

E-BOOK

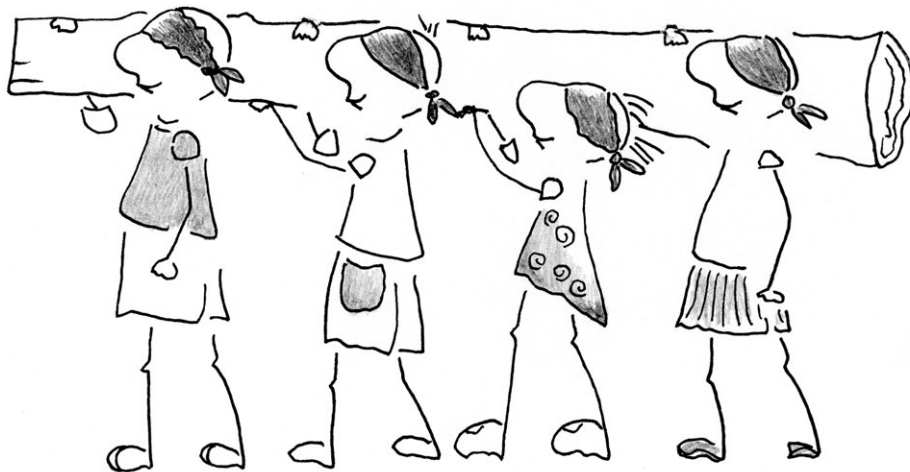
Sozialkompetenz entwickeln

77 Spiele zur Förderung der Soft Skills

Tilo Benner

Sozialkompetenz entwickeln

**77 Spiele zur Förderung der Soft Skills
2.-4. Klasse**



Der Autor:



Tilo Benner – geboren 1969, gelernter evangelischer Pfarrer, Tätigkeit als Referent in den Bereichen Gewaltprävention und Soziales Lernen sowie als pädagogischer Mitarbeiter in sozialen Trainingskursen für straffällige Jugendliche.

Hauptamtlich arbeitet er als Religions-, Latein- und Erziehungslehrer am Johanneum-Gymnasium in Herborn (Lahn-Dill-Kreis). Im Rahmen seiner Beratungstätigkeit führt er Mediationsgespräche und Gewaltpräventionsprojekte durch und bildet auch Schüler zu Peer-Mediatoren aus.

E-Mail-Adresse: **Cool-bleiben-statt-zuschlagen@gmx.de**

© 2012 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Claudia Hauboldt
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN 978-3-403-53126-5

