
Anleitungen für ausgewählte *kooperative Spiele/Teambuildingsspiele*

Atomspiel



- Die Mitspielenden Personen bewegen sich als freie „Atome“ in einem Raum (Gruppenraum, Klassenzimmer, Turnhalle).
- Der/die Spielleiter/-in ruft oder zeigt eine Zahl. Entsprechend viele „Atome“ finden sich zusammen und bilden ein „Molekül“. Die Anzahl ist durch die Ansage des/der Spielleiters/-in genau festgelegt und darf nicht über- oder unterschritten werden.
- Wer übrig bleibt, scheidet aus oder gibt ein Pfand.
- Nun startet eine neue Runde.

Ziel dieses Spiel ist die zufällige Bildung von Teams. Daran anschließend könnte z.B. ein World Café oder eine andere Gruppenarbeitsphase stattfinden.

Für dieses Spiel sind keine Materialien nötig und die Dauer wird von der Anzahl der durchgeführten Runden bestimmt.

Teppich umdrehen

- Bei diesem Spiel wird ein Teppich benötigt, der komplett auf die andere Seite umgedreht werden muss.
- Alle Mitglieder stehen auf dem Teppich.
- Nun sind Geschick und Zusammenarbeit gefordert, um den Teppich vollständig auf die andere Seite zu drehen.
- Dabei darf keine Mitspielende Person den Boden berühren.
- Es ist auch nicht erlaubt, auf andere Gegenstände auszuweichen.
- Eine zeitliche Vorgabe ist nicht vorgesehen, kann jedoch bestimmt werden.

Ziel des Spiels ist das gemeinsame Lösen einer Aufgabe. Die Mitspielenden machen dabei wichtige Erfahrungen wie z.B. was ein gutes Team ausmacht und wie eine vermeintlich schwierige Aufgaben durch Teamarbeit und Kommunikation machbar wird.

Wanderndes Blatt

- Als Spielmaterial wird ein Blatt Papier benötigt. Alternativ kann auch ein bis an den Rand mit Wasser gefüllter Becher
- Zu Beginn des Spiels stehen alle Mitspielenden Personen in einem Kreis und blicken in die Kreismitte. Es ist darauf zu achten, dass sich die Teilnehmenden nicht berühren. Der/die Spielleiter/-in reicht einer Person

ein Blatt Papier mit folgender Aufgabenstellung: *„Geben Sie das Blatt an Ihren Nachbarn/ Ihre Nachbarin weiter, ohne dass es sich bewegt und Geräusche macht!“*

- Danach beginnt das Blatt im Kreis zu wandern.
- Am Ende reflektieren die Mitspielenden, ob und warum das Spiel geklappt hat: *„Die Aufgabe wurde (nicht) gemeistert, weil“*

Ziele dieses Spiels sind das gemeinsame Lösen einer konkreten Aufgabe mit klarer Zielformulierung sowie die Erkenntnis, wenn alle an „einem Strang ziehen“ und immer das Ziel/die Aufgabe im Auge behalten, wird das Lösen dieser Aufgabe erleichtert.