

# 3

## Kooperationsübungen

Kooperationsübungen dienen einerseits einem vertieften Kennenlernen innerhalb der Klasse. Andererseits ermöglichen sie den Schülerinnen und Schülern, Vertrauen in die Gruppe sowie sich selbst als Teil dieser Gruppe zu gewinnen und fördern so ein kooperatives Lernen. Hier wird das Erlebnis in der gemeinsamen Aktion in einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern vermittelt, in dem der Nutzen des Miteinanders, der gegenseitigen Unterstützung sowie der Kooperation statt Konkurrenz unmittelbar erfahrbar wird. Des Weiteren wird dieses Lernen begleitet von kleineren sowie größeren Herausforderungen und oftmals einer Erweiterung eigener Handlungskompetenzen, die die Schülerinnen und Schüler erfreut, motiviert und die sie bestenfalls auch in Konfliktsituationen nutzen können. Die einzelnen, aber vor allem auch die Gruppe zusammen gelangen hier zu Erfolgserlebnissen.

Wichtig ist es, die Kooperationsspiele sinnvoll aufeinander aufzubauen, um der Gruppe die Möglichkeit zu geben, behutsam zusammen zu wachsen und sich von kleineren Problemlöseaufgaben zu immer komplexer werdenden Aufgaben vorzutasten. So können Misserfolgs- und Frustrationserlebnisse vermieden werden.

Eine besondere Bedeutung kommt der Auswertung und Reflexion von Kooperationsübungen zu. Die Klassenleitung sollte die Schülerinnen und Schüler ermuntern, sich ihrer Rolle in der Gruppe ebenso bewusst zu werden wie der Gruppendynamik, die ggf. zu einem anfänglichen Scheitern und schließlich zur erfolgreichen Bewältigung der Aufgabe geführt hat.

In der Regel lässt sich im Verlauf des Schuljahres eine deutliche Veränderung der Kommunikation sowie der Aktionen der Gruppen feststellen: Während am Anfang oftmals alle durcheinander reden und gute Lösungsideen im allgemeinen Chaos untergehen, hören sich die Schülerinnen und Schüler zunehmend mehr und aktiver zu. Darüber hinaus findet stetig wachsend eine intensivere Planung der Handlungen statt, bevor ausprobiert wird, ob die Lösungsidee tatsächlich in die Tat umgesetzt werden kann. Die Schülerinnen und Schüler berücksichtigen außerdem in größerem Maße die individuellen Stärken und Schwächen der Klassengemeinschaft bei der Vergabe von zentralen Aufgaben.

## Zahlensee

### Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen so schnell wie möglich die Zahlen im See der Reihe nach als Gruppe abschlagen. (ab Kl. 4)

### Zeit

ca. 15 Minuten

### Material

mit Zahlen von 1–30 beschriftete Karteikarten, ein Seil, Stoppuhr

### Quelle

Giltsdorf & Kistner, 2000

### Tipp

Manchmal kann es sinnvoll sein, den Schülerinnen und Schülern zu sagen, dass es Gruppen gibt, die dieses Problem in weniger als 20 sec. gelöst haben, um die Dynamik und die Motivation zu steigern!

### Ablauf

Den Schülerinnen und Schülern wird erzählt, dass es in der letzten Nacht leider durch die Decke geregnet hätte. Nun ist ein großer See entstanden, der durch das Seil markiert wird. Um das Wasser ablaufen zu lassen, müssen die Schülerinnen und Schüler die Ablaufstüpsel, (die einzelnen Zahlenkarten) durch Abschlagen in der richtigen Reihenfolge aktivieren. (Das heißt, dass die Schülerinnen und Schüler die einzelnen Zahlenkarten, die in einem aus einem Seil gebildeten See liegen, nacheinander mit der Hand berühren müssen). Da der Boden durch das Wasser jedoch schon sehr belastet ist, darf sich immer nur eine Person zurzeit in der Mitte des Zahlensees befinden. Die Gruppe berät kurz, wie sie das Problem lösen will.

