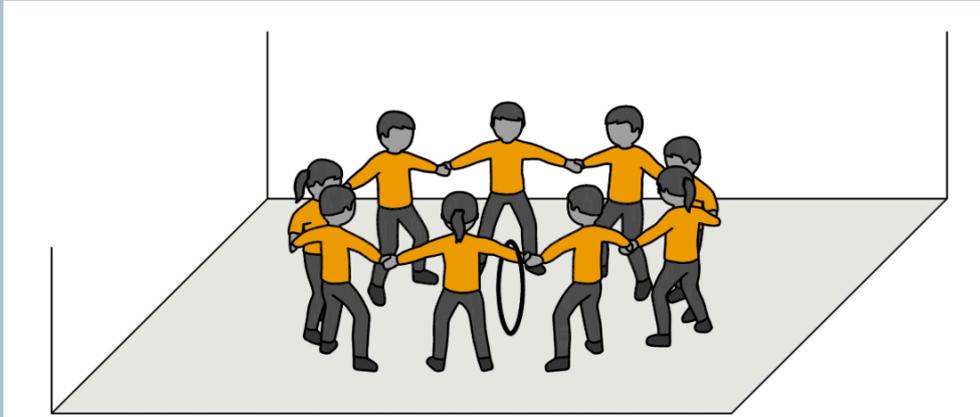
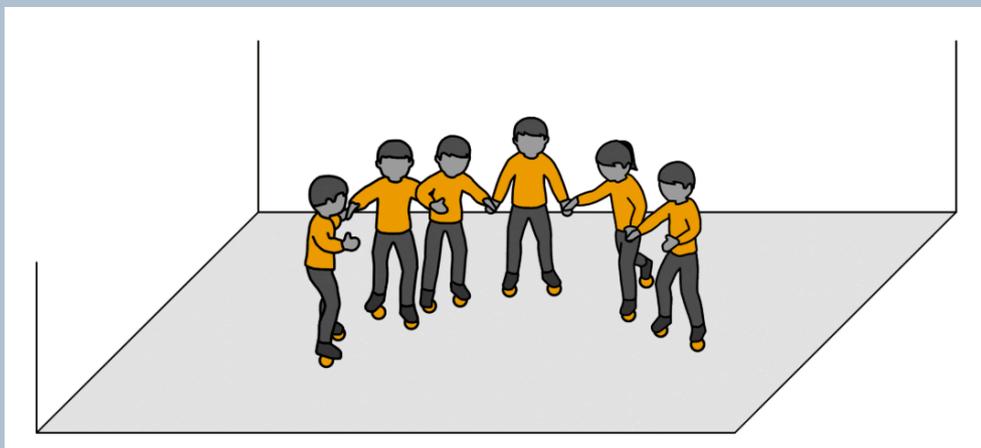


Durch den Reifen



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Tennisball-Balance



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Durch den Reifen

Spielbeschreibung:

Die Schüler*innen bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Zwischen zwei Personen wird ein Reifen eingehängt. Das Ziel des Spiels ist es, dass sich alle Spieler*innen so schnell wie möglich durch den Reifen bewegen. Wie sie es machen, ist ihnen selbst überlassen, jedoch dürfen sich die Hände der Spielenden zu keinem Zeitpunkt loslassen. Wie viele Runden schafft die Gruppe in drei Minuten?

Variationen:

Wie lange brauchen die Spieler*innen für eine Runde?
Alle Spieler*innen schließen die Augen.

<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Tennisball-Balance

Spielbeschreibung:

Alle Schüler*innen erhalten jeweils 2 Tennisbälle. Nun sollen sie gemeinsam in der Gruppe versuchen, sich auf die Tennisbälle zu stellen. Wie sie es machen, ist ihnen freigestellt. Ziel des Spiels ist es, dass alle Spieler*innen gleichzeitig für mindestens 3 Sekunden auf dem Ball stehen ohne den Boden zu berühren.

Variationen:

Die Schüler*innen erhalten jeweils nur einen Tennisball.

Die Spieler*innen dürfen dabei nicht reden.

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet, die das Spiel gegeneinander spielen. Die Gruppe, die es zuerst schafft, 3 Sekunden auf den Bällen zu stehen, gewinnt das Spiel.

