



Mag.ª Dr.ªn Claudia Kröll & Mag.ª Vera Zass
Lehramt für Englisch, Sport, Studium Bildungswissenschaften Innsbruck



GEMEINSAM SIND WIR STARK

SOZIALE KOMPETENZEN

Die Förderung der Kooperationsfähigkeit von Grundschüler:innen ist ein zentrales Anliegen eines kompetenzorientierten (Vereins-)Sportunterrichts. Kooperation bedeutet im Idealfall die Zusammenarbeit gleichberechtigter Partner:innen mit einem gemeinsamen Ziel. Sie ist als Prozess zu sehen, in dem die Kinder unter anderem lernen, sich zu behaupten, aber auch nachzugeben und gemeinsam nach neuen Wegen zu suchen. Besonders der (Vereins-)Sportunterricht bietet Kindern vielfältige und abwechslungsreiche Lerngelegenheiten für kooperatives Handeln. In diesem Bericht werden Spiele zur Förderung der Kooperationsfähigkeit für Kinder im Grundschulalter sowohl für den Vereinssport als auch Sportunterricht vorgestellt.

DIE FÖRDERUNG DER KOOPERATIONSFÄHIGKEIT

Kooperation ist als pädagogisches Ziel unumstritten. Sie wird als Zusammenwirken von Handlungen zweier oder mehrerer Personen verstanden, um ein gemeinsames Ziel – die Lösung eines Problems bzw. einer Aufgabe – zu erreichen. Damit Kooperation gelingen kann, bedarf es organisatorischer Rahmenbedingungen. Dazu gehören passende Räumlichkeiten, Geräte, Arbeitsmaterialien sowie flexible Stundenpläne, die Zeit und Raum eröffnen und den Kindern Partizipationsmöglichkeiten hinsichtlich gemeinsamer Arbeitsziele anbieten.

Die Kooperationsfähigkeit der Kinder wird durch Sozialformen und Methoden, wie Partner- und Gruppenarbeit, offene und kooperative Lernformen sowie erlebnisorientierte Spiele, weiterentwickelt. Jedoch stehen strukturelle Bedingungen der Schulen und Vereine, wie etwa Hierarchien, im Widerspruch zur Kooperation. Ebenso hemmen Leistungsdenken, -druck und Machtstreben die Zusammenarbeit und beeinträchtigen die Entwicklung kognitiver, emotionaler und kreativer Fähigkeiten bei Kindern und auch Lehrkräften bzw. Trainer:innen.

Kooperation erfordert ebenso Verhaltensweisen, Fähigkeiten und Einstellungen der Pädagog:innen, die offen, wertschätzend, unterstützend und reflexiv sind, um angemessen auf die Bedürfnisse und Wünsche der Kinder eingehen zu können.

Auch von den Kindern erfordert Kooperation bestimmte Verhaltensweisen und Kompetenzen, wie „gleichberechtigte Beziehungen oder zumindest die Bereitschaft und die Fähigkeit, sich mit Machtunterschieden innerhalb der Gruppe auseinanderzusetzen, gegenseitiges Interesse, gegenseitige Akzeptanz, Kommunikationsfähigkeit, Interesse am gemeinsamen Ziel, Fähigkeit, eigene Beiträge zu leisten, Bereitschaft, aufeinander zuzugehen, um Hilfe bitten können, anderen helfen können, mit anderen Geduld haben, auf andere Rücksicht nehmen“ (Walker, 2011, S. 92).

AUFBAU UND ZIELE DER KOOPERATIONSSPIELE

Um der Heterogenität von Kindern im Grundschulalter im Vereins- und Schulsport Rechnung zu tragen, bedarf es Konzepte, die die individuellen Ausgangslagen und Bedürfnisse aller Kinder berücksichtigen.

Die folgend beschriebenen Spiele zur Förderung der Kooperationsfähigkeit im (Vereins-)Sportunterricht sind für den Einsatz mit der gesamten Klasse bzw. Übungsgruppe in der Sporthalle oder im Freien gedacht. Sie bieten den Kindern Handlungsräume, ihre individuelle sportliche Handlungskompetenz gemeinsam mit anderen weiterzuentwickeln, positive Gefühle und Spaß zu erleben sowie Spiele mit einschätzbarem Risiko und Abenteuer in der Gruppe zu bewältigen.