Wenn alle Schülerinnen und Schüler bereit sind, wird das Startsignal gegeben, und eine Trainerin nimmt die Zeit. Der andere Trainer achtet währenddessen auf die Einhaltung der Regel, dass sich wirklich nur eine Person zurzeit im See befindet. Danach spielt die Gruppe gegen sich selbst, indem sie versucht, ihre eigene Zeit zu unterbieten.

### Auswertung

- Warum hat es beim ersten Mal so lange gedauert?
- Wer hatte die Ideen zur Durchführung? Wie konnten sich die Personen mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hatte die Gruppenleitung übernommen?

## Das Haus vom Nikolaus

### Kurzbeschreibung

Aus einem Seil soll auf dem Fußboden das allgemein bekannte Haus vom Nikolaus erstellt werden. (ab Kl. 4)

### Zeit

ca. 15–20 Minuten

### Material

ein Seil, mind. 8, besser 15 m lang

### Quelle

frei nach Gilsdorf & Kistner, 2001



### Tipp

Sollte der erste Versuch der Gruppe wegen mangelnder Planung fehlschlagen, hilft es, wenn die Lehrkraft nochmals eindringlich motiviert, einen zweiten Versuch zu starten und vielleicht vorher zu diskutieren, wie sie das Ziel erreichen können!

### Ablauf

Das Haus vom Nikolaus, „das aussieht wie ein aufgeklappter Briefumschlag“<sup>14</sup>, soll diesmal nicht mit Papier und Stift gezeichnet werden, sondern mit dem Seil von den Gruppenmitgliedern hergestellt werden. Dabei gilt, dass das Haus – wie in der gezeichneten Version – in einer durchgehenden Linie erstellt werden muss (also überall nur aus einem einfachen Seil bestehen darf).

Wichtig ist, dass alle Schülerinnen und Schüler, die das Seil einmal berührt haben, dieses nicht mehr loslassen dürfen, sondern an genau dieser Stelle sozusagen festgewachsen sind. Dies macht eine vorhergehende Planung darüber, wer an welcher Ecke stehen soll, sinnvoll!

### Auswertung

- Wie hat die Gruppe es geschafft, das Haus zu errichten?
- (Warum hat es beim ersten Versuch nicht geklappt?)
- Wer hatte die Idee zur Durchführung? Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hatte die Gruppenleitung übernommen?

## Platz ist in der kleinsten Hütte

### Kurzbeschreibung

Die Gruppe versucht, auf möglichst wenig Raum Platz zu finden. (ab Kl. 2)

### Zeit

ca. 15–20 Minuten

### Material

ein Seil (ca. 15 m) oder eine Plane

### Quelle

Gilsdorf & Kistner, 2000

### Ablauf

Mit einem Seil wird ein Kreis gebildet und alle Schülerinnen und Schüler aufgefordert, darin Platz zu nehmen. Danach spielt die Gruppe gegen sich selbst, indem sie versucht, auf immer kleiner werdendem Raum noch Platz zu finden. Hierzu wird das Seil entsprechend verkürzt.

Alternativ kann sich die Gruppe vorher darauf einigen, welches Ziel sie erreichen möchte und dies ausprobieren.

Erfolg hatte die Klasse, wenn alle Mitglieder 5 Sekunden lang in der „Hütte“ Platz hatten, ohne dass ein Körperteil einer Person den Boden außerhalb berührt hat.

### Auswertung

- Wie hat die Klasse es geschafft, das Ergebnis zu erreichen?
- Sind die Einzelnen mit dem Ergebnis zufrieden?
- Bei der Alternative: Waren die Erwartungen realistisch?
- Wie hätte das Ergebnis noch verbessert werden können?
- Wer hat die Leitung in der Klasse übernommen?

