

## II.28

### Spiele mit und ohne Ball

# Gemeinsam schaffen wir das! – Kooperationsspiele ausprobieren

David Senf, Leipzig



© RAABE 2021

© FatCamera/E+/GettyImages

Die Gemeinschaft und den Zusammenhalt in einer Klasse zu stärken, ist wichtig. Durch Kooperationsspiele lösen Kinder gemeinsam Aufgaben, bei denen sich jeder auf den anderen verlassen muss. Das fördert spielerisch das Vertrauen untereinander sowie die Sozialkompetenz. Die Bewegungsaufgaben bieten viel Spielraum für Kreativität und oft gibt es mehrere Lösungen, um das Ziel gemeinsam zu erreichen.

---

#### KOMPETENZPROFIL

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Klassenstufen:</b>        | 2 bis 4   |
| <b>Dauer:</b>                | ca. 4 Unterrichtsstunden  |
| <b>Kompetenzen:</b>          | kooperieren und kommunizieren, Bewegungsaufgaben verstehen und Lösungen suchen, eigene Fähigkeiten einschätzen und einsetzen, fair wetteifern |
| <b>Thematische Bereiche:</b> | Kooperationsspiele, Kleine Spiele, Gemeinschaft   |
| <b>Medien:</b>               | Aufgabenkarten, Spielbeschreibungen   |

---

# Stundenübersicht

## Legende

L: Lehrkraft

SuS: Schülerinnen und Schüler



Variationen/Differenzierung



Tipps/Hinweise



Gesprächsimpulse

## 1. Stunde

**Thema:** Kennenlernen, Kontakte knüpfen

In der ersten Stunde gilt es, die Idee der kooperativen Spiele kurz zu thematisieren und mit den Kindern gemeinsam Regeln aufzustellen.



### Aufwärmen

**M 1**

**Der Urlaubsfieger** / SuS werden mit einer Bewegungsgeschichte angeleitet.

### Hauptteil

**M 2**

**Kontakt aufnehmen**

**Abschluss:**

Die SuS reflektieren ihr Vorgehen bei den Spielen/Aufgaben. Die Kommunikation zwischen den Kindern (Partner-/Gruppenaufgaben) wird thematisiert:

*Was hat gut geklappt, was nicht? Warum (nicht)?*



**Benötigt:**

Seile, Markierungskegel, Langbänke, 1 kleiner Kasten pro Paar, 1 Gymnastikstab pro Kind, ggf. Sandsäckchen und Matten

## 2./3. Stunde

**Thema:** Gemeinsam Lösungen suchen und finden

**Vorbereitung:**

Basteln einer „Gummi-Zange“ für das Spiel „Die heißen Becher“ (siehe M 3): Dafür werden an einem Gummiring 5–6 weitere Gummis sternförmig geknotet. An deren Enden werden lange Fäden befestigt.

**Einstieg:**

L gibt Hinweise, worauf es in dieser Doppelstunde ankommt (Kooperation, gemeinsam Lösungswege suchen, eigene Ideen einbringen). Die folgenden Aufgaben finden in 5er- bis 6er-Gruppen statt.

### Hauptteil

**M 3**

**Gemeinsam Lösungen finden**

Die Spiele können unabhängig voneinander eingesetzt werden. Es gilt jedoch, die Vorgehensweise zu beachten: Fantasie anregen, Aufgabe stellen, Erprobungsphase, Darbietung, Reflexion. Während der Aufgaben ist die Kommunikation der SuS untereinander von großer Bedeutung. Es gilt, sich abzusprechen, Meinungen und Ideen der anderen zu akzeptieren und als Gruppe zusammenzuarbeiten.



Mögliche Lösungen der einzelnen Aufgaben:

- „Der Schatz im Feuersee“: Die Gruppe teilt sich und stellt sich am Kreis gegenüber auf. Zwischen sich halten sie jeweils 2 aneinandergeknotete Seile,



deren Knoten unter die Henkel des Topfes geführt und gestrafft werden. So soll der Topf nun seitlich aus dem Kreis gezogen/gehoben werden.

- „Die heißen Becher“: Die SuS fassen je einen Faden und führen den inneren Ring über den Becher. Durch Spannen der Gummiringe wird der Becher fixiert, kann angehoben und über den/die anderen Becher gestapelt werden.
- „Das umgekippte Segelboot“: Die SuS stellen sich auf eine Ecke der Decke. Eine freie Ecke wird umgeklappt und die SuS begeben sich nacheinander auf diese Stelle. Nun wird die Decke Stück für Stück umgedreht usw.

**Abschluss:** Die Lösungswege der anderen Gruppen werden ausprobiert und abschließend im Plenum besprochen.

**Benötigt:** Seile, Sandsäckchen o. Ä., Gymnastikstäbe, kleine Markierungskegel, 1 Kochtopf mit 2 Henkeln, feste Kunststoffbecher, Papprollen o. Ä., Faden, Gummiringe, 1 Decke pro Gruppe, ggf. Süßigkeiten und Kreppband

#### 4. Stunde

**Thema:** Wir halten zusammen

**Aufwärmen:** Spiel „Die Akkus sind leer“: Die SuS laufen mit einem Pappuntersetzer (= Akku) auf dem Kopf durch den Raum. Der Untersetzer darf nicht festgehalten werden und nicht herunterfallen. Geschieht dies, ist der „Akku leer“ und das Kind sinkt langsam in die Hocke. „Aufgeladen“ werden kann es, indem sich ein anderes Kind neben es hockt und ihm den heruntergefallenen Untersetzer auf den Kopf legt.



Die SuS laufen rückwärts, seitwärts, über kleine Hindernisse.

#### Hauptteil

M 4 **Wir halten zusammen**

M 5 **Transport-Staffel**

M 6 **Zufall-Staffel**



Die SuS können versuchen, die Aufgaben bei M 4 mit der ganzen Gruppe durchzuführen. Bei der Staffel (M 5) müssen die SuS innerhalb ihres Teams kooperieren und gegen die anderen Teams konkurrieren, was einen zusätzlichen Ansporn darstellt. Staffeln, bei denen der Zufall Einfluss auf das Ergebnis hat (siehe M 6), eignen sich sehr gut, um Sieg und Niederlage nicht allzu große Bedeutung beizumessen.

**Abschluss:** Die SuS sollen ihr Vorgehen bei den Aufgaben reflektieren. Auch die Kommunikation der Kinder sollte wieder thematisiert werden.



- *Was hat gut geklappt, was nicht? Warum (nicht)?*
- *Worauf kam es bei diesen Aufgaben besonders an?*

**Benötigt:** 1 Pappuntersetzer pro Kind, 2–3 Gymnastikreifen mehr als SuS-Anzahl, Markierungskegel, zusätzliche Gegenstände wie Schaumstoffwürfel, verschiedene Bälle, Luftballons o. Ä.

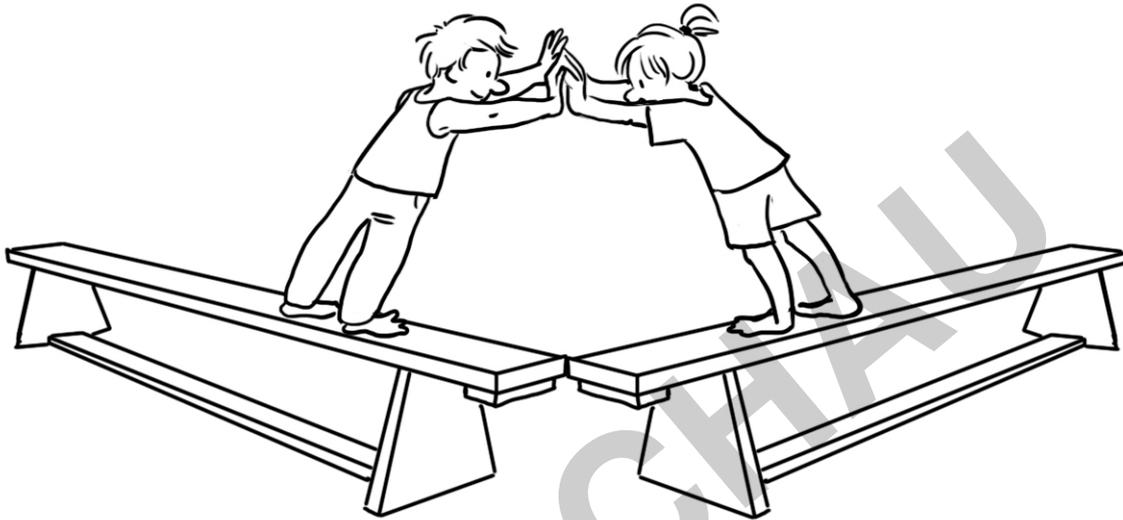
## M 2 Kontakt aufnehmen

### Aufgabe 1

### Die Schlucht

Ihr braucht 2 Langbänke pro Paar, Matten

### Aufgabe



Drückt eure Handflächen aneinander. Versucht, so weit wie möglich nach hinten über die Bänke zu laufen, ohne euch loszulassen.



Sichert den Boden ggf. mit Matten ab.  
Sobald einer von euch „Stopp“ ruft, brecht ihr die Übung ab.

## Kontakt aufnehmen

**M 2****Aufgabe 2****Die verflixten Schuhe**

Ihr braucht 1 kleinen Kasten/ 1 Bank pro Paar

**Aufgabe**

Versucht, den Schuh von einem von euch gemeinsam zu binden.  
Dabei dürft ihr nur jeweils eine Hand benutzen.



**Probiert doch mal, ...**

... danach den Schuh des anderen Kindes zu binden.

... eure schwächere Hand zu benutzen.

## M 4 Wir halten zusammen

### Aufgabe 1: Die tanzenden Reifen

**Benötigtes Material:** 1 Reifen pro Kind, 2–3 zusätzliche Reifen

#### Beschreibung

Auf ein Kommando zwirbeln alle Kinder ihre Reifen an und laufen dann frei durch den Raum. Ziel ist es, die Reifen ständig anzudrehen, damit keiner umfällt.



**Variation:** Es werden 2–3 zusätzliche Reifen ins Spiel gebracht.

### Aufgabe 2: Die Schlange häuten

#### Beschreibung

Alle Kinder stehen dicht hintereinander und reichen ihre rechte Hand durch ihre Beine nach hinten. Mit der linken Hand fassen sie die gereichte Hand des Kindes vor ihnen. Auf Kommando soll sich die „Schlange“ nun nach und nach auf den Rücken legen.



**Hinweis:** Die Kinder dürfen dabei die Hände nicht loslassen.

### Aufgabe 3: Die schwebenden Stühle

#### Beschreibung

Alle Kinder stehen dicht hintereinander in einem Flankenkreis. Jedes Kind fasst dem Kind vor ihm auf die Schultern. Auf ein Kommando versucht die ganze Gruppe gleichzeitig, sich langsam auf den Oberschenkeln des Kindes dahinter abzusetzen. Wie lang kann der schwebende Stuhlkreis gehalten werden?



**Tipp:** Es ist darauf zu achten, dass der Po nach hinten und die Knie nach vorn geschoben werden, damit eine Sitzfläche entsteht.