Die folgenden Spiele zur Förderung der Kooperationsfähigkeit werden nach drei Schwerpunkten gegliedert: Kooperationsspiele, nonverbale Zusammenarbeit und Entscheidungsfindung in der Gruppe. In den Kooperationsspielen üben die Kinder die Zusammenarbeit in der Klein- bzw. in der Gesamtgruppe, wobei das gemeinsame Erleben und die Freude im Mittelpunkt stehen. Die Kinder finden Gelegenheit, auf spielerische Art und Weise in Konkurrenz zu treten und sich dennoch als Teil der Gemeinschaft zu fühlen. Ebenso fördern Kooperationsspiele das gegenseitige Vertrauen der Kinder. In den Spielen zur nonverbalen Zusammenarbeit lernen die Kinder, auf nonverbale Signale anderer zu achten, sich selbst nonverbal auszudrücken und durch Kooperation gemeinsam ein Ziel zu erreichen. Im Fokus der Spiele zur Entscheidungsfindung in der Gruppe stehen der Gruppenaspekt und der Entscheidungsfindungsprozess der Kinder, weniger die Inhalte der Entscheidungen. Die Lernenden sind gefordert, eigene Ideen in die Gruppenarbeit einzubringen, sich konstruktiv mit den Beiträgen der anderen auseinanderzusetzen und gemeinsam Entscheidungen zu finden.

HINWEISE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG

Die Spiele zur Förderung der Kooperationsfähigkeit sind für den Einsatz mit der ganzen Klasse oder Gruppe in der Sporthalle oder im Freien konzipiert.

Zu Beginn der Doppelstunde werden spezifische Regeln und Rituale mit den Kindern besprochen. Es gelten das Prinzip der Freiwilligkeit, die Stopp- und Fairness-Regel sowie auch z. T. freie Partner:innen- und Gruppenwahl für die Kooperationsspiele. Am Ende jeder Stunde bzw. nach Durchführung einzelner Spiele werden Reflexionen als Ritual im Kreis durchgeführt, die

den Lernenden Struktur, Vertrauen, Sicherheit und ein Gemeinschaftsgefühl bieten. Sie dienen der Kompetenzentwicklung der Kinder, über Erlebtes laut nachzudenken, es mit anderen zu teilen und damit eigene Sicht- und Handlungsweisen für die Lösung kooperativer Aufgaben zu erweitern.

TIPPS FÜR DIE UMSETZUNG DER SPIELE

- Wenn Kinder nicht respektvoll miteinander umgehen, indem sie z. B. die Ideen der anderen Gruppenmitglieder nicht akzeptieren, sich mit ihrer Meinung unbedingt durchsetzen, keine eigenen Beiträge einbringen wollen, verweisen Sie auf die Einhaltung der vereinbarten Regeln, um den Kooperationsprozess zum Lösen der Aufgabe nicht zu beeinträchtigen.
- Wenn ein Kind wiederholt die Regeln bricht, erhält es Zeit, sein Verhalten auf einer „Ruheinsel“, z. B. Matte oder Langbank, zu überdenken, bevor es weiterspielt.
- Für gelingende Kooperationsprozesse bedarf es unterschiedlicher Partner- und Gruppenbildungen, wie Zufallsgruppen, leistungshomogener und -heterogener Gruppen und auch freier Partner- und Gruppenwahl, je nach Aufgabenstellung, Übungsabsicht und Bedürfnissen der Kinder.
- Kooperative Prozesse benötigen Raum und Zeit.

SPIELE ZUR FÖRDERUNG DER KOOPERATIONSFÄHIGKEIT

1 Kooperationsspiele

■ Aufwärmspiel

Zeit: 10 Minuten

Ziele: Aktivierung, Erwärmung, Vertrauen, Spaß, Motivation

Material: beliebige Kleingeräte, wie verschiedene Bälle, Reifen, Seile, ...