<sup>14</sup> Gilsdorf & Kistner, 2001

## Mondball

### Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen einen Wasserball so oft wie möglich in die Luft befördern, ohne dass er den Boden berührt. (ab Kl. 4)

### Zeit

ca. 10–20 Minuten

### Material

ein aufblasbarer Wasserball: besonders gut geeignet ist ein „Baby“-Wasserball!

### Quelle

Giltsdorf & Kistner, 2000

### Tipp

Mondball eignet sich sehr gut als warming up-Spiel.

### Ablauf

Die Klasse soll den Wasserball so oft wie möglich in die Luft spielen, ohne dass er den Boden berührt. Jeder Ballkontakt zählt als ein Punkt, keine Person darf den Ball zweimal hintereinander berühren.

Die Klasse spielt im Folgenden gegen sich selbst, indem sie versucht, ihr eigenes Ergebnis mit Strategie zu verbessern.

Ist die Klasse darin fit geworden, bietet sich eine zweite Stufe mit verschärften Spielregeln an:

Jetzt darf jede Person den Ball erst wieder berühren, wenn vorher alle anderen den Ball auch einmal berührt haben!

Als Königsdisziplin erhält die Gruppe abschließend den Auftrag, den Ball mit den selben Spielregeln einmal quer durch den Raum zu befördern!

### Auswertung

- Wie hat die Gruppe es geschafft, das Ergebnis zu erreichen?
- Sind die einzelnen Spielteilnehmer mit dem Ergebnis zufrieden?
- (Warum hat es anfangs nicht so gut geklappt?)
- Wer hatte die Leitung in der Gruppe übernommen?

## 7 Menschen, 4 Füße

### Kurzbeschreibung

Sieben Schülerinnen und Schüler sollen auf vier Füßen den Raum durchqueren. (ab Kl. 3)

### Zeit

ca. 25 Minuten

### Material

keines

### Quelle

Giltsdorf & Kistner, 2000

### Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler werden in Gruppen à sieben Personen aufgeteilt und aufgefordert, in ihren Gruppen den Raum zu durchqueren. Schwierig ist, dass sie dabei zu jeder Zeit mit nicht mehr als insgesamt vier Füßen den Boden berühren dürfen. Ebenfalls dürfen keine weiteren Hilfsmittel verwendet werden!

Der Schwierigkeitsgrad kann über die Veränderung der Anzahl und Art der Kontaktpunkte zum Boden verändert (z.B. auch Hände erlaubt) werden.

### Auswertung

- Wie hat es die Gruppe geschafft, den Raum zu durchqueren?
- Wer hatte die Idee zur Durchführung? Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Leitung in der Gruppe übernommen?

## Blindes Quadrat oder Dreieck

### Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen mit verbundenen Augen aus einem Seil ein Dreieck oder Quadrat herstellen. (ab Kl. 4)

### Zeit

20 Minuten

### Material

ein 20 m langes Seil, für alle Schülerinnen und Schüler  
Augenbinden

### Quelle

abgewandelt nach Baer, 1990

### Tipp

siehe Text

### Ablauf

Das Seil wird zusammengeknotet und alle Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils eine Augenbinde mit der sie sich die Augen verbinden. Anschließend werden sie an das Seil heran geführt und bekommen es einzeln in die Hand gegeben.

Wenn alle das Seil mit beiden Händen angefasst haben, bekommt die Gruppe die Aufgabe, aus dem Seil ein Quadrat (wahlweise Dreieck) zu formen. Keine Schülerin, kein Schüler darf die Augenbinde abnehmen oder die Hände während des Versuchs vom Seil nehmen. Die Gruppe bestimmt selbst, wann sie glaubt, das Ziel erreicht zu haben.

### Auswertung

- Wie hat die Gruppe es geschafft, das Dreieck/Quadrat zu erstellen?
- Was war schwierig?
- ggf.: Warum hat es beim ersten Versuch nicht geklappt?
- Wer hatte die Idee zur Durchführung?  
Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Gruppenleitung übernommen?