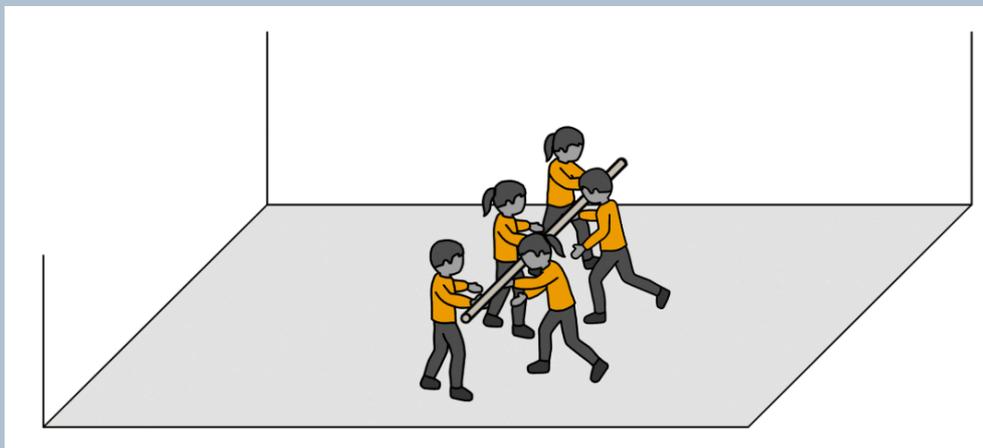
<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Das Pendel



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Der Zauberstab



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Das Pendel

Spielbeschreibung:

Etwa 6-12 Spieler*innen bilden eine Gruppe und stellen sich in einen Kreis. Eine Person stellt sich mit hoher Körperspannung und abgewinkelten Armen vor der Brust in die Mitte. Nun lässt sich die Person in der Mitte mit Körperspannung gestreckt zum Kreis fallen und wird anschließend von den äußeren Spieler*innen aufgefangen und weitergegeben. Sie helfen sich dabei gegenseitig.

Variationen:

Die äußeren Spieler*innen stehen nicht, sondern sitzen eng aneinander im Kreis. Die mittlere Person schließt dabei die Augen.

<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Der Zauberstab

Spielbeschreibung:

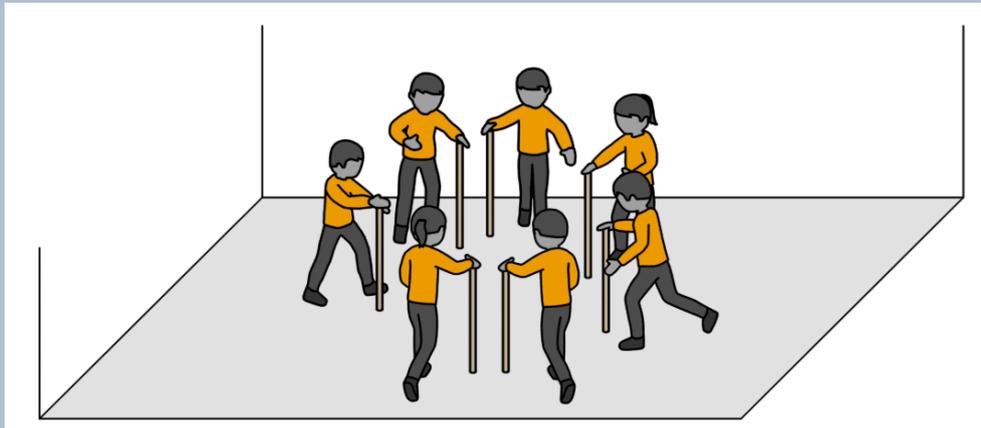
Alle Spieler*innen stehen einander in einer Doppelreihe gegenüber. In die Mitte wird eine leichte Stange gelegt. Dieser Stab soll von allen Spieler*innen gleichzeitig mit den Fingerkuppen (Zeige- und Mittelfinger) einer Hand von unten berührt werden. Das Ziel des Spiels ist es, den Stab gemeinsam auf dem Boden abzulegen. Dabei darf allerdings keine Person den Kontakt zur Stange verlieren.

Variationen:

Die Spieler*innen nutzen beide Hände.
Die Spieler*innen dürfen dabei nicht sprechen.

