

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

Die Spielenden 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 Spielenden ein Seil, das um sie herum gespannt wird.

Der Schiffsrumpf wäre so gebildet. Zwei oder mehr Spielende stellen sich in die Mitte des Schiffes und verschränken die Arme miteinander. Das sind die Aufbauten. Eine oder einer klettert auf ihren Rücken: Das ist die Kapitänin oder der Kapitän. Sie oder er 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 Spielenden nach einiger Zeit aufeinander eingestellt, kommen die ersten Schwierigkeiten: Eine Ozeanwelle rollt heran. Zwei Mitspielende 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 Spielenden 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