### Tipp

Manchmal reihen sich Misserfolgserlebnisse aneinander. Hier gilt es, als Lehrkraft deutlich zu motivieren und ggf. auch etwas zu moderieren, um der Gruppe zum Erfolg zu verhelfen. Sollte sich dies partout nicht bewerkstelligen lassen, so ist eine besonders gründliche Auswertung nötig!!!

## Sandsturm

### Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen gemeinsam mit verbundenen Augen den Weg zurück in ihren Klassenraum bewältigen. (ab Kl. 4)

### Zeit

je nach Schwierigkeitsgrad 20–45 Minuten

### Material

Augenbinden

### Quelle

Gilsdorf & Kistner, 2000

### Tipp

Einige Schülerinnen oder Schüler verhalten sich eventuell sehr ungestüm. Hier steigt das Verletzungsrisiko, insbesondere, wenn Straßen die Umgebung säumen. Es ist deshalb ratsam, dass die Lehrkraft die Gruppe während der gesamten Übung gut sichtet!

### Ablauf

Vom Klassenraum ausgehend werden die Schülerinnen und Schüler mittels eines kleinen Spaziergangs ins Freie geführt. Während dessen wird die Aufgabe, die die Schülerinnen und Schüler erwartet, nicht verraten. Der Endpunkt des Spaziergangs sollte je nach Klasse und Gelände, das es zu bewältigen gilt, 100 bis 300 m vom Klassenraum entfernt auf dem Schulgelände liegen.

Dort wird den Schülerinnen und Schülern mitgeteilt, dass sich leider ein Sandsturm bzw. Nebelschwaden nähern würden, die die Sicht gleich gänzlich verdunkeln würden. Ihre Aufgabe sei es, mit verbundenen Augen als ganze Gruppe den Weg zurück in den Klassenraum zu bewältigen. Die Aufgabe ist bewältigt, wenn alle heil und gesund dort angekommen sind.

Sollte jemand während der Wanderung die Augenbinde abnehmen, scheidet sie bzw. er aus der Gruppe aus. Es hat sich bewährt, diese Personen dann beiseite zu nehmen, um zu verhindern, dass sie den anderen helfen (oder noch schlimmer: sie in die Irre leiten) kann.

### Anmerkung

Manchmal gibt es Schülerinnen und Schüler, die sich wirklich nicht vorstellen können, an dieser Übung teilzunehmen, da sie Angst vor der „Blindheit“ haben. Wie immer ist die Teilnahme freiwillig! Bei dieser Übung empfiehlt es sich jedoch besonders, auf Überredungsversuche zu verzichten!

## Auswertung

- Wie hat die Gruppe es geschafft, den Weg zurück zu bewältigen?
- (Wieso ist nur ein Teil der Gruppe im Klassenraum angekommen?)
- Wer hatte die Idee zur Durchführung? Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Leitung in der Gruppe übernommen?
- Kennen die einzelnen Schülerinnen und Schüler die Art, wie sie sich in der Übung verhalten haben, aus anderen Krisensituationen?

## Reise nach Jerusalem verkehrt herum

### Kurzbeschreibung

Anders als beim bekannten Kinderspiel sollen hier alle Schülerinnen und Schüler auf möglichst wenigen Stühlen Platz finden.

**Zeit** ca. 20 Minuten

### Material

so viele Stühle wie Schülerinnen und Schüler am Spiel teilnehmen, Musik

### Quelle

Baer, 1990

### Tipp

Es empfiehlt sich, sich die Stühle vor der Übung genauer anzuschauen und sich zu fragen, ob man ihnen diese Belastung zumuten kann ... dieses Spiel hat nämlich schon so manchen „Tribut“ gefordert!

## Ablauf

Es werden in zwei Reihen Stühle Rücken an Rücken aufgestellt. Zu Beginn sitzen die Schülerinnen und Schüler auf ihren Stühlen und erheben sich sobald die Musik ertönt. So lange die Musik spielt tanzen bzw. gehen sie um die Stühle herum.

