

# Mögliche Kooperationsspiele

## 1. **Doppelrolle:**

Je 2 Kinder liegen ausgestreckt auf dem Boden und berühren sich mit den Füßen. Beide müssen nun eine Strecke über den Boden rollen und immer mit den Füßen in Berührung bleiben. Bei diesem Spiel kommt es also darauf an, dass beide Partner in Kontakt bleiben und aufeinander abgestimmt zum Ziel gerollt wird. Das Spiel kann auch gegen andere Paare gespielt werden. Sieger ist dann, wer als erstes ins Ziel rollt.

## 2. **Durch das Röhrenlabyrinth**

Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Hulahopp-Reifen muss nun einmal rundherum gegeben werden, ohne dass sich die Spieler loslassen.

## 3. **Pullover- oder T-Shirt-Rallye**

Ein großer, alter Pullover oder ein T-Shirt wird dem ersten Spieler übergestreift. Dieser Spieler fasst den nächsten Spieler an. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen ohne dass beide die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft, dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam?

## 4. **Schlange**

Alle stehen auf und fassen sich an der Hand. Der Schlangenkopf steigt über die Hände der anderen am Schlangenende taucht er ab und schlängelt sich zwischen den Füßen durch die Gruppe. Die anderen folgen ihm ohne loszulassen.

## 5. **Konzentrationsspiel**

Alle sitzen im Kreis und legen jeweils die Hände auf den Oberschenkel des rechten und linken Nebenmanns. Ein Mitspieler beginnt und schlägt mit der Hand auf den Oberschenkel des Nachbarn. Im Uhrzeigersinn geht dieser Impuls nun reihum indem die nächste Hand mit dem Impuls an der Reihe ist.

Alternative

Wird 2 mal auf den Oberschenkel geschlagen bedeutet das Richtungswechsel.

## 6. **Grüppchenbildung**

Alle bewegen sich im Raum. Der Gruppenleiter nennt ein Merkmal, z.B. Augenfarbe, gleiche Sockenfarbe, T-Shirt, Schuhgröße, o.ä. nach dem sich die Gruppen zusammenfinden müssen. Dann wird wieder gemischt und neu zugeordnet.

## 7. **Durchs Tor gekrochen**

Etwa ein Drittel der Gruppe bildet einen inneren Kreis und stellt sich mit gegrätschten Beinen auf. Die restlichen 2/3 der Gruppe läuft um diesen Kreis herum. Auf Kommando hin versucht jeder Mitspieler durch ein gegrätschtes Beinpaar zu kriechen. Diejenigen, die es als erste schaffen dürfen anschließend den inneren Kreis bilden.

## 8. **Was wurde geändert?**

Ein paar Mitspieler werden vor die Tür geschickt. Es werden 10 Änderungen im Raum vorgenommen. Werden alle Änderungen erkannt? Alternativ: es können auch eine bestimmte Anzahl Kleidungsstücke getauscht werden (Schuhe, Jacke, Pullover, Hose, Mütze).

Alternative

Es können auch 5 Personen die Plätze untereinander tauschen.

## 9. **Beförderungstafette**

Die Gruppe sitzt nebeneinander.

Mit einer Hand wird eine Dosenpyramide von Person zu Person weitergegeben. Fällt die Pyramide zusammen, dann wird bei der letzten Person neu aufgesetzt.

Mit den Füßen wird eine Flasche, ein Bleistift, oder ein Stock von Person zu Person weitergegeben. Fällt der Gegenstand runter, dann wird bei der letzten Person neu aufgesetzt.

#### **10. Plumpsack hinter Rücken**

Die Gruppe sitzt eng im Kreis. Hinter dem Rücken wird ein Tuch weitergegeben, welches eine Person in der Kreismitte finden muss. Gar nicht so einfach, wenn jeder so tut als gäbe er gerade ein Tuch weiter.

#### **11. Das verrückte Ballspiel**

Alle stellen sich im Kreis auf und geben einander einen Ball weiter. Dieser wird einfach von einem Kind zum nächsten gereicht. Immer im Uhrzeigersinn. Irgendwann, wenn das gut funktioniert, kommt ein zweiter Ball dazu. Dieser wird jedoch gegen den Uhrzeigersinn gereicht. Das Ganze wird nicht auf Anhieb klappen. Weil es doch etwas verwirrend ist. Nach dem alles gut funktioniert, kommt ein dritter Ball ins Spiel. Dieser wird nicht weiter gereicht, sondern irgendwo hin geworfen. Ein Kind wirft den Ball zu einem anderen Kind und nennt dieses beim Namen. Wenn ein Ball zu Boden fällt, fängt das ganze Spiel von vorne an. Bunte Bälle sind auf jeden Fall zu empfehlen. Außerdem ist es sinnvoll, wenn alle langsam anfangen. Nach einer Welle kann man das Tempo aber anheben.

#### **12. Stille Mal-Post**

3-4 Gruppenmitglieder stellen sich hintereinander auf. Dem hintersten Gruppenmitglied wird ein Begriff oder ein Bild gezeigt. Dieses Bild malt dieser mit den Fingern auf den Rücken des Vordermannes ohne zu sprechen. Der Vordermann malt das "empfangene" Bild wiederum auf den Rücken seines Vordermannes. Der vorderste Mitspieler malt das empfangene Bild mit einem Filzler auf ein Blatt Papier. Wie viel von 10 Bildern werden bis zum vordersten Mitspieler übermittelt und von diesem noch erkannt?

#### **13. Die Schöpfkelle**

Man stellt pro Team zwei Eimer in einer Entfernung von 3 bis 5 Metern zueinander auf. Einer davon gefüllt mit Wasser, der andere wird leer belassen. Nun wird jedem Team eine Schöpfkelle in die Hand gegeben. Die Aufgabe besteht darin, mit der Schöpfkelle Wasser aus dem gefüllten Eimer zu entnehmen und dann schnell zu dem anderen Eimer bringen, in welchen das Wasser dann geleert wird.

#### **14. Römisches Wagenrennen**

2 Personen stehen vorne als Pferdeköpfe. 2 weitere Personen bücken sich und bilden den Rücken. Mit den Händen halten sie sich an den Hüften der zwei vorderen. Eine fünfte Person setzt sich auf den Rücken und hält sich an den Schultern der zwei vorderen Personen fest. Beim Startpfeiff startet das Gespann und versucht über die Ziellinie zu gelangen, ohne auseinander zu brechen. Je eingespielter das Team um so besser können diese die Füße koordinieren.

#### **15. Wasserbombenlauf**

Zuerst bildet man zwei Teams, von welchen jeder Spieler einen Löffel in die Hand bekommt. Auf diesen Löffel werden dann Wasserbomben gelegt. Hinweis: Da Wasserbomben sehr schnell platzen können wenn sie herunterfallen, sollte man sich auf jeden Fall absichern, indem man für eine gewisse Menge an Nachschub sorgt. Beide Teams laufen die gleiche Strecke. Nämlich zur gegenüberliegenden Ziellinie. Ist der Vordermann des eigenen Teams dort angekommen, kann sich der Nachfolger auf

den Weg machen. Während des Laufens muss der Spieler die Wasserbombe sicher auf dem Löffel balancieren. Fällt sie auf seinem Weg vom Löffel herunter, so hat er sie wieder aufzuheben und seinen Lauf fortzusetzen. Platz eine Wasserbombe wenn sie auf den Boden fällt, ist das ein Foul und der Spieler hat sich wieder in seine Ausgangsposition an der Startlinie zu begeben. Dort erhält er auch eine neue Wasserbombe um sich damit wieder auf den Weg zu machen.

Alternative

Um den gesamten Lauf noch ein wenig spannender zu gestalten, kann man diverse Hindernis auf der Strecke bauen, die zusammen mit dem Löffel und der Wasserbombe über- oder unterquert werden müssen.