Beschreibung: Die Kinder bewegen sich frei in der Halle und lösen auf Ausruf bzw. ein visuelles Signal der Trainer:innen (oder der Kinder selbst) verschiedene Aufgaben mit und/oder ohne Handgeräte:

- 1 = sich einzeln auf den Boden legen
- 2 = zu zweit Schulter an Schulter laufen
- 3 = zu dritt hüpfen
- 4 = zu viert rückwärtslaufen

Variation 1: Alle Bewegungsaufgaben zu den Zahlen können an die Voraussetzungen der Kinder angepasst und verändert werden, etwa durch unterschiedliche Fortbewegungsarten oder Körperkontakte.

Variation 2: Die Sozialformen lassen sich variieren, indem die Kinder einzeln, in Paaren, verschieden großen Gruppen oder als Gesamtgruppe Aufgaben lösen.

Variation 3: Auch der Einsatz verschiedener Kleingeräte, wie Bälle, Reifen, Seile etc., ermöglicht neue Einzel-, Partner- und Gruppenaufgaben.

■ Aufwärmen: gemeinsames Lösen von Aufgaben mit Partner:in

Zeit: 20–30 Minuten

Ziele: achtsamer Umgang mit Partner:innen, Erproben verschiedener Lösungen, Nähe, Vertrauen, Empathie, Führen und Führenlassen

Material: verschiedene Bälle (Tennisbälle, Softbälle, Luftballons, ...) und Hindernisse (Kleidungsstücke, Hausschuhe, ...), Gymnastikstäbe und Stifte

Beschreibung der Aufgaben:

- Gemeinsames Aufstehen: Zwei Kinder sitzen sich gegenüber, berühren gegenseitig ihre Fußsohlen und versuchen im Anschluss gemeinsam aufzustehen.
- Aufzufahren: Die Kinder stehen mit eingehakten Armen Rücken an Rücken und probieren gemeinsam, sich hinzusetzen und wieder aufzustehen.
- Das fliegende Paar: Die Paare berühren gegenseitig ihre Fußsohlen im Sitz und versuchen, zuerst ihr Gesäß hochzuhalten und wenn möglich auch die Füße.
- Das Zelt: Zwei Kinder stehen sich gegenüber und berühren sich mit ihren Handflächen und Fingerspitzen. Sie gehen nun mit ihren Füßen zurück, solange sie ihr Gleichgewicht halten können, sodass ein Zelt entsteht.
- Arm in Arm: Die Kinder legen sich gegenseitig die Arme auf die Schultern und führen zusammen verschiedene Aufgaben mit einem Ball aus: gemeinsam gehen und dabei den Ball rollen, den Ball mit der Hand übergeben, abwechselnd dribbeln mit den Händen und Füßen.
- Bauch an Bauch: Zwei Kinder stehen Bauch an Bauch mit einem Luftballon dazwischen und versuchen folgende Aufgaben zu lösen: gemeinsam gehen, einen Slalom bewältigen, über verschiedene Hindernisse steigen, ...
- Krankentransport: Zwei Kinder bilden mit zwei Stäben eine Bahre und transportieren damit einen Ball auf verschiedene Weisen: von einer Seite zur anderen, über Hindernisse, mehrere Gegenstände transportieren.
- Stiftspiel: Die Kinder bewältigen mit einem Stift zwischen ihren Fingerspitzen verschiedene Aufgaben: sich gemeinsam drehen, über Hindernisse steigen, sich mit der freien Hand begrüßen bzw. auf die Schultern klopfen, ... (Brattinger, 2018)

■ Quick Line-up

Zeit: ca. 10 Minuten

Ziele: Aktivierung, konditionelle und koordinative Fähigkeiten, Kooperation in der Kleingruppe

Beschreibung: Die Teilnehmenden bilden vier Gruppen und jede stellt sich auf einer Linie (line) auf, sodass ein Quadrat entsteht. Zwischen den Kindern einer Mannschaft besteht ein Abstand von 20–50 cm und alle stehen mit den Fußspitzen an einer Linie (Hallenlinien bzw. Ergänzung durch einen Klebestreifen zum Quadrat).

