

**C.11** SEITE 1 **SOZIALES LERNEN**  
**QUERTHEMA C****KOOPSPIEL „AUF HOHER SEE“****ABLAUF**

Die SpielerInnen bilden ein „Schiff“, indem sie sich so hinstellen, dass ein Schiff in seiner Umrisslinie (Vogelperspektive) entsteht. Damit die so gebildete Form nicht so schnell verlorengeht, umfassen die SpielerInnen ein Seil, das um sie herum gespannt wird.

Der Schiffsrumpf wäre so gebildet. Zwei oder mehr SpielerInnen stellen sich in die Mitte des Schiffes und verschränken die Arme miteinander. Das sind die Aufbauten. Ein/e Spieler/in klettert auf ihren Rücken: Das ist der/die Kapitän/in. Er/Sie gibt seemännische Kommandos: „Maschinen Stopp!“, „halbe Kraft voraus (oder zurück)!“, „volle Kraft voraus!“, „1 (2 oder 3) Strich (10, 20, 30°) Backbord (links) (oder Steuerbord (rechts))!“. Das Schiff bewegt sich gemäß diesen Kommandos, ohne dass es dabei seine Form verliert. Spielziel ist es, ein gutes Schiff zu werden, das über den Ozean fahren kann und auch Anlegemanöver heil übersteht.

Haben sich die SpielerInnen nach einiger Zeit aufeinander eingestellt, kommen die ersten Schwierigkeiten: Eine Ozeanwelle rollt heran. Zwei MitspielerInnen spannen ein Seil (zunächst nicht höher als 30 cm) und bewegen sich auf das Schiff zu. Das Schiff muss diese Welle ohne großen Schaden überstehen: Die SpielerInnen steigen gleichmäßig und stetig über das Seil hinweg, ohne dass sie dabei durcheinander geraten.

**ZIEL**

Geschicklichkeit, Kooperation, Vertrauen

**BENÖTIGTE MATERIALIEN / RÄUMLICHKEITEN**

Seil (mindestens ein recht langes, besser mehrere zusätzliche, für die Schwierigkeitsgrade)  
großer Raum

**ZEITLICHER RAHMEN**

bis zu 10 Minuten

**TEILNEHMERZAHL**

10 bis 99