# Kooperative Spiele : Herausforderung ohne Konkurrenz [Terry Orlick]

Autor(en): **C.B.**

Objekttyp: **BookReview**

Zeitschrift: **Schweizer Heimwesen : Fachblatt VSA**

Band (Jahr): **53 (1982)**

Heft 10

PDF erstellt am: **27.05.2024**

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

**Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

**http://www.e-periodica.ch**

*Herausforderung ohne Konkurrenz*

# Kooperative Spiele

Erinnern Sie sich auch an Spiele in Ihrer Kindheit, die das Merkmal der reinen Lust an Bewegung und Problemlösung trugen und damit Herausforderung an alle Teilnehmer waren, ohne aber einen Sieger und Verlierer ausmachen zu wollen?

Wieviele Male probten wir, etwa zwölf Kinder verschiedensten Alters, eine «Raupe» auf der Wiese vor unserem Mehrfamilienhaus! Selten gelang diese Raupe auf Anhieb. Es brauchte unzählige Neuanfänge, bis endlich einige Meter Bewegung geschafft wurden, besonders mit den 4- und 5jährigen Kindern, die noch nicht so rasch waren. Alle bückten sich zu «Vierfüssern» auf den Boden, in einer Reihe, wobei das hintere dem vor ihm knieenden Kind mit beiden Händen die Knöchel hielt: eine Reihe von Kindern, alle an den Knöcheln festgehalten. Auf «Los»! so rhythmisch, als es eben ging, einen Schritt vorwärts: zuerst das linke Bein. Jemand musste Anweisungen geben, alle aufmerksam sein und nach hinten oder vorn weitermelden.

Oder: Was schätzen Sie, wieviele Kleinkinder haben in einer Hundehütte Platz? Bei uns waren es fünf, keines über das Kindergartenalter aus, eingepfercht in der Hütte, so dass man sich nicht mehr bewegen konnte und völlig im Dunkeln sass. Was für ein Spass, besonders, wenn man zusätzlich noch leise zu sein hatte, um von den uns suchenden Erwachsenen nicht gefunden zu werden! Und was für eine Mühe, bis der Erste seine Beine wieder so beieinander hatte, dass er aus der Hütte klettern konnte.

Was man dabei erlebte? Gemeinschaft und Fantasie aus dem Moment heraus. Jemand hatte eine zündende Idee, alle machten mit: Kreativität aus dem Moment heraus und mit Objekten aus dem Alltag. Es war Freude an der Bewegung, am Versuch im Umgang mit Material, Freude am Zusammenspiel mit anderen, ähnlich fühlenden und denkenden Kindern. Was diesen Spielen fehlte, waren die vorher festgelegten Regeln. Es waren aber nicht regellose Spiele, nur, dieselben wurden im Laufe des Spielens überhaupt erst entdeckt, zum Beispiel wenn das Spiel nicht recht gelingen wollte. Dann musste verhandelt werden, auf die verschiedenen Vorschläge eingegangen werden, und man wechselte die Regeln, erfand neue oder zog weiteres Material bei, je nachdem. Zudem musste der Spielkreis neu zugezogenen Kindern geöffnet werden, weil diese auch mitspielen wollten. Keine Form also, die bestehen blieb, sondern eine, die von jedem Kind veränderbar war. Bei diesen Spielen gab es keinen Sieger oder Verlierer, nur das Spiel an sich war wichtig und dauerte so lange, als es Spass bereitete. Es waren kooperative Spiele.

### Was ist ein kooperatives Spiel?

Vielleicht haben Sie auch schon das störende Gefühl des Ausschlusses aus einem Spiel erlebt, beim «Meiere»-Würfeln oder beim «Fuul-Ei» etwa. Viele heutige Spiele enthalten Formen des Gewinnens und Verlierens. Schon als Kind führten wir deshalb zum Beispiel die Wiederbeteiligung der Spieler in der «Kolonie» beim «Völkerball» ein: die aus dem Spielfeld in die Kolonie Verbannten konnten mit dem aus der Luft gefangenen Ball selbst auch wieder Feldspieler treffen. Der Ortswechsel vom Spielfeld in die «Kolonie» galt nicht mehr nur als Erniedrigung: man konnte sich wieder zurück ins Spielfeld bringen, indem man einen Feldspieler traf. Die Fronten wurden verwischt.