Der/Die Trainer:in steht in der Mitte des Quadrats. Ein Team sieht die Lehrkraft von vorne, eines von hinten, eines von rechts und eines von links. Der/Die Spielleiter:in dreht sich um die eigene Achse und bleibt in einer Richtung stehen. Alle Mannschaften müssen sich so schnell wie möglich auf jener Linie aufstellen, von der sie den/die Spielleiter:in wieder von vorne, von hinten, von der linken bzw. von der rechten Seite sehen. An der Linie angekommen rufen sie gemeinsam „Quick Line-up“ und werfen ihre Arme in die Höhe. Zu beachten ist außerdem, dass die Gruppe immer in der gleichen Reihenfolge der Mannschaftsmitglieder steht. Jene Mannschaft, die die Aufgabe als erste bewältigt, erhält einen Punkt (10–20 Wiederholungen).

Variationen: Der/Die Trainer:in und alle Teams bewegen sich durch den Raum. Er/Sie läuft in die Mitte eines neu gewählten Quadrats und ruft „Quick Line-up“. Zudem kann die Fortbewegung im Raum vielfältig variiert werden:

- verschiedene Fortbewegungsarten (Gehen, Hüpfen, Hopsen, ...)
- verschiedene Raumwege (Kurven, Linien, eckig, ...)
- verschiedene Raumebenen (Boden, Sprünge, ...)
- verschiedene Geschwindigkeiten (Tempo variieren) (Hirling, 2022)

■ Tanzende Luftballons

Zeit: 10 Minuten

Ziele: Kooperationsfähigkeit, um alle Luftballons als Gruppe in der Luft zu halten, Durchhaltevermögen, Verantwortungsübernahme für sich und andere

Material: Luftballons für jedes Kind

Beschreibung: Wie viele Luftballons kann eine Gruppe gleichzeitig in der Luft halten? Evtl. kann jedes Kind seinen Luftballon mit seinem Namen oder einem Symbol schmücken.



Variation: Die Gruppe erhält die Aufgabe, die Luftballons über eine bestimmte Strecke zu transportieren bzw. die Luftballons mit einfachen Handgeräten in der Luft zu halten (Eierkartons, Turnstäbe, Bierdeckel und weitere Alltagsmaterialien). (BMuK, 2013)

■ Hop, Hep, Hip

Zeit: ca. 10 Minuten

Ziele: gezieltes Werfen und Fangen, Kooperation in der Gruppe, Verantwortungsübernahme, koordinative Fähigkeiten

Material: für jedes Kind 1 Tennisball

Beschreibung: Die Kinder bilden einen Kreis. Auf Kommando „Hop“ werfen sie ihren Tennisball gerade nach oben hoch und fangen ihn selbst wieder auf. Auf „Hep“ werfen sie den Ball schräg nach rechts oben, damit der/die Rechtsstehende den Ball ohne Bodenberührung fangen kann, bei „Hip“ schräg nach links oben, damit die Linksstehenden den Tennisball fangen können.

Tipp: Zuerst werden die einzelnen Kommandos separat eingeübt, damit diese Übung im Anschluss gelingen kann.

Variation: Die Kommandos werden nicht mehr der Reihe nach, sondern durcheinander aufgerufen. (Spellner, 2013)

■ Tanzende Reifen

Zeit: ca. 10 Minuten

Ziele: Kooperation in der Gruppe, Verantwortungsübernahme, konditionelle und koordinative Fähigkeiten, Motivation und Durchhaltevermögen

Material: für jedes Kind 1 Reifen

Beschreibung: Alle probieren zuerst ihren eigenen Reifen so zu zwirbeln, dass er sich möglichst lange in der Vertikalen dreht. Nach einigen Versuchen und nach Signal ist es Aufgabe der Gesamtgruppe, alle Reifen in Bewegung zu halten, ohne dass einer am Boden zu liegen kommt. Wie lange gelingt dies der Gruppe?

Variationen:

- Die Gesamtgruppe kann in zwei oder mehr Gruppen auf je eigene Felder aufgeteilt werden, um die Aufgabe in Konkurrenz zu den anderen Teams zu spielen.
- Zum Abschluss der Übung können die Kinder ihren eigenen Reifen zwirbeln, sich neben diesen legen und dem eigenen Reifen und denen der anderen lauschen, bis alle Reifen ruhig am Boden liegen.