www.persen.de

Inhalt

| | | | | | | | |
|---|-------|----|-------------------------------------|----|-------------------|--|-----|
| Vorwort | Seite | 5 | | | Seite | | |
| Teil A: Einführung | | | | | | | |
| I. Kooperationsspiele als pädagogische Methode | | 8 | | | Vertrauen | | |
| II. Die Ziele von kooperativen Spielen | | 11 | | | Almabtrieb | 74 | |
| III. Die Reflexionsphase | | 12 | | | Pendelkreis | 75 | |
| IV. Wichtige pädagogisch-didaktische Hinweise – Die „10 Gebote“ für den Spielleiter | | 15 | | | Sternkreis | 76 | |
| V. Hinweise zu den Materialien | | 16 | | | Bergführer | 77 | |
| | | | | | Blinder Transport | 78 | |
| | | | | | Fließband | 79 | |
| | | | | | Holzbrücke | 80 | |
| | | | | | Menschenteppich | 81 | |
| | | | | | Ruhende Raupe | 82 | |
| | | | | | Seilschaft | 83 | |
| | | | | | Zusammenbruch | 84 | |
| Teil B: Spiele und Übungen | | | | | | | |
| | Seite | | Seite | | | | |
| Aktivierung | | | Konstruktion | | | Wahrnehmung | |
| Fußarbeit | 18 | | Eierfall | 46 | | Ausgeguckt | 85 |
| Bauernhof | 19 | | Pyramidenbau | 47 | | Gratwanderung | 86 |
| Hula-Hoop-Kreis | 20 | | Fahnenträger | 48 | | Rückenzeichnung | 87 |
| Kartenhüpfer | 21 | | Himmelbett | 49 | | Suchaktion | 88 |
| Kippelstuhl | 22 | | Kartonbau | 50 | | | |
| Kissenschlacht | 23 | | Luftballonsäule | 52 | | Wettkampf | |
| Schnelles Staffelholz | 24 | | Luftpuzzle | 53 | | A bis Z-Suche | 89 |
| Wanderstab | 25 | | Papierzauber | 54 | | Elefantenjagd | 91 |
| | | | Talbrücke | 55 | | Knotenallerlei | 92 |
| Erlebnisparcours | | | Turmbau | 56 | | Luftballonschlacht | 93 |
| Blinde Schatzsuche | 26 | | Wackelturm | 57 | | Streichholzturm | 94 |
| Blinde Waldarbeiter | 27 | | | | | Buchstabensalat | 95 |
| Dschungel-Camp | 28 | | Koordination | | | Frisbee-Match | 96 |
| Expedition | 29 | | Expedition durch unbekannte Wildnis | 58 | | Kanonenschläge | 97 |
| Seilparcours | 30 | | Entknoten | 59 | | Stadrallye | 98 |
| Tausendfüßler | 31 | | Fingerspitzengefühl | 60 | | Verschwörung | 100 |
| | | | Kniestuhlkreis | 61 | | Wasserbombenvolleyball | 101 |
| Kommunikation | | | Mikadodance | 62 | | Literatur und Internet-adressen | |
| Autogrammjäger | 32 | | Grenzübergang | 63 | | | 102 |
| Formanalyse | 34 | | Sicherheitstransport | 64 | | Spiele und Übungen von A–Z | |
| Gruppenstärke | 36 | | Storchennest | 65 | | | 103 |
| Hofnarr – Ritter – Bär | 37 | | Verknoten | 66 | | | |
| Im Nebel verirrt | 38 | | Verzwickte Seilschaft | 67 | | | |
| Kooperatives Gedächtnis | 39 | | | | | | |
| Namensball | 40 | | Strategie | | | | |
| Sicherer Weg | 42 | | Einkesseln | 68 | | | |
| Zahlen-Schubs-Puzzle | 44 | | Haifischbecken | 69 | | | |
| Zoo-Chaos | 45 | | Rheinüberquerung | 70 | | | |
| | | | Schiffbruch | 71 | | | |
| | | | Sumpfüberquerung | 72 | | | |
| | | | Tempel-Inschrift | 73 | | | |

*Zwei sind allemal besser dran als einer allein.
Wenn zwei zusammenarbeiten, bringen sie es eher zu etwas.
Wenn zwei unterwegs sind und hinfallen,
dann helfen sie einander wieder auf die Beine.
Aber wer allein geht und hinfällt, ist übel dran, weil niemand ihm helfen kann.
Ein einzelner Mensch kann leicht überwältigt werden,
aber zwei wehren den Überfall ab.
Noch besser sind drei; es heißt ja:
„Ein Seil aus drei Schnüren reißt nicht so schnell.“
(Aus dem biblischen Buch Kohelet)*

Vorwort

Meine verschiedenen beruflichen Arbeitsfelder (die Sozialen Trainingskurse, die Gewaltpräventionsprojekte und die Arbeitsgemeinschaften „Schüler übernehmen Verantwortung – Mediation“ sowie der ganz normale Unterricht haben in pädagogischer Hinsicht eine wichtige gemeinsame Aufgabe: aus einer zufälligen Ansammlung verschiedenster Typen und Charaktere ein Team zu formen und eine Gemeinschaft zu schaffen, die sich mit Respekt gegenseitig unterstützt, sich in enger Zusammenarbeit Herausforderungen stellt und gemeinsam Lösungen für gegenwärtige Probleme und Aufgaben sucht.

Auch wenn bei dieser Aufgabe vordergründig der interne Gruppenprozess im Fokus steht, geht es um weit mehr. Denn jeder Teilnehmer soll individuell in emotionaler und sozialer Hinsicht gefördert werden und Kompetenzen erlangen, die ihm in Zukunft auch in anderen Beziehungsfeldern einen adäquaten Umgang mit anderen Menschen ermöglichen. Mithilfe von Kooperationsübungen bzw. kooperativen Spielen sollen in einem geschützten Raum diese Soft Skills eingeübt werden, die in Schule und Gesellschaft von Bedeutung sind.