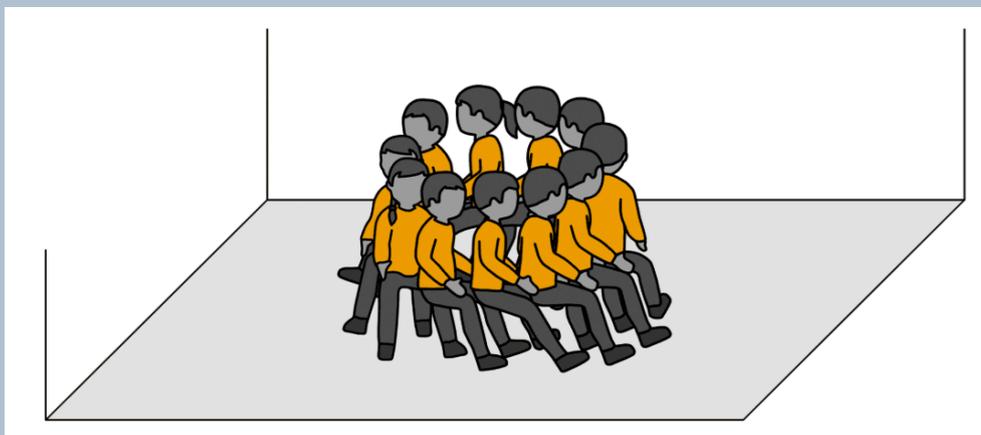
<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Stabkippen



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Der bewegende Sitzkreis



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Stabkippen

Spielbeschreibung:

Alle Spieler*innen erhalten eine Stange und stellen sich in einem Kreis auf. Sie stellen die Stange vor sich auf den Boden und berühren sie lediglich mit ihrer Handfläche. Auf ein vorher festgelegtes Signal lassen alle Spieler*innen gleichzeitig ihren Stab los und versuchen den Stab der Nachbarin bzw. des Nachbarn zu stabilisieren, bevor dieser umfällt. Schafft die Gruppe eine Runde, ohne dass ein Stab umfällt?

Varianten:

Die Spieler*innen dürfen den Stab nur mit einem Finger berühren.

Die Spielenden dürfen dabei nicht reden.

Es gibt verschiedene Kommandos: „Hip!“ – Alle gehen eine Position nach rechts; „Hop“ – Alle gehen eine Position nach links; „Hip Hop!“ – Alle drehen sich einmal und fangen den Stab selbst wieder auf.

<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Der bewegende Sitzkreis

Spielbeschreibung:

Alle Spieler*innen stellen sich hintereinander (in einer Schlange) ganz nah in einem Kreis auf. Die Spieler*innen sollten dabei so nah aneinander stehen, dass sie sich berühren. Auf ein vorher ausgemachtes Signal setzen sich nun alle Spieler*innen gleichzeitig auf die Oberschenkel der jeweils hinteren Person. Wenn alle sitzen, können sie versuchen sich eine Runde zu bewegen.

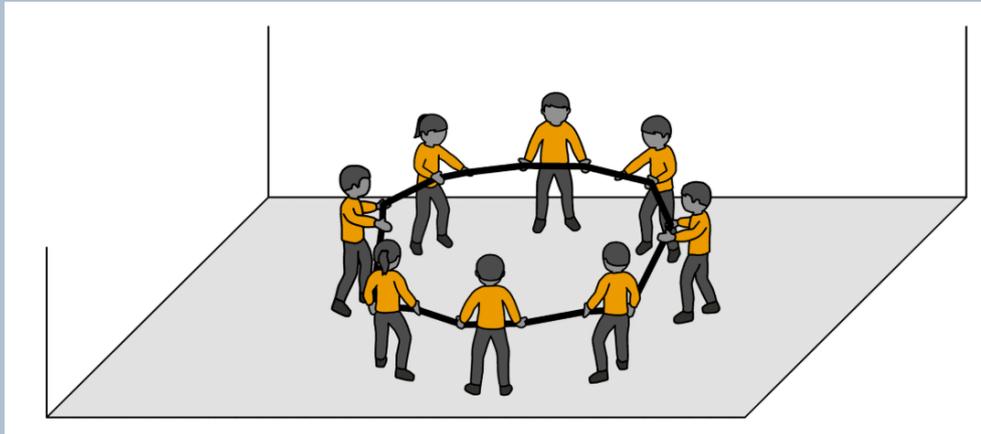
Variationen:

Das Spiel wird nicht kreisförmig gespielt. In dem Fall bilden die Schüler*innen eine gerade Schlange. Die hinterste Person sitzt auf einem Stuhl oder einem Kasten.

Es werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander spielen. Welche Gruppe schafft zuerst eine Runde, ohne umzufallen?

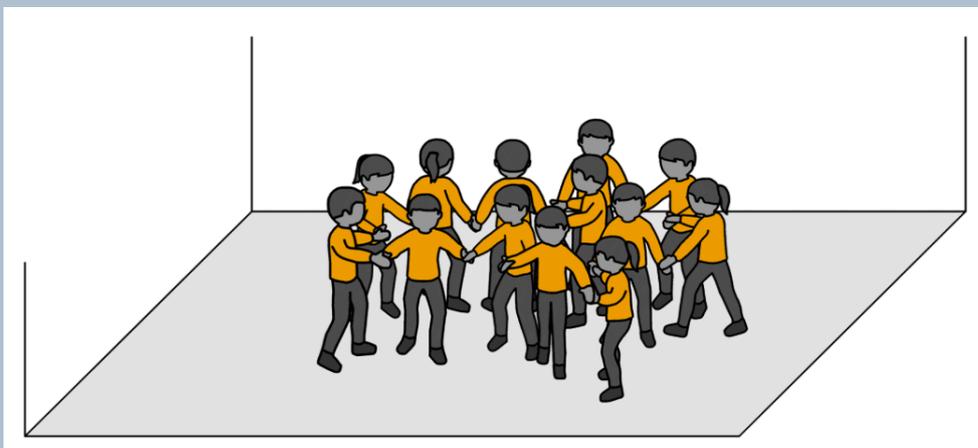
<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Blinde Geometrie



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Gordischer Knoten



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Blinde Geometrie

Spielbeschreibung:

Alle Spieler*innen verbinden sich die Augen und die beiden Enden des Seils werden zusammengebunden. Anschließend halten sich die Schüler*innen mit beiden Händen am Seil fest. Nun erhalten sie von der Spielleitung die Anweisung das Seil am Boden in eine geometrische Form, beispielsweise ein Quadrat, einen Kreis, ein gleichseitiges Dreieck etc. zu bringen. Wenn die Gruppe meint, dass das ausgelegte Seil die Form hat, nehmen sie ihre Augenbinden ab. Ist die Form zu erkennen?

Variationen:

Die Schüler*innen haben offene Augen, dürfen allerdings nicht sprechen. Es werden zwei Teams gebildet. Welche Gruppe hat die Form besser getroffen? Die Spielleitung entscheidet.

<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Gordischer Knoten

Spielbeschreibung:

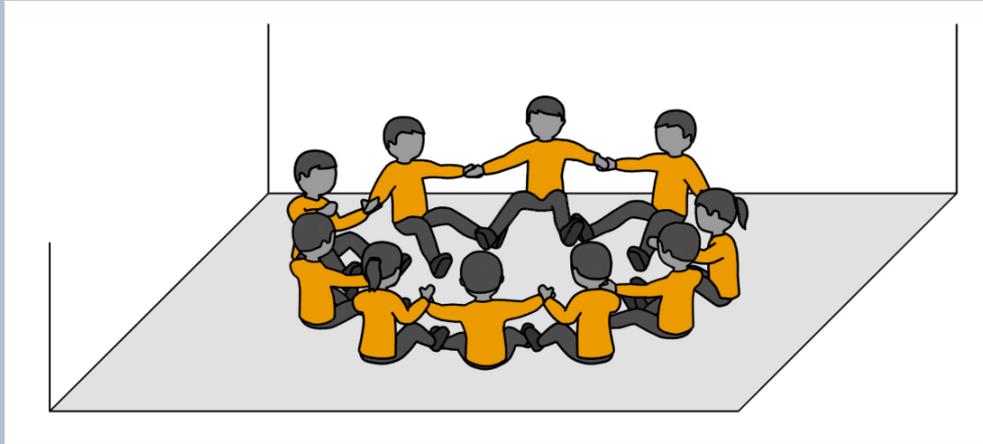
Alle Spieler*innen stellen sich in einem Kreis auf und schließen ihre Augen. Nun strecken sie ihre Hände nach vorne aus und versuchen mit ihren beiden Händen je eine Hand der anderen Mitspieler*innen zu greifen. Haben alle Spieler*innen je zwei Hände (möglichst nicht von der gleichen Person) gefunden, so können sie ihre Augen öffnen. Ziel des Spiels ist es den „Gordischen Knoten“ zu lösen, wobei die Hände nicht gelöst werden dürfen. Die Spieler*innen dürfen sich also nicht loslassen. Je nachdem, wie sich die Schüler*innen zufällig angefasst haben, können ein Kreis oder mehrere Kreise entstehen und ineinander verschlungen sein.

Variationen:

Das Spiel wird mit einem Seil gespielt. Die Enden des Seils werden verknotet und alle Spieler*innen halten es mit beiden Händen fest. Die Hände bleiben während des gesamten Spiels an der gleichen Stelle. Nun versuchen die Spieler*innen möglichst viele Windungen, Schleifen und Schlingen zu machen. Je mehr, desto schwieriger wird es. Anschließend versuchen sie, den Knoten wieder zu lösen. Die Spieler*innen spielen das Spiel mit geschlossenen Augen. Ggf. kann eine Person bestimmt werden, die sehen und Anweisungen geben kann.

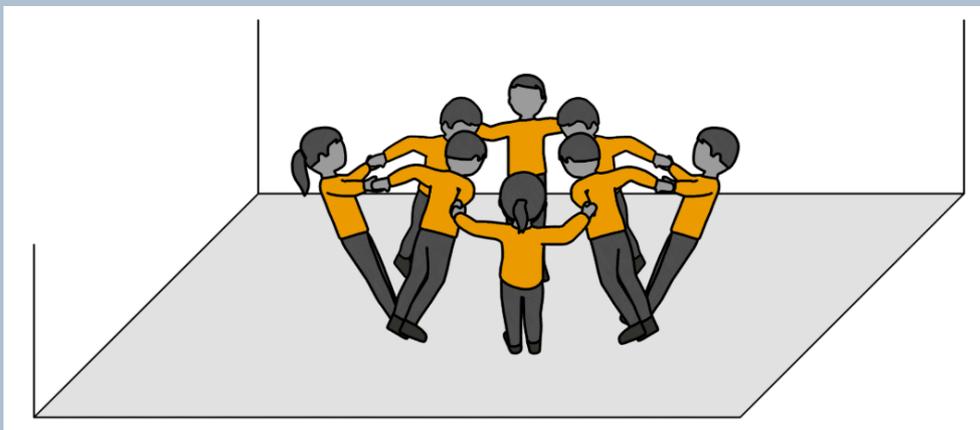
<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Gemeinsam Aufstehen



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Zick-Zack-Kreis



<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Gemeinsam Aufstehen

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmenden setzen sich kreisförmig auf den Boden und halten sich an den Händen. Nun versuchen sie gemeinsam aufzustehen, ohne sich mit den Händen vom Boden abzudrücken. Auch dürfen sie beim Aufstehen ihre Hände nicht voneinander lösen.

Variationen:

Die Spieler*innen haken sich ein, und versuchen Rücken an Rücken, aufzustehen. Beim Aufstehen darf nicht gesprochen werden.

<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>

Zick-Zack-Kreis

Spielbeschreibung:

Alle Spieler*innen stehen in einem Kreis und halten sich an den Händen. Auf ein Kommando, lässt sich jede zweite Person nach vorne fallen, während sich die anderen Spieler*innen nach hinten fallen lassen. Die Füße bleiben dabei auf der Stelle und bewegen sich nicht. Nach einem erfolgreichen Durchlauf, wechseln die Rollen der Spieler*innen.

Variationen:

Die Spieler*innen stehen nur auf einem Bein.

Die Spieler*innen schließen dabei ihre Augen. Zunächst sollte aus Sicherheitsgründen jedoch nur jede zweite Person die Augen schließen.

<https://www.vlamingo.de/kooperationsspiele/>