2 Nonverbale Zusammenarbeit

■ Nonverbales Aufstellen

Zeit: ca. 10 Minuten

Ziele: Förderung der nonverbalen Kommunikation, Vereinbarung nonverbaler Zeichen, Kreativität

Beschreibung: Zwei Teams erhalten die Aufgabe, sich nach entsprechenden Kriterien, wie etwa der Größe (Körpergröße, Schuhgröße, Länge der Haare, Arme, Beine), dem Geburtstag oder der Länge des Schulwegs, auf einer Linie nonverbal aufzustellen (Hirling, 2022).

■ Seilübung

Zeit: 10–15 Minuten

Ziel: gemeinsames, nonverbales Lösen einer Aufgabe

Beschreibung: Die Kinder fassen zu viert bis sechst gemeinsam ein am Boden liegendes Rundseil so an, als ob es eine kreisrunde Glasplatte wäre. Diese soll vorsichtig durch den Raum getragen, hochgehoben und wieder abgesenkt werden, ohne dabei zu sprechen. Gemeinsam in Kleingruppen wird dann versucht, das Seil in die Form eines Dreiecks, Rechtecks, Quadrats, ... zu bringen.

Beobachtungskriterien:

- Wie gleichmäßig bzw. ruckartig sind eure Bewegungen verlaufen?
- Wer hat die Initiative ergriffen, wer hat sich eher führen lassen?
- Wie ist euch die Verständigung ohne Reden gelungen? (Weber-Hagedorn et al., 2013)

■ Bauklötzenspiel

Zeit: 15–20 Minuten

Ziel: Nonverbal gemeinsam eine Aufgabe in der Gruppe lösen, entscheiden lernen, wann der:die Einzelne in das Gruppen-geschehen eingreifen kann

Beschreibung: Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes erhält die gleiche Anzahl an Bauklötzen (3–5). Es soll nicht gesprochen werden. Die Aufgabe besteht darin, in der Mitte des Kreises ein gemeinsames Bauwerk zu errichten. Es darf jeweils nur ein Kind von seinem Platz aufstehen und einen Bauklotz anlegen oder auftürmen. Erst wenn dieses wieder sitzt, darf das nächste aufstehen.

Beobachungskriterien:

- Inwieweit konntest du deine Ideen für das gemeinsame Kunstwerk verwirklichen?
- Wie hast du dich als Einzelperson und als Teil der Gruppe erlebt? (initiativ, zögerlich, ungeduldig, ...)
- Wie ist euch die kooperative Aufgabe gelungen? (Weber-Hagedorn et al., 2013)

■ Miteinander

Zeit: 10 Minuten

Ziele: Einfühlung, achtsamer Umgang mit den anderen, Anpassung und Flexibilität, Führen und Führen lassen, Verantwortung für die Zielerreichung

Material: pro Team 4–5 Luftballons, 2 Hütchen als Start- und Wendemarkierung

Beschreibung: Jedes Team bildet eine Reihe mit ca. 5–7 Kindern, die zwischen Bauch und Rücken einen Luftballon ein-klemmen. Die Aufgabe der Gruppen besteht nun darin, eine vorgegebene Strecke zu absolvieren, ohne die Luftballons zu verlieren. (Hirling, 2022)

3 Entscheidungsfindung in der Gruppe

■ Die magischen Reifen

Zeit: 15 Minuten

Ziele: Förderung der Kooperationsbereitschaft und Kreativität, Intensivierung der eigenen Wahrnehmung und der anderer

Material: so viele Gymnastikreifen wie Kinder

Beschreibung: Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Die Spielleitung unterbricht den Kreis an einer Stelle und gibt einen Reifen zwischen zwei Kinder. Diese fassen sich durch den Reifen hindurch wieder an den Händen. Ziel ist es, den Reifen weiterwandern zu lassen, ohne dass die Hände gelöst werden. Gegebenenfalls kann gleich ein zweiter



Reifen eingesetzt werden. Die Reifen sollen sich nicht berühren (Blumenthal, 2001).
Hinweis: Je mehr Reifen im Umlauf sind, umso schwieriger wird die Aufgabe.