Das Ergebnis meiner Bemühungen liegt nun in dieser Spielesammlung vor, welche viele neue kooperative Spiele, aber auch einige bewährte Klassiker enthält. Die meisten Spiele sind so angelegt, dass sie mit einer überschaubaren Menge kostengünstiger Materialien auskommen, sodass sie völlig unkompliziert eingesetzt werden können.

Teil A behandelt zum einen den theoretischen Hintergrund zu den kooperativen Spielen und bietet zum anderen praktische Hinweise für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung der Übungen.

Teil B enthält die konkreten Anleitungen zu den 77 Übungen und Spielen, welche nach folgenden Kategorien untergliedert sind:

- Aktivierung
- Erlebnisparcours
- Kommunikation
- Konstruktion
- Koordination
- Strategie
- Vertrauen
- Wahrnehmung
- Wettkampf

Die Spielesammlung ist in erster Linie für Pädagogen gedacht, die im schulischen Kontext mit Kindern kooperative Übungen zur Teambildung durchführen wollen. Darüber hinaus können die Spiele aber natürlich auch in der freien Kinder- und Jugendarbeit und in der Vereinsarbeit eingesetzt werden. Dabei können sie einzeln verwendet werden (z.B. im Unterricht) oder als Spieleketten zusammengesetzt werden (z.B. im Rahmen eines Projektes).

Noch ein Hinweis zur Sprache: Aus Gründen der Lesbarkeit wird auf die explizite Nennung beider Geschlechter verzichtet; falls nicht ausdrücklich anders erwähnt, sind immer beide Geschlechter gemeint.

Danke!

An dieser Stelle möchte ich den Menschen danken, die zum Gelingen dieses Buches auf unterschiedlichste Weise beigetragen haben:

- meinem Mitstreiter Thomas Weingarten-Lippmann, der mit mir zusammen seit Jahren Soziale Trainingskurse für straffällige Jugendliche leitet und genauso gern wie ich neue Spiele ausprobiert,
- meinen beiden Söhnen, Niklas und Josiah, die mich immer wieder zu neuen Ideen anregen,
- den Schülern unterschiedlichster Schulen im Lahn-Dill-Kreis und den Kindern verschiedenster Jungschargruppen in Sechshelden und Tübingen, die mit Spaß und Freude die Spiele ausprobierten,
- den Lektoren Simone Wenderoth, Dr. Heike Manthey und Malte von der Heide vom Persen Verlag.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und gute Gruppenprozesse beim Umsetzen der Spiele und Übungen.

Haiger, im Dezember 2011

Tilo Benner

Teil A:
Einführung

I. Kooperationsspiele als pädagogische Methode

Die Situation von Kindern stellt sich heute anders dar als noch vor dreißig Jahren. Für viele meiner Generation war es in der Kindheit noch normal, den ganzen Nachmittag mit Freunden draußen auf dem Fußballplatz oder in der Natur zu verbringen.

An Stelle von Abenteuern in der Natur erleben Kinder heute „Adventures“ oft nur noch virtuell mit Controller und Tastatur. Doch können diese Spiele Primärerfahrungen wohl kaum ersetzen. Die Medialisierung hat zur Folge, dass viele Kinder sich den größten Teil ihrer Freizeit an ihren Computer zurückziehen und sich kaum noch bewegen. Dieses Verhalten beeinträchtigt auch das Sozialverhalten.

Viele Kinder werden nur noch von rein egoistischen Interessen geleitet. Solidarität, soziale Verantwortung und Hilfsbereitschaft werden zwar von Politik und Bildungssystemen immer wieder zu Recht eingefordert, sind aber kaum vorzufinden. Zudem erleben sich Schüler gegenseitig immer mehr als Konkurrenten (z.B. in Bezug auf gute Noten und Bildungsempfehlungen). Der kooperative Gedanke rückt unterdessen immer mehr ins Abseits. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass soziale Kompetenzen und das auf gemeinsame Ziele ausgerichtete Handeln nicht mehr vorausgesetzt werden können.

Das Bedürfnis der Kinder nach Akzeptanz, Wertschätzung und Aufmerksamkeit durch ihr Umfeld wird unter diesen Bedingungen kaum erfüllt. Kinder wollen etwas Interessantes tun und ihren Forscherdrang und ihre Abenteuerlust ausleben.

Diese Diskrepanz zwischen den heutigen Gegebenheiten und den Bedürfnissen der Kinder stellt eine große Herausforderung für das pädagogische Handeln dar. Erziehungsziele wie Persönlichkeitsbildung, soziale Entwicklung und Teamarbeit sind ein wesentlicher Faktor des Bildungs- und Erziehungsauftrages von Schule und offener Kinder- und Jugendarbeit. So können Kooperationsspiele, wie sie hier vorgestellt werden, Prozesse des emotionalen und sozialen Lernens in Gang setzen und die Zusammen- bzw. Integrationsarbeit in der Klasse fördern. Die Schüler erleben sich selbst und andere auf einem neuen Erfahrungs- und Lernfeld, in dem z. B. mögliche Ängste, Frustrationen, Kommuni-

kationsstörungen oder Konflikte durch Eigeninitiative bzw. Gruppenunterstützung überwunden sowie positive Gruppenerfahrungen gemacht werden können.

Die Gruppe bekommt eine spannende praktische Aufgabe mit offenem Ausgang gestellt, die sie nur gemeinschaftlich lösen kann. Dazu müssen die Teilnehmer miteinander kommunizieren, sich auf einen Plan einigen, die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Gruppenmitglieder nutzen und Rücksicht aufeinander nehmen.

Der Weg zur Problemlösung findet nicht in erster Linie auf der kognitiven Ebene statt, sondern vor allem auf der affektiven und physischen. Der ganzheitliche Erlebnis-Charakter bewirkt bei den Teilnehmern einen komplexen Lernprozess und erfordert das Engagement aller mit Kopf, Herz und Hand:

- **Kopf** (kognitiver Bereich): gemeinsames Überlegen, wie die Aufgabe mit den vorhandenen Mitteln zu lösen ist,
- **Herz** (emotionaler Bereich): Erleben verschiedener Gefühle, Grenzsituationen, Frustrationen, Erfolge; Lernen, sich auf die Gruppe und das gemeinsame Erlebnis einzulassen, Berührungssängste abbauen,
- **Hand** (physischer Bereich): Koordination, Geschick, Körperbeherrschung, physische Stärke.

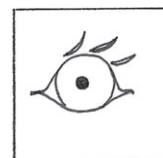
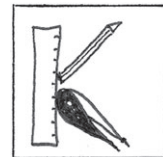
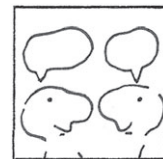
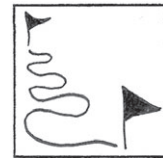
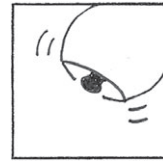
Die Teilnehmer können in einem durch Regeln abgesicherten Schutzraum mit unterstützender Gruppenatmosphäre gemeinsam Erfahrungen sammeln und reflektieren und dabei ihre Gefühle und Bedürfnisse einbringen. Die Spiele sind in drei Zeitkategorien unterteilt:

- **kurz:** bis 20 Minuten,
- **mittel:** 20 bis 45 Minuten (Umsetzung im Rahmen einer Unterrichtsstunde möglich),
- **lang:** ab 45 Minuten (durchführbar im Rahmen einer Doppelstunde oder eines Projekts).

Reflexionsphasen sind in den Angaben über die Dauer der Spiele (siehe Spielanleitungen in Teil B) nicht eingerechnet, da man die Länge solcher Auswertungsrunden schwerlich abschätzen kann. Sie sind von vielfältigen Faktoren abhängig (z. B. von der individuellen Situation der Teilnehmer, dem Gruppenprozess und der Art der Aktion).

Kategorien der Kooperationsspiele

- **Aktivierung:** Die Kinder werden körperlich aktiv. Sie bringen ihren Kreislauf in Schwung und „kommen richtig in der Gruppe an“, sodass sie sich mit voller Aufmerksamkeit auf die weiteren Aufgaben konzentrieren können (z. B. Aufwärmspiele).
- **Erlebnisparkours:** Die Spiele mit einem starken Erlebnischarakter haben oft eine komplexe Aufgabenstellung und finden meist draußen in der Natur statt. Die Kinder erleben durch verschiedene Herausforderungen im Rahmen einer Spielekette oder mehrerer Stationen die unterschiedlichsten Emotionen. Sie merken, dass sie aufeinander angewiesen sind und nur gemeinsam die Aufgabe meistern können.
- **Kommunikation:** Die erfolgreiche Erledigung der Aufgabe hängt insbesondere davon ab, wie effektiv die Kinder miteinander kommunizieren. In diese Kategorie gehören Spiele, in denen die Teilnehmer miteinander in Kontakt treten (z. B. Kennenlern-Spiele), ebenso wie Spiele, in denen genaue Absprachen zwischen den Gruppenmitgliedern notwendig sind.
- **Konstruktion:** Die Gruppe bekommt die Aufgabe, aus verschiedensten Materialien ein Produkt herzustellen. Dazu soll jeder seine individuellen Fähigkeiten einbringen. Hier ist, neben Kreativität und planvollem Handeln, handwerkliches Geschick gefragt. Bei diesem Spieltyp treten oft Kleingruppen gegeneinander an (Beispiel: „Wackelturm“, S. 57).
- **Koordination:** Bei den Spielen, die Koordination verlangen, müssen die Teilnehmer geschickt und umsichtig miteinander agieren. Dazu ist ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit und Konzentration notwendig (Beispiel: „Verzwickte Seilschaft“, S. 67).
- **Strategie:** Der Schwerpunkt strategischer Spiele besteht darin, komplexe Aufgaben durch intensives Nachdenken vorzubereiten und den dadurch errungenen Plan schließlich mithilfe der unterschiedlichen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder in die Tat umzusetzen (Beispiel: „Einkesseln“, S. 68).
- **Vertrauen:** Zum einen übernehmen die Kinder bei diesen Übungen Verantwortung für andere. Zum anderen erleben sie aber auch, dass sie sich auf ihre Mitspieler verlassen können und sie von ihnen – sowohl physische als auch kommunikative – Unterstützung erhalten (Beispiel: „Menschentepich“, S. 81).
- **Wahrnehmung:** Bei diesen Spielen ist die Sinneswahrnehmung, insbesondere der Sehsinn, von Bedeutung. Es geht darum, die anderen um sich herum genau wahrzunehmen oder zu beobachten. Oft tritt der intensive Blickkontakt an die Stelle der mündlichen Kommunikation (Beispiel: „Ausgeguckt“, S. 85).
- **Wettkampf:** Es werden Kleingruppen oder Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten. Um erfolgreich zu sein, müssen die Teammitglieder kooperieren (Beispiel: „Wasserbombenvolleyball“, S. 101).



Die Spielphasen

Die Spiele durchlaufen bis zu sechs Phasen:

- 1. Vorbereitung:** Zunächst muss der Spielleiter den Spielparcours einrichten oder Materialien bereitstellen. Die Gruppe begibt sich in die für das Spiel notwendige Ausgangsposition (z. B. Sitz- oder Stehkreis).
- 2. Einstieg:** Die Spielsituation wird den Kindern eingebettet in eine erfundene Geschichte vermittelt. Das regt die Fantasie an und verstärkt den Erlebnischarakter des Spiels.
- 3. Aufgabe:** Spielregeln und Aufgabenstellungen werden so formuliert, dass sie für alle Mitspieler verständlich und nachvollziehbar sind.
- 4. Durchführung:** Bevor man die praktische Phase einleitet, ist zunächst eine Beratungsphase sinnvoll. Danach beginnen die Teilnehmer gemeinsam mit den Spielaktionen (z. B. mit der Problemlösung, mit den Konstruktionen o. a.).
- 5. Präsentation und Erprobung:** Die Produkte und Lösungen (z. B. von Konstruktions- und Strategiespielen) werden im Plenum vorgestellt, getestet und gewürdigt.
- 6. Reflexion:** Der Spielablauf, das Miteinander und die emotionale Situation jedes Einzelnen werden zur Sprache gebracht, damit aus Eindrücken und Erlebnissen nachhaltige Lernerkenntnisse werden.