Kooperative Spiele gehen einen Schritt weiter: Es soll niemand verlieren oder gewinnen, der Spielzweck liegt im Spiel selbst, nicht im Ziel des Siegens. Zudem geht es um die Gewinnung von eigenen Spielregeln, der kreative Moment spielt eine grosse Rolle. Das Spiel kann verändert, in Variationen gespielt, ergänzt oder überhaupt neu erfunden werden. Ein erfolgreiches kooperatives Spiel kennt vier Merkmale: Kooperation, Akzeptierung, Beteiligung und Spass.

#### *Kooperation*

Mit diesem Merkmal ist die Intensivierung der Kommunikation unter den Spielteilnehmern gemeint, die zu Zusammenhalt, Vertrauen, Entwicklung von Fertigkeiten in sozialen Interaktionen angeregt werden sollen. Die Spielteilnehmer müssen zusammenarbeiten, um das Spiel durchführen zu können, sie müssen einander helfen, sind aufeinander angewiesen. Alle spielen immer gleichzeitig mit, niemand ist ausgeschlossen oder wartet seine Teilnahmemöglichkeit ab.

#### *Akzeptierung*

Durch die Kooperation wird beabsichtigt, dass jeder Spielteilnehmer sich gleich wichtig fühlen kann und eine aktive Rolle erhalten kann. In diesem Sinn ist jeder Spieler mitverantwortlich für das Gelingen, ohne aber unter einem persönlichen Erfolgsdruck zu stehen, weil er gewinnen sollte, aber versagen könnte. Indirekt haben kooperative Spiele deshalb positiven Einfluss auf die Identitätsentwicklung von Kindern.

#### *Beteiligung*

Wir haben es schon gesagt, ein Ausscheiden oder Zurückweisen kommt nicht in Frage. Niemand wird abgehängt oder ignoriert. Beteiligung ist der Wunsch jedes Spielers, in kooperativen Spielen soll er nie in Gefahr kommen müssen, eine Zurückweisung zu erleben.

#### *Spass*

Die Befreiung vom Gefühl, für eigenen Sieg spielen zu müssen, ermöglicht es den Kindern, ungehemmten Spass an den Spielen zu haben. Spass bleibt damit wesentlicher Grund zum Spiel.

Das oben erwähnte «Völkerball»-Spiel kann nun also mit folgender Erweiterung gespielt werden, soll es kooperative Funktion erhalten: Wir können abmachen, dass jeder Spieler, der getroffen wurde, nicht vom Feld in die «Kolonie», sondern zur Gegenpartei hinüberwechselt. Bald einmal werden die Mannschaften so gemischt sein, dass ein Sieg der einen Mannschaft nicht mehr überblickbar ist. Natürlich ist diese Erweiterung nur ein Beispiel . . .

**Kooperative Spiele – nur für Kinder?**

Im Buch von Orlick werden die Spiele für Kinder von drei bis sieben Jahren von denen für Kinder von acht bis zwölf Jahren getrennt vorgestellt. Das hat aber lediglich mit der Schwierigkeit und Komplexität der Spiele zu tun. Viele dieser Spiele lassen sich für Erwachsene verwenden. Ich denke also nicht nur an Spielnachmittage mit Heimkindergruppen, an Sportnachmittage für Volksschulklassen, wo Wettkämpfe aufgelockert werden könnten, sondern auch an gemeinsame Spielnachmittage mit Eltern und Kindern oder an Feste mit Teilnehmern verschiedensten Alters. Ein einfaches Beispiel aus der Fülle des Buches: die «Reise nach Jerusalem». In diesem Spiel drehen sich gewöhnlich alle Teilnehmer um eine Reihe von Stühlen zu einer Musik, die periodisch abgestellt wird. Dabei muss sich jedermann auf einen Stuhl setzen. Ein Stuhl aber fehlt, so dass ein Spielteilnehmer jeweils auszuscheiden hat. Spielt man dasselbe in kooperativer Weise, so wird wohl jedesmal, wenn die Musik wieder einsetzt, ein Stuhl weggeschoben, aber alle Teilnehmer bleiben im Spiel. Es trifft deshalb immer mehr Leute auf einen Stuhl, so dass sich mehrere Spieler auf denselben setzen müssen. Zuletzt befindet sich die ganze Schar auf dem letzten übriggebliebenen Stuhl: man muss sich als Menschenknäuel arrangieren. Das geht auch mit sogenannten «Erwachsenen» recht gut . . .

**Ich will nicht mitmachen!**

In der Praxis trifft man immer wieder auf Kinder, die nicht mitspielen wollen. Dies gilt auch für die klassischen Wettbewerbsspiele in Schule und Heim, wie für die kooperativen Spiele. Sowohl misserfolgsgewohnte Schüler als auch leistungsorientierte Sportlernaturen können sich deshalb einmal weigern, mitzumachen. Im ersten Fall kann die Aufforderung, es zu versuchen und die Erklärung der Spielabsicht schon helfen, oder man lässt das Kind zuerst zuschauen, bis man es nach einiger Zeit von einem Kameraden einladen lässt. Andere wollen vielleicht zuerst mit dem Gruppenleiter probieren. Im anderen Fall des leistungsorientierten, guten Sportlers ist es oft weniger schwierig, Begeisterung auszulösen: In der Regel wird nämlich eine neue Erfahrung gemacht, die recht positiv aufgenommen wird und als Bereicherung empfunden wird. Wohl dauert es aber in beiden Fällen seine Zeit, bis diese positiven Erfahrungen möglich werden.

Kooperative Spiele können misslingen. Abgemachte Regeln befriedigen nicht immer. Hier ist es wohl nötig, im Gespräch Erlebnisse auszutauschen und anschliessend zu neuen Entscheiden zu kommen. Man kann diese Gespräche bis zum Ausfüllen eines Fragebogens erweitern, wie er zum Beispiel im Anhang des Buches vorgestellt wird.

Kinder mit besonderen Schwierigkeiten in Wahrnehmung, Bewegung und sozialem Spiel verhalten sich oft gehemmt im kooperativen Spiel. Für sie sind im Buch auch einige Spiele zusammengestellt, die auf solche Situationen zugeschnitten sind. Aus diesen Entwürfen können, wie bei allen Beispielen im Buch, eigene Weiterentwicklungen erfunden werden.

*Terry Orlick: Kooperative Spiele. Herausforderung ohne Konkurrenz. Weinheim und Basel: Beltz Verlag 1982. (Originalausgabe in Englisch, 1978), 147 S.*

Mir scheint der Aspekt des Spielens, der in diesem Buch in anregender, vielfältiger und praktischer Weise dargestellt wird, wichtig. Ich bin mit dem Autor einig, dass wir in unserer Spieltradition die Tendenz haben, Spiele als Wettbewerbssituationen zu betrachten und damit die Dimension der Kooperation zu verlieren. Das Denken findet sich bis in die Erwachsenenspiele und -sportformen, zum Beispiel den Olympischen Spielen, wo Sieg und Sieger wichtig sind. Nach meiner eigenen Erfahrung aber spielen Kinder oft konkurrenzlos. Ob wir deshalb ein Stück Spieltradition korrigieren können?

Das Buch enthält jedenfalls auch ein Kapitel zu Spielen aus anderen Kulturen, die unser traditionelles Denken nur bereichern können. Die Widmung des Buches an die Frauen dieser Welt drückt die Hoffnung des Autors aus, unser einseitiges (männliches?) Wettbewerbsdenken in Zukunft zu lockern.

*C. B.*

---

**Heinz Bollinger:**

# Notizen im Oktober

Im September war hier (neben anderem) vom Abmagern die Rede. Jetzt wird – im Sinne einer Vorschau – vom Essen und vom Trinken gesprochen. Luzern, Mitte des nächsten Monats, man weiss es ja: «Der Mensch ist, was er isst». Der Titel der diesjährigen Herbsttagung des VSA für Altersheimleitung und Kaderpersonal scheint da und dort, wiewohl vom erläuternden Hinweis begleitet, dass Essensformen auch Lebensformen sein können, auf Widerspruch gestossen oder als Ärgernis empfunden worden zu sein. Manchmal freilich sind derlei Provokationen gesund, wenn sie zum Nachdenken anregen.

«Der Mensch ist, was er isst»: Zunächst mutet ein Satz wie dieser gewiss wie ein blosses Wortspiel an, doch ist er noch einiges mehr und hat auch seine Geschichte. Er geht auf Ludwig Feuerbach (1804–1872) zurück, von dem man weiss, dass sein Denken Karl Marx und den Dichter Gottfried Keller stark beeinflusst hat. Der Name Feuer-