Variationen:

- Es können so viele Reifen wie Kinder eingesetzt werden.
- Das Spiel kann auch mit geschlossenen Augen, nonverbal und/oder sitzend durchgeführt werden.

■ **Decke wenden**

Zeit: 10–15 Minuten.

Ziele: Förderung der Kooperationsfähigkeit, Verantwortungsübernahme, Lösungsorientierung, Durchhaltevermögen, Kreativität

Material: für jede Gruppe 1 Decke bzw. Plane, 1 Handtuch oder 1 Teppich

Beschreibung: Gruppen zu sechs bis acht Kindern erhalten eine je gleich große Decke. Die Kinder haben die Aufgabe, sich alle gemeinsam auf ihre Decke zu stellen und diese zu wenden, ohne dass jemand den Boden mit den Füßen oder einem anderen Körperteil berührt. (Hirling, 2022)

Variationen:

- Welche Gruppe kann die Decke am kleinsten falten, ohne dass jemand den Boden berührt?
- Schaffen es alle Kinder als Gesamtgruppe, gemeinsam eine Plane zu wenden?

Reflexion:

- Wie groß war euer Engagement?
- Wessen Ideen wurden mehr bzw. weniger berücksichtigt?

■ **Quadratfeldspiel**

Zeit: 25–30 Minuten

Ziele: Förderung der Kooperationsfähigkeit, Verantwortung übernehmen, Lösungsorientierung, Durchhaltevermögen, Kreativität

Material: Klebeband

Beschreibung: Die Kinder erhalten die Aufgabe, sich die von der Spielleitung vorgegebene Route zu merken und als Gesamtgruppe in derselben Weise den Weg nachzugehen. Sie erhalten im Vorfeld Zeit, sich eine Strategie auszuhandeln, damit alle die Aufgabe erfolgreich lösen können. (Hirling, 2022)

Variation: Die Übung kann auch nonverbal durchgeführt werden.

Reflexion:

- Wie ist es euch gelungen, die Aufgabe zu lösen?
- Welche Strategien haben sich besonders bewährt?

■ Rohre verlegen

Zeit: 25–30 Minuten.

Ziele: gemeinsames Lösen einer Aufgabe, Verantwortungsübernahme, Durchhaltevermögen, Einbringen eigener und Akzeptanz anderer Ideen

Material: für jedes Kind 1 Rohr und für die gesamte Gruppe 1 Murmel bzw. 1 Gummiball oder 1 Tischtennisball

Beschreibung: Die Kinder versuchen, die Rohre so aneinanderzufügen, dass eine Rohrleitung entsteht, durch die ein kleiner Ball rollen kann. Die Spielleitung beginnt, indem sie den Ball in das Röhrenstück des ersten Kindes in der Reihe wirft. Sobald der Ball in das zweite Rohr gelangt, läuft das erste Kind mit seinem Stück Rohr an das Ende der Leitung und schließt dort wieder an. Das Spiel ist beendet, wenn die Kinder alle wieder auf ihrem Ausgangspunkt zurück sind und damit den ganzen Raum verlegt haben. (Hirling, 2022)

Reflexionsfragen:

- Wie leicht bzw. schwer ist euch die Übung gefallen?
- Wie gut ist euch die Zusammenarbeit gelungen?
- Welche Strategien waren erfolgreich, um den kleinen Ball in der Rohrleitung zu halten?

LITERATUR

Blumenthal, E. (2001). Kooperative Bewegungsspiele. Band 1 (2. Aufl.). Karl Hofmann.

BMuK (Hrsg.) (2013). Lehrerhandbuch Gesund und munter. Mit Spaß zu mehr Bewegung und Sport (3. Aufl.). Abgerufen am 24. Juli 2023, von http://www.gesundundmunter.at/fileadmin/pdf/LHB_Buch_Ausgabe_2013_Web.pdf

Brattinger, W. (2018). Soziales Lernen im Sportunterricht: Konflikten begegnen und Konflikte lösen. Auer.

Hirling, H. (2022). Das große Buch der 1000 Spiele: Für Freizeiten, Kindergruppen und Jugendarbeit. Herder.

Lehner, P. (2003). Abenteuer- und Erlