



## Flussüberquerung

Kooperationsübung, bei dem die Teilnehmenden gemeinschaftlich einen imaginären Fluss überqueren.

### Ziele

- kooperieren
- aufeinander achten
- gemeinsam Strategien entwickeln

### Rahmenbedingungen

Zeit	20–30 Minuten
Gruppengröße	8-25 TN
Material	Papierblätter, Fußmatten, Getränkeboxen, o.Ä.
Raum	großer, weitläufiger Raum, am besten draußen

### Ablauf der Übung

Die Gruppe befindet sich auf der einen Seite des Flusses, dessen Ufer durch Tesakreppband am Boden skizziert ist. Die Gruppe muss gemeinsam den Fluss überqueren, nur wenn alle auf der anderen Seite des Flusses angekommen sind, haben sie die Aufgabe geschafft. Als Hilfsmittel hat die Gruppe eine bestimmte Anzahl magischer Steine (Papierblätter, Fußmatten, Getränkeboxen o.ä.) zur Verfügung. Diese Steine müssen zur Überquerung des Flusses genutzt werden, da sie nicht untergehen und sie dadurch nicht ins Wasser treten müssen, wo die Krokodile sie fressen würden. Diese Steine können nicht bewegt werden, solange



ein oder mehrere Personen darauf stehen. Sie können allerdings aus dem Wasser herausgenommen und weiter gereicht werden, wenn niemand mehr darauf steht. Die Krokodile fressen auch diese Steine, wenn sie nicht von Menschen berührt werden. Wird also ein Stein im Wasser abgelegt, muss dieser stets durch einen Teilnehmenden berührt werden, sonst ist der Stein weg. Die Moderation schlüpft in die Rolle des Krokodils und ist sehr schnell und aufmerksam!

Den Schwierigkeitsgrad dieser Kooperationsübung bestimmt die Moderation dadurch, dass sie die Anzahl der Steine und die Breite des Flusses vorgibt und auf die Fähigkeiten und die Stimmung in der Gruppe abstimmt. Je mehr Steine und je schmaler der Fluss, desto einfacher die Überquerung. Wählt die Moderation einen sehr breiten Fluss und gibt nur wenige Steine, können zuerst nur wenige Teilnehmenden die Überquerung antreten und sie müssen dabei schon Steine nach vorne weiter reichen, um drüben anzukommen. Ein oder zwei Personen müssen dann den Rückweg antreten, um die anderen nachzuholen.

### Auswertung

- Hat die Gruppe gut zusammengearbeitet?
- Wurden alle Ideen bzw. Strategien gehört und wahrgenommen?
- Gab es anführende Personen?
- Was war gut? Was hätte besser sein können?
- Wer will mit einer neuen Idee das Spiel nochmal ausprobieren?

### Quelle

Bildungsteam Berlin-Brandenburg e.V., angelehnt an: Gewalt Akademie Villigst: Impulse und Übungen. Zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus in der Jugendarbeit, Schule und Bildungsarbeit, Bd. 2, Edition Zebra, 2002, S. 134.