ziel:**

Kooperation, Vertrauen

## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.8 Klatschparcours

<b>Kategorie:</b>	Kooperationsspiel	<b>Dauer:</b>	ca. 10-15 Min.
<b>TN-Anzahl:</b>	mind. 8	<b>Ort:</b>	Stuhlkreis
<b>Material:</b>	keins; evtl. Augenbinde	<b>Alter:</b>	

#### **Beschreibung:**

Der Stuhlkreis sollte möglichst groß sein, so dass man zwischen den Stühlen durchgehen kann, dennoch aber Abstand bewahren kann.

Ein\*e Spieler\*in geht nach draußen. Ein\*e andere\*r läuft einen beliebigen Weg um die Stühle herum; er\*sie beginnt an der Tür und endet an dem Stuhl des\*derjenigen, der\*die draußen ist. Wichtig ist, dass alle sich diesen Weg genau einprägen. Deshalb ist es sinnvoll, den Weg ein zweites Mal gehen zu lassen.

Der\* Die Spieler\*in von draußen muss diesen Weg nämlich herausfinden. Die Gruppe leitet ihn\*sie durch gemeinsames Klatschen: Sie klatscht, solange er\*sie richtig geht, und hört in dem Moment auf, wo er\*sie die falsche Richtung einschlägt. Und wenn er\*sie dann schließlich auf seinem\*ihren Stuhl Platz nimmt, gibt es noch einen verdienten kräftigen Applaus.

#### **Variationsmöglichkeiten:**

Der\*Die Spieler\*in bekommt davor nicht gesagt, was seine\*ihre Aufgabe ist.

Anspruchsvoller wird es, wenn der\*die TN draußen die Augen verbunden bekommt.

#### **Ziel:**

Wahrnehmung, Kooperation

## Methodensammlung für die Kinder- und Jugendarbeit

### 6.9 Drüber oder drunter

<b>Kategorie:</b>	Waldspiel	<b>Dauer:</b>	40-60 Minuten
<b>TN-Anzahl:</b>	6-20 TN	<b>Ort:</b>	Wald
<b>Material:</b>	Kordel oder Gummischnur	<b>Alter:</b>	ab 8 Jahre

#### **Beschreibung:**

Im Wald werden zwischen Bäumen mindestens 20 Gummischnüre oder Kordeln gespannt und zwar entweder 0,3m oder 1,2m hoch. Die Zahl der hoch- oder niedriggespannten Schnüre ist gleich.

Die Gruppe muss nun diesen Parcours durchlaufen, ohne Schnüre zu berühren. Jeder Spieler muss vor dem Beginn festlegen, ob er alle Hindernisse über- oder unterquert. Die einmal getroffene Entscheidung darf nicht revidiert werden!

Berührt ein Spieler eine Schnur, so muss er von vorne beginnen. Das Problem ist erst gelöst, wenn die ganze Gruppe den kompletten Parcours erfolgreich bewältigt hat.

#### **Variationsmöglichkeiten:**

#### **Ziel:**

Alle TN müssen ins Ziel kommen.