Die Lehrkraft nimmt jetzt einen Stuhl aus dem Spiel. Wenn die Musik verstummt, müssen alle auf den verbleibenden Stühlen Platz finden. Hat die Klasse dies 5 Sekunden lang geschafft, ohne dass ein Körperteil den Boden berührt, so beginnt wieder die Musik und es wird ein weiterer Stuhl aus dem Spiel entfernt.

Das Spiel ist beendet, wenn die Schülerinnen und Schüler entweder alle auf einem Stuhl

Platz gefunden haben (was wir noch nie erlebt haben!) oder auch nach mehrmaligen Versuchen eine bestimmte Stuhlzahl nicht bewältigen (was übrigens in den meisten Fällen passiert ...).

## Auswertung

- Wie hat es die Klasse geschafft, auf so wenig Stühlen Platz zu finden?
- (Warum sind einige Versuche fehlgeschlagen?)
- Wer hatte die Ideen zur Durchführung? Wie konnten sich die Personen mit ihrer Idee durchsetzen?

Normalerweise ist das Unfall-Risiko bei diesem Spiel nicht sehr hoch. Dennoch sollte die Lehrkraft in der fortgeschrittenen Phase des Spiels als Sicherung zur Verfügung stehen oder ggf. zu waghalsige Versuche unterbinden.

## Zauberdraht

### Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen als Gruppe gemeinsam ein hüfthohes Seil überwinden, ohne dieses zu berühren. (ab Kl. 4)

### Zeit

ca. 45 Minuten

### Material

ein Seil

### Quelle

abgewandelt in Gilsdorf & Kistner, 2000, „Die Mauer“

### Tipp

siehe Text

## Ablauf

Ziel ist es, die gesamte Klasse soll von einer Seite eines hüfthoch gespannten Seils auf die andere gelangen. Dabei gibt es nur eine Möglichkeit: über das Seil hinweg! Hierbei darf das Seil weder berührt, noch unter dem Seil zur Hilfestellung hindurchgegriffen werden. Sollte dies doch vorkommen, so muss die Person wieder zurück auf die Ausgangsseite bzw. unter erschwerten Bedingungen sogar die ganze Gruppe zurück!

Es dürfen keinerlei Hilfsmittel verwendet werden, einzig und allein die Körper der Klassenmitglieder. Die Schülerinnen und Schüler wer-

den angewiesen, auch auf die Absicherung der anderen zu achten!  
Niemand darf über das Seil springen!!! (Verletzungsgefahr!!!)

### Auswertung

- Wie hat es die Gruppe geschafft, auf die andere Seite zu gelangen?
- (Warum sind die ersten Versuche fehlgeschlagen?)
- Wer hatte die Idee zur Durchführung?  
Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Leitung in der Klasse übernommen?  
Was ist gut daran, wenn eine Person deutlich die Führung übernimmt?  
Wo liegt hierbei ggf. die Gefahr?  
Wie wurde die Leitung von der Gruppe an eine Einzelperson delegiert?
- Wurden die Stärken und Schwächen innerhalb der Gruppe angemessen berücksichtigt?

### Tipps

Dies ist die Übung mit Unfallrisiko! Deshalb ist es ratsam, dass weder die Lehrkraft das Seil zu Beginn hält, noch das Seil auf beiden Seiten befestigt wird. Befestigt man das Seil auf nur einer Seite, kann im Notfall das Seil locker (oder los-)gelassen werden, falls jemand hängen bleiben sollte. Die Lehrkraft hat dann beide Hände frei, um die Schülerinnen und Schüler zu sichern. Außerdem ist es sinnvoll, die Kinder kontinuierlich darauf hinzuweisen, dass sie sich gegenseitig unterstützen müssen, damit sich niemand verletzt.

Es kann sinnvoll sein, der Gruppe zu Beginn mitzuteilen, dass es bei dieser Übung in der Vergangenheit Verletzungen gegeben hat und sie deshalb besonders aufeinander acht geben müssen!

