

7. Regelspiele

„Wenn wir dem kindlichen Spielen die Situation in einem Spiel, das nach Regeln stattfindet, gegenüberstellen, finden wir als entscheidenden Unterschied, dass das Kind in einem Spiel nach Regeln bereit sein muss, die Haltung eines jeden Beteiligten zu übernehmen und dass diese verschiedenen Rollen zueinander in einer ganz bestimmten Beziehung stehen müssen. (...) Das Spiel ist also ein Beispiel für eine Situation, aus welcher eine organisierte Persönlichkeit entsteht. In dem Maße, in dem das Kind tatsächlich die Haltung des anderen übernimmt und die Haltung des anderen darüber bestimmen lässt, was es, bezogen auf ein gemeinsames Ziel, tun wird, wird es ein organisches Mitglied der Gesellschaft.“¹

7.1. Allgemein

Das Spiel ist durch Regeln organisiert. Die Regeln sichern den Wettbewerb, Spielablauf bzw. das Zusammenspiel mehrerer Spieler. Sie ermöglichen Orientierung, Ordnung und sind für einen verbindlichen Umgang unabdingbar, um nicht ins Grenzenlose auszuufern.

Regelspiele beinhalten motorische, intellektuelle und kommunikativ-kooperative Handlungen.

Da Regelspiele die Gruppenfähigkeit und das Verständnis der manchmal recht komplizierten Spielregeln voraussetzen, kann man von richtigem Regelspiel erst ab dem 5. Lebensjahr sprechen. Vorher werden die Regeln zwar umgesetzt und auch eingehalten, aber nicht verstanden.

Regelspiele sind das reifste Spielstadium.

Das einfache Laufen, Springen, Balancieren, Werfen (Funktionsspiele) reicht nicht mehr aus. In Absprache und im Vergleich mit anderen Kindern wird festgelegt, wie gelaufen, gesprungen, geworfen etc. wird.

Mit circa 10 Jahren sind Regelspiele am beliebtesten bei Kindern, man findet sie aber bis ins hohe Alter. Für jüngere Kinder steht meist nicht das Gewinnen, sondern das Teilnehmen, das Miteinander an erster Stelle. Erst später gewinnen in Regelspielen die Wettkampfspiele zunehmend an Bedeutung, in denen ein Leistungsvergleich von Partnern mit ungefähr dem gleichen Fähigkeitsniveau stattfindet.

Regelspiele beinhalten oft Teile anderer Spielformen (Rollenspiel, Konstruktionsspiel oder Funktionsspiel).

Anfangs besteht eine starke Autoritäts- bzw. Regelgläubigkeit. Auf die Einhaltung der Regeln – meistens von außen gesetzt oder übernommen – wird genau geachtet. Die Einhaltung oder Verletzung von Regeln wird zum Teil in mühevollen Auseinandersetzungen geklärt, diskutiert und neu formuliert. Es entstehen öfter Streitigkeiten, Spielunterbrechungen und Spielwiederholungen. Die Regeln stehen im Brennpunkt des Interesses und werden sehr genau in der Hinsicht formuliert, welche Erwartungen oder Aufgaben zu erfüllen sind.

In Regelspielen werden die Rollen genau beschrieben. Die teilnehmenden Personen sind verantwortungsvolle Mitträger eines differenzierten, empfindlichen, auf Verständigung angewiesenen sozialen Gebildes. Selbstkontrolle, persönliche Einschränkungen sowie Festlegungen, Rituale und Übereinkünfte von Spielabläufen sind bestimmende Elemente für das Regelspiel.

Im Laufe der Zeit erfolgt ein langsames Ablösen von der genauen Befolgung von Regeln und wird ersetzt durch eine erweiterte Toleranz gegenüber den Mitspielern und sich selbst. Fehler bzw. Abweichungen, Unsicherheiten und Widersprüche werden zugelassen, eingestanden und mit ihnen konstruktiv umgegangen. Es entwickelt sich die Bereitschaft, Kompromisse und Konzessionen einzugehen, Regeln zu finden, die das gemeinsame Tun ermöglichen. Auch die Verführung zum „Schummeln“ gewinnt an Bedeutung und führt zu einem vertieften Verstehen des Sinns der Einhaltung von Regeln.

7.2. Entwicklung eines Regelverständnisses

Die Entwicklung eines Verständnisses für die Akzeptanz und Einhaltung von Regeln im Umgang miteinander wird in den früher liegenden Stadien der Lernentwicklung gelegt.

Funktions-, Konstruktions-, Phantasie- und Rollenspiele beinhalten vertrauensbildende „Regelmäßigkeiten“ bzw. Erwartungen, die unausgesprochene, selbstaufgelegte Regeln beinhalten. Diese Regeln sind „verborgen“ in der eigenen Aktivität, z.B. dem gefühlsmäßigen Aufgehen in der vorgestellten,

¹ Mead, G.H.: Sozialpsychologie. Neuwied 1969, S. 276. Zit. Nach: Müller, Bernd: Fangspiele. Dortmund 95. S. 20.

phantasiegeladenen Situation oder der dementsprechenden übernommenen Rolle. Allen frühkindlichen Spielen liegt eine Regelmäßigkeit inne.

Die gesamte genetisch und durch Sozialisation geprägte Entwicklung des Menschen ist eingebettet in z.gr.Tl. unbewußt ablaufenden Reglementierungen. Allein die Rhythmisierungen der Lebensabläufe, wie Tag und Nacht, Wach- und Schlafphase, Ess- und Verdauungsphase, Esszeiten, Arbeit und Erholung, Spielen und Schularbeiten, Anstrengung und Erholung nehmen einen großen Platz ein. So ist es eines von vielen wichtigen Erziehungszielen, Kinder sehr früh an Regelmäßigkeiten und sich wiederholenden Lebensrhythmen heranzuführen. Dies vermittelt ihnen Orientierung und eine Bedeutung für häufig notwendige Regeleinhaltungen.

Im Vorschulalter hat das Kind zunächst noch kein Regelbewusstsein. Etwa ab dem Grundschulalter fühlt das Kind eine innere Verpflichtung gegenüber Regeln. Die Regelspiele nehmen von 6-10 Jahren zu. Etwa ab dem 10. Lebensjahr versteht das Kind die Regeln als soziale Abmachungen, die selbst festgesetzt und verändert werden können.

Der Wettbewerb im Regelspiel ist anfangs weniger bedeutsam. Die Entwicklung der Freude am eigenen Können führt allmählich zum Messen oder Vergleichen (Wettspiele, Konkurrenz) mit anderen.

Aufgestellte und eingehaltene Regeln begrenzen zwar die Möglichkeiten, definieren jedoch damit auch die Freiheit der Einzelnen im Spiel (z.B. Balancieren auf der Bordsteinkante ohne den Gehweg zu berühren; nur jede zweite Gehwegplatte betreten; über Pfützen hüpfen ohne im Wasser zu landen etc.).

Die Nachahmung ist wichtiger Bestandteil im Erlernen von Regelspielen und unterstützt das Vereinbaren und Einhalten von Regeln.

Es können verschiedene Stadien unterschieden werden, die zum Regelspiel führen:

1. Stadium:

Ritualartige Wiederholungen, jedoch noch kein Regelspiel

2. Stadium:

Wunsch zu spielen, jedoch noch kein Regelverständnis vorhanden

3. Stadium:

Beginnende Kooperation im Spiel, ein soziales Interesse ist vorhanden

4. Stadium:

Beherrschung der Vorschriften, Zurechtkommen mit sozialen Situationen, Spaß am Festlegen von Spielhandlungen.

7.3. Entwicklung von sozialen Kompetenzen

Im Regelspiel entwickeln sich Kompetenzen, ein differenziertes und zugleich hochkomplexes soziales Zusammenspiel zu entfalten, zu erfahren und zu erleben. Es entsteht ein Verständnis für die Notwendigkeit, im Zusammenleben soziale Regeln zu beachten.

Neben der egozentrischen Sicht der eigenen Wertorientierung werden individuelle Erlebnisweisen, Standpunkte und Wesenseigentümlichkeiten der Sozialpartner nachvollziehbar und Unterschiede zu Anderen wahrnehmbar.

Das Einhalten von Regeln und die Akzeptanz von gemeinsamen Absprachen bedeutet auf der einen Seite, sich in Selbstbeherrschung zu üben und Verantwortung für Verpflichtungen zu übernehmen. Die Verbindlichkeit von Vereinbarungen gewinnt an Wert. Auf der anderen Seite werden in den vorgegebenen Grenzen Selbstbestimmung und Selbstbewusstsein praktiziert. Unter Achtung und Wertschätzung der eigenen Stärken und Schwächen übernimmt das Individuum Rollen, die ihm und der Gruppe gerecht werden. Die eigenen Fertigkeiten hinsichtlich eines gemeinsamen Zieles werden realistisch eingeschätzt und kommen bei den Aufgabenverteilungen zur Geltung.

Die Strenge der sozialen Ordnung eröffnet auch die Chance, gemeinsam festgelegte Regeln zu erkunden und bei Grenzüberschreitungen auftauchende Konflikte zu bewältigen. So wird das Bewusstsein für Normen und zeitlich befristete soziale Übereinkünfte geschärft. Darüberhinaus entwickelt sich ein Verständnis, soziales Handeln der Moral zu unterwerfen und an einer für Alle akzeptierten Ethik auszurichten.

7.4. Formen des Sozialverhaltens im Spiel

Die Qualität der Auseinandersetzung mit sich und Anderen hängt ab vom übergeordneten Spielgedanken und von der Zielsetzung, die sich Personen im Spiel setzen. Es können die folgenden Formen des Sozialverhaltens unterschieden werden:

Individualistisches Verhalten

Jede Person verfolgt ein eigenes Ziel. Die Interaktionen dienen nicht dem Erreichen eines gemeinsamen Ziels.

Konformistisches Verhalten

Auf die Verfolgung eigener Ziele wird verzichtet. Es werden die Ziele einer wahrgenommenen Mehrheit übernommen.

Altruistisches Verhalten

Auf die Verfolgung eigener Ziele wird weitgehend verzichtet, damit andere ihre Ziele erreichen. Es wird sich für andere „aufgeopfert“.

Altruismus (von lateinisch: alter: der andere) ist die willentliche Verfolgung der Interessen oder des Wohls anderer oder des Gemeinwohls. Altruistisches Handeln wird allgemein auch mit selbstlosem Handeln gleichgesetzt. Dabei bleibt der Aspekt des Ziels der Handlungen, die aus Selbstlosigkeit erfolgen, unberücksichtigt. Die Auffassung als Selbstlosigkeit betont stattdessen die Zurückstellung eigener Anliegen bis hin zur Selbstaufopferung.

Kooperatives Verhalten

Individuelle Ziele werden im Rahmen eines gemeinsamen Ziels beibehalten. Personen verändern gegebenenfalls bewusst die individuellen Teilziele, damit diese nicht im Widerspruch zum gemeinsamen Ziel stehen.

Kompetitives Verhalten

Verschiedene Personen streben das gleiche Ziel an, das jedoch nur dann erreicht wird, wenn andere Personen nicht zum Erfolg kommen. Die Interaktion besteht in der Behinderung anderer Personen.

Koalitives Verhalten

Kooperation innerhalb einer Gruppen bei gleichzeitigem Wettbewerb mit anderen Gruppen oder Individuen. Dabei schließen sich die Ziele der kooperierenden Gruppe und jeder gegnerischen Gruppe aus.

Für die Entwicklungsförderung und Unterstützung sozialer Prozesse im Regellernen halte ich die im Druck grau unterlegten Formen des Sozialverhaltens von Bedeutung. Sie tragen dazu bei, Sozialkompetenzen für die Orientierung in den persönlichen Lebenswelten zu entwickeln.

7.5. Methodische Gesichtspunkte bei der Gestaltung von Regelspielen

- Die Absprachen und Vereinbarung von Regeln beinhalten die Aussagen „Wenn, dann,“ und beziehen sich auf Handlungen, die ausgeführt werden können.
- Die Formulierung von Verboten („Nicht“-Aussagen) wird ausgeschlossen.
- Regelüberschreitungen, „Schummeln“ gehören zum Lern- und Entwicklungsprozess des Akzeptierens und Einhaltens von Regeln.
- Die Konkurrenzspiele sollen von den Kindern, weniger von den Leitern eingebracht.
- Es sollen Regelspiele angeboten werden, die möglichst viele Kinder möglichst intensiv aktiv werden lassen. Ein Spielausscheiden und eine Rollenspezialisierung für längere Zeit sind zu vermeiden.
- Es sind Wettkampfspiele zu bevorzugen, die ganz unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten abfordern, damit Kinder mit sehr unterschiedlichen Voraussetzungen angesprochen werden.
- Das Spielangebot soll sich nicht an dem Unterhaltungswert orientieren, sondern am Bemühen, eine bestimmte Spielform, Spielidee soweit zu verändern, dass sie von allen Mitspielern akzeptiert wird.
- Die pädagogischen Leiter sollen mitspielen und dienen als Modell für Toleranz und Kritikfähigkeit.
- Kinder sollen ohne jede Diskriminierung bei Regelspielen zusehen, aussteigen und wieder einsteigen können.
- Die Elemente des Regelspiels, die dem Lern- und Motivationsstand der Gruppen angepasst werden sollen, sind
 - das Ziel, die Aufgabe;