## Die Eierwurfmaschine

### Kurzbeschreibung

Ein Ei soll einen Sturz aus dem ersten Stock heil überstehen ... (ab Kl. 3)

### Zeit

ca. 45 Minuten

### Material

pro Gruppe ein rohes Ei, eine Schachtel Streichhölzer, Krepp-Band, eine halbe Tageszeitung

### Quelle

abgewandelt in Gilsdorf & Kistner, 2000

### Tipps

Die meisten Kooperationsspiele erfreuen sich großer Beliebtheit – die Eierwurfmaschine ist jedoch in ihrer Beliebtheit ungeschlagen!!!

### Ablauf

Die Klasse wird in Kleingruppen zu viert oder fünft aufgeteilt. Die Aufgabe besteht darin, in 30 Minuten ein rohes Ei mit den vorgegebenen Materialien, nämlich einer Packung Streichhölzer, einer Rolle Krepp sowie einer halben Tageszeitung, so zu verpacken, dass es einen Sturz aus dem ersten Stock heil übersteht.

Nach abgeschlossener Erfindungsarbeit überlegt sich die Gruppe einen Namen für ihr Eierrettungssystem und präsentiert ihre Erfindung dem Plenum. Nach der Präsentation befördern dann eine Vertreterin der Kleingruppen die Eier aus dem ersten Stock. Bei den gelandeten Objekten kann nun unschwer ihre Funktionalität überprüft werden.

Sollte es sich um eine Schule ohne Stockwerke handeln, können die Erfindungen in die Luft geworfen werden.

### Auswertung

- Warum hat es (nicht) geklappt?
- Wie geht es den Einzelnen mit ihrem Ergebnis?
- Wer hatte die Idee zur Durchführung?  
Wie konnte sich die Person mit ihrer Idee durchsetzen?
- Wer hat die Leitung in der Gruppe übernommen?

## Ich mag an dir

### Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler schreiben sich gegenseitig auf den Rücken, was sie aneinander besonders mögen bzw. schätzen. (ab Kl. 3)

### Zeit

45–60 Minuten

### Material

je Teilnehmerin einen Stift sowie einen Zettel, idealer einen Pappteller; Krepp-Band zur Befestigung, ggf. Musik

### Quelle

frei nach Baer, 1990

### Tipp

Diese Übung eignet sich besonders für den letzten Seminartag!

### Ablauf

Eingangs sollte den Schülerinnen und Schülern kurz der Sinn und Zweck dieser Übung erläutert werden. Alle bekommen einen Pappteller (bzw. ein DinA4-Blatt) auf den Rücken geklebt. Dann setzen sich alle in einen Kreis, so dass sie bei ihrem rechten Nachbarn etwas auf den Rücken schreiben können und ihr linker Nachbar wiederum ihnen etwas auf den Rücken schreiben kann.

Sie dürfen etwas aufschreiben, was sie an dem bzw. der anderen mögen. Dies kann eine Charaktereigenschaft sein, etwas, was die bzw. der andere einmal gesagt oder gemacht hat oder auch etwas Sichtbares, wie die Augen, nicht aber die Kleidung. Danach wird gewechselt.

Anschließend dürfen die Schülerinnen und Schüler frei durch den Raum gehen und selbstständig darauf achten, dass sie jeder Person etwas auf den Rücken schreiben.

Am Ende nehmen alle gemeinsam ihr Blatt vom Rücken und lesen, was die anderen geschrieben haben. Natürlich dürfen sie ihren kleinen Schatz mitnehmen!

### Auswertung

- Wie war es, so viele nette Dinge geschrieben zu bekommen?
- Wie war es, nur Dinge aufschreiben zu dürfen, die sie an den anderen mögen?

- Gab es Mitschülerinnen und Mitschüler, bei denen das schwer fiel (ohne Namensnennung!)?  
Was hat es schwer gemacht?
- War alles, was auf eurem Rücken stand aus eurer Sicht nett gemeint?

Manchmal gibt es einzelne Schülerinnen oder Schüler, die sich nicht an die Spielregeln halten und doch etwas auf den Rücken schreiben, was sie an dem anderen nicht mögen.

Es ist hilfreich, dies bereits in der Schreibphase als Lehrkraft zu bemerken, noch einmal darauf hinzuweisen, dass nur Dinge, die sie mögen, aufgeschrieben werden sollen, zu sagen, dass einzelne ggf. jetzt noch etwas durchstreichen dürfen, um etwas neu zu schreiben.

Falls trotzdem Kritik stehen bleibt, so sollte diese in der Auswertung Raum erhalten!

### Händedruckkreis

Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis. Alle fassen sich an den Händen. Die Lehrkraft gibt einen Händedruck nach rechts, und dieser wird weitergegeben, bis er wieder bei ihr ankommt. Dabei zählt sie laut die Sekunden. Mehrere Versuche können gemacht werden, um neue „Rekorde“ aufzustellen.

### Luftballon

Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis. Ein großer Luftballon muss in der Luft gehalten werden (keine Berührung des Bodens, der Decke, der Wände). Reihum dürfen die Schülerinnen und Schüler ihn einmal antippen. Es wird gezählt, wie viele Berührungen die Klasse schafft. (ab Kl. 2)

### Wagenrennen

Eine gerade Zahl Schülerinnen und Schüler sitzt im Kreis. Jeder zweite ist die blaue Mannschaft. Die anderen die rote. Ein blaues und rotes Kissen (oder zwei andere unterschiedliche Gegenstände) werden von den jeweiligen Mannschaften im Uhrzeigersinn herumgegeben. Aufgabe ist es, das Kissen der anderen Mannschaft einzuholen. Die Startplätze sind gegenüberliegend. Werfen und gegenseitige Behinderung ist nicht erlaubt. (ab Kl. 3)

### Ching Chang Chong

Zwei Mannschaften sitzen sich in größerem Abstand gegenüber. Aus jeder Mannschaft kommen zwei Schülerinnen oder Schüler in

die Mitte. Die Pärchen einigen sich auf ein Zeichen (Schere, Stein, Papier). Auf ein Zeichen des Schiedsrichters zeigen sie ihre Zeichen. Die Gewinner (Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein, Stein schlägt Schere) versuchen die Verlierer abzuticken, bevor diese ihre Mannschaft erreichen. Die Getickten wandern als Gefangene in die andere Mannschaft und spielen dort wieder mit. Ebenso möglich zu dritt, viert oder mit zwei Großgruppen. (ab Kl. 3)

### **Oma-Samurai-Löwe**

Der Ablauf ist der gleiche wie bei Ching Chang Chong. Hier werden keine Zeichen gezeigt, sondern Ganzkörperstatuen (Oma, Löwe, Samurai) mit Geräusch. (ab Kl. 2)

### **Tauziehen zu dritt**

Ein Tau wird zu einem Kreis gebunden (ca. 4 m Durchmesser). Drei Schülerinnen und Schüler treten in den Taukreis und legen sich das Tau an die Hüften. In die Mitte dieses Dreiecks wird ein „Sumpf“ mit Kreppband auf den Boden geklebt oder draußen mit Kreide auf den Boden gemalt. Die Schülerinnen und Schüler beginnen mit Tauziehen. Jeder spielt gegen jeden. Wer zuerst in den Sumpf tritt, hat verloren. Je kleiner der Sumpf ist, desto länger dauert die Runde. (ab Kl. 3)

# 4

## Konflikte

### 4.1 Übungen zu Konfliktkompetenzen

#### **Positionen & Hintergründe**

##### **Mutter**

*„Ich erwarte, dass dein Zimmer bis spätestens heute Abend aufgeräumt ist!“*

##### **Tochter**

*„Mir gefällt es in meinem Zimmer!“*

##### **Mutter**

*„Soso, in dem Saustall gefällt es dir also! Du kannst gerne Schimmelpilze züchten, sobald du ausgezogen bist! Solange du in diesem Haus lebst, wird aufgeräumt!“*

##### **Tochter**

*„Ich denk gar nicht dran!“*

##### **Mutter**

*„Dann werde ich den ganzen Müll eben morgen früh entsorgen!“*

##### **Tochter**

*„Du spinnst wohl! Du hast in meinem Zimmer nichts zu suchen!“*

##### **Mutter**

*„Na, wie willst du mich denn daran hindern? Während du in der Schule bist, habe ich viel Zeit!“*

So oder ähnlich verlaufen typischer Weise Streitgespräche. Die Worte werden so gewählt, dass die eigene Meinung deutlich wird. Als Mittel der Verdeutlichung bedient man sich der Pointierung, Unterschiede werden stärker betont als Gemeinsamkeiten, Verallgemeinerungen werden vorgenommen und die Sicht der Dinge wird zunehmend schwarzweiß. Auf diesem Wege eskalieren Gespräche häufig so sehr, dass sich schier unüberwindbare Gräben zwischen den beteiligten Konfliktparteien aufbauen.

Aber was haben diese Gräben noch mit dem ursprünglichen Streit zu tun? Worum ging es eigentlich genau in der Auseinandersetzung? Häufig verlieren die Beteiligten vor lauter Vorwürfen, Schuldzuweisungen und Gegensätzen den (Über-) Blick sogar für ihre eigenen Gefühle, Bedürfnisse und Wünsche. Den oder die andere zu bekämpfen steht im Vordergrund und nicht, eine befriedigende Lösung

für die eigenen Interessen zu erreichen. Der Streit bekommt eine Eigendynamik.

„Das Problem ist, dass die Kompetenzen, das Wissen und die Phantasie der Konfliktparteien nicht zum Zuge kommen können, solange sie sich bekriegen.“ Besemer, 1996

Um zu erreichen, dass die Beteiligten diese Schleife der Eskalation verlassen können, oder vielleicht gar nicht mehr so stark in ihren Sog geraten, ist es wichtig, die Wahrnehmung für Hintergründe zu schärfen.

Langfristiges Ziel der Berücksichtigung von Interessen ist es, Lösungen zwischen Streitenden zu erreichen, die über einen längeren Zeitraum Bestand haben und somit nachhaltig sind. Hier geht es nicht mehr um die Deeskalation einer konkreten Situation, sondern um sekundäre Prävention – also die Frage, wie die Schülerinnen und Schüler es erreichen können, dass dieser Konflikt in Zukunft nicht wieder auftritt. Dieses Ziel ist am besten über eine Lösung zu erreichen, die die unterschiedlichen zugrundeliegenden Interessen und Bedürfnisse der beteiligten Parteien zufriedenstellt.

Der Weg weg von der Suche nach Schuldigen, hin zu mehr Verständnis, was die Hintergründe für das Verhalten der Beteiligten sind, ist Schülerinnen und Schülern häufig fremd. Daher ist es wichtig, sie langsam an dieses Thema heranzuführen, indem sie erst einmal eine beobachtende Rolle einnehmen dürfen. Die Differenzierung in Positionen und Hintergründe findet sich vielfältig in der Literatur – meist dreigeteilt in Positionen, Interessen und Bedürfnisse.<sup>15</sup> Im Rahmen der Arbeit mit Schülerinnen und Schülern hat es sich gezeigt, dass die Reduzierung auf zwei Ebenen verständlicher ist.

#### **Konfliktthermometer**

##### **Ziel**

Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre eigenen Bewertungen von Konfliktsituationen erkennen und wahrnehmen, auf welche Situationen sie besonders sensibel reagieren. Hieran sollte deutlich werden, dass Konflikte subjektiv erlebt und wahrgenommen werden. In Konfliktsituationen geht es deshalb nicht um die Bewertung, ob etwas richtig oder falsch war oder ist, sondern um die Klärung, wer was wie erlebt hat. (ab Kl. 3)

<sup>15</sup> Besemer 1996; Hagedorn 2008