- die personale Zusammensetzung wie Anzahl der Personen, Gruppen, Mannschaften
- die Rollenzuweisungen, Funktionen der Handlungsträger;
- die räumlichen (Größe, Zonen, Felder), zeitlichen und materialen Festlegungen;
- die motorischen Aktionen, Fortbewegungsmuster, Körperpositionen;
- das Regelwerk i.S. von „wenn dann“;
- die Entwicklung von vielfältigen Strategien, die sich im Rahmen des Regelwerks entfalten;
- die Bewertungen.

7.6. Praxis

7.6.1. Regelspiele mit zunehmender Komplexität des Regelwerks und sozialen Mit- bzw. Gegeneinander:

- Frühes Sozialspiel mit großen, nicht transportierbaren „Spiel“ Gegenständen, z.B. Ball mit Hin- und Herrollen im Sitzen;
- Gemeinsamer Gebrauch, wie Wippe oder Karussell, das von Kindern gemeinsam angetrieben wird;
- Übergeben, „Schenken“;
- Hüpfspiele mit dem Seil; Dritten abschlagen
- Zunächst einfache Regelspiele mit Objekten, die keine spez. Handlungsqualitäten erfordern. Bedeutsam hier sind Würfelspiele, d.h. der Umgang mit Würfel und Spielstein;
- Versteck- und Fangspiele
- Strategiespiele,
- Gedächtnisspiele (z.B. Memory, Blinde Kuh, Zerstreuter Pharao, Koffer packen, Scharade, Teekesselchen)
- Einfache Kartenspiele, Brettspiele, Würfelspiele, Glücksspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Kooperationsspiele mit gemeinsamen Spielerlebnis, einfallsreichen Bewegungsabläufen und gegenseitigem Vertrauen.
- Wettkampfspiele; Ringen, Rangeln und Raufen; Akrobatik
- Sport-, Ball- und Mannschaftsspiele
- Simulations-, Denk- und Lernspiele mit gemeinsamer Bewältigung grundlegender Probleme.

Diese Spiele des Miteinander werden später ergänzt mit Wettkampfspielen wie Fußball, Handball, Tennis etc. in denen der Leistungsvergleich von Partnern an Bedeutung gewinnt. Die Spiele sind mit einem für alle Beteiligten allgemeingültigen Bewertungsmaßstab erstellt, der das Vergleichen untereinander ermöglicht und das Verhalten für alle Mitspieler klar und unmissverständlich regelt. Es entsteht ein ordnungsschaffendes Gesetz. Die Qualität des Erlebnisses richtet sich nach der Leistung, die im Spiel erbracht wird und orientiert sich an den Leistungsvorgaben.

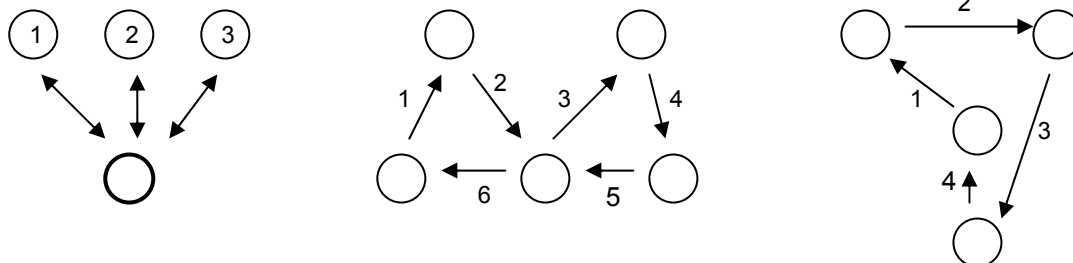
7.6.2. Kooperationsspiele - Spiele von drei bis sieben Jahre

Zu bevorzugen sind Regelspiele, in denen die direkte Wirkung sichtbar wird.

- Reifenspiel
Kinder laufen nach Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, dann stellen sie sich in einen Reifen.
- Liebhaben
Kinder laufen nach Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, umarmen sich die Kinder.
- Klebriges Poppkorn
Kinder laufen nach Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, wird eine Zahl gerufen. Dann „kleben“ entsprechend der Zahl die Kinder zusammen und bewegen sich gemeinsam durch den Raum.
- Puff-Puff die Eisenbahn
Die Kinder fassen sich an der Schulter und laufen hintereinander nach der Musik durch den Raum.
- Gemeinsam einen Ball auf zwei Stäben hin- und herrollen bzw. Schaumstoffteile/Sandsäckchen transportieren
- Akrobatik: Zwei Kinder halten zwei Stäbe parallel zwischen sich. Eine dritte Person wird getragen.
- Materialien, die sich für kooperatives Spiel eignen sind
Dreiräder, Schaukeln, Schaukelpferde, Balancierbretter, Rutschen

7.6.3. Kooperationsspiele - Spiele von acht bis zwölf Jahre

- **Händeknoten**
Die Personen stehen mit geschlossenen Augen im Kreis einander zugewandt. Sie strecken ihre Hände zur Mitte und fassen die Hände einer anderen Person. Die Personen wechseln ihren Platz ohne die Hände der anderen loszulassen. Anschließend wird der entstandene Händeknoten wieder aufgelöst ohne die Hände loszulassen.
- **Kollektives Weitspringen**
Es bilden sich zwei Gruppen. Jede Gruppe erarbeitet Regeln „Wenn, dann,“ nach denen die Teilnehmer der anderen Gruppe hintereinander möglichst weit springen sollen.
- **Das Detektivspiel: Wer hat die Kugel?**
Eine Person der Gruppe hält eine Kugel in seiner Hand verborgen und gibt sie unbemerkt für den „Detektiv“ an Andere weitere. Der „Detektiv“ versucht durch Beobachtung herauszufinden, wer die Kugel besitzt.
- **Piep**
Die Personen einer Gruppe stehen verteilt im Raum. Eine Person wird mit geschlossenen Augen über „Piep“-Laute von einem Ort zum anderen geleitet ohne die Personen zu berühren.
- **Würfelspiel**
„Mensch ärgere Dich nicht“
Das Brettspiel wird auf den Raum übertragen. Es bilden sich Mannschaften. Reifen dienen als Felder. Eine Person jeder Mannschaft würfelt mit einem Schaumstoffwürfel. Die anderen Personen bilden die „Steine“. Es gelten die Regeln des Brettspiels.
„Brücke erwürfeln“
Vier Spieler bilden eine Mannschaft. Jede Mannschaft besitzt fünf Schaumstoffteile und einen Schaumstoffwürfel. Ziel ist es, aus den Schaumstoffteilen eine Brücke zu erwürfeln und zu bauen.
Es gelten folgende Regeln:
Würfelzahl zwei und vier: je ein Schaumstoffteil darf zum Bau der Brücke benutzt werden.
Würfelzahl eins und sechs: es darf je ein Baustein der Brücke einer anderen Gruppe abgenommen werden.
- **Ball zuwerfen**
Den Ball in einer bestimmten Reihenfolge Personen zuwerfen, die in einer bestimmten Formation stehen.



7.6.4. Entwicklung von regelbestimmten Spielformen

Die folgenden Elemente eines Spiels lassen sich mit Regelaussagen versehen.

- Ziel, Aufgabenerfüllung
- Personen: Gruppenzugehörigkeit, Motorische Aktion, Rollenzuweisung/Übertragung von Funktionen
- Raum: Größe, Zonen, Felder (fest, variabel)
- Material
- Zeitlicher Rahmen

„Spiel mit dem Luftballon“

Im Folgenden werden anhand des Luftballonspiels Regeln erstellt, die die Spielelemente berücksichtigen und zunehmend komplexer werden.

Aufgabe:

Spielt Euch einen *Luftballon* zu

Regel:

Wenn ihr spielt, **dann** benutzt den *Luftballon*.

Wenn ihr spielt, **dann** spielt zu zweit.

Wenn ihr spielt, **dann** *haltet* den Luftballon *in der Luft*.

Wenn ihr den Luftballon vom Partner zugespielt bekommt, **dann** *berührt* ihn zunächst *mit der Hand*, **dann** mit *dem Knie* und *spielt* ihn **dann** zum Partner *zurück*.

Aufgabe:

Stellt Euch jeweils in einen *Reifen*.

Regel:

Wenn ihr Euch den Luftballon zuspielt, **dann** bleibt in Eurem Reifen.

Aufgabe:

Stellt Euch auf die einen und andere *Seite der quer im Raum gespannten Schnur*.

Regel:

Wenn ihr den Luftballon zum Partner spielt, **dann** spielt ihn *über die Schnur*.

Aufgabe:

Spielt *zu sechst*. *Je drei* stehen auf der *einen und anderen Seite* der quer im Raum gespannten Schnur.

Regel:

Wenn ihr den Luftballon über die Schnur gespielt habt, **dann** *läuft auf die andere Seite*.

Aufgabe:

Spielt „*Luftballon über die Schnur*“ *zu viert* innerhalb des auf dem Boden *markierten Spielfeldes*. *Zwei weitere Personen stehen außerhalb der Feldbegrenzung*.

Regel:

Wenn der Luftballon außerhalb des Spielfelds fliegt, **dann** wird er von den außerhalb des Spielfeldes stehenden Personen zurück in das Spielfeld gespielt.

Aufgabe:

Spielt „*Luftballon über die Schnur*“ *zu sechst innerhalb der Feldbegrenzung* und *zählt die Anzahl* der Luftballonkontakte innerhalb eines *Zeitraumes*. *Wieviele Luftballonkontakte hat es gegeben?*

Regel:

Wenn der Luftballon auf einer Seite ist, **dann** wird der Luftballon zunächst jedem der dort befindlichen Personen zugespielt und **dann** anschließend über die Schnur zu den anderen Personen gespielt. **Wenn eine Minute** vergangen und ein *Gong ertönt*, **dann** endet das Spiel.

Weitere Materialien, die sich für die Erstellung und Entwicklung von Regeln eignen:

Schwungtuch

- Ball auf dem Schwungtuch kreisen lassen
- Mehrere Bälle auf dem Tuch bewegen
- Ball hochschleudern und im Tuch auffangen

Stäbe

- Zwei Personen halten zwei Stäbe parallel zwischen sich und rollen darauf einen Ball

Luftballon

- Den Luftballon auf der Spitze eines Bleistiftes weiterreichen. Die Personen stehen hintereinander.

Wattebausch

- In der Gruppe einen Wattebausch in der Luft halten.

Fliesen

- Es sind halb so viel Fliesen wie Personen im Raum verteilt. Die Musik spielt. Beim Anhalten laufen die Personen auf eine Fliese. Im Laufe der Zeit werden mehr und mehr Fliesen reduziert bis nur noch eine Fliese übrig bleibt. Passen alle Personen dort drauf?

Seil

- Personen stehen im Kreis. Zwei sich gegenüberstehende Personen spannen ein Seil zwischen sich. Dann wechseln alle Personen der Gruppe mehrmals ihren Platz. Anschließend wird der entstandene Seilknoten wieder entwirrt.

Materialien balancieren

- Eine Person balanciert Materialien auf Kopf, Schulter etc. und geht durch den Raum. Andere Person schaut, dass die Teile nicht herunterfallen.
- Eine Person krabbelt am Boden entlang und trägt auf ihrem Rücken einen Gegenstand. Eine zweite Person geht nebenher und legt den evtl. heruntergefallenen Gegenstand wieder auf den Rücken der PartnerIn.

7.6.5. Spiele ab 9 Jahre - individuell, kompetitiv, koalitiv, kooperativ

Medium Ball: Mit Veränderung der Spielregeln verändert sich die Form des Sozialverhaltens.

Individualistisches Verhalten

Jeder wirft Bälle durch den Raum

Koalitives Verhalten

Es bilden sich vier Gruppen

Die Personen jeder Gruppe werfen Bälle in einen Korb, der von einer weiteren Person der jeweiligen Gruppe so bewegt wird, dass die Bälle im Korb landen. Eine weitere Person jeder Mannschaft versucht, die Korhalter der gegnerischen Mannschaft daran zu hindern, dass die Bälle in den Korb gelangen. Werfer und Korhalter sind durch ein im Raum gespanntes Seil getrennt.

Kompetitives Verhalten

Jede Person besitzt fünf Bälle und versucht, diese in seinen Korb zu werfen bzw. in seinen Reifen zu rollen, die in einem für alle Beteiligten gleichen Abstand postiert sind. Jede Person kann die Bälle anderer Personen, die nicht den Korb/Reifen getroffen haben holen und für seine Versuche benutzen.

Kooperatives Verhalten

Personen einer Gruppe werfen über ein gespanntes Seil Bälle in Körbe. Die Körbe werden von jeweils einer Person derart bewegt, dass die geworfenen Bälle in die Körbe fallen. Wieviele Bälle können aufgrund der gemeinsamen Aktion in die Körbe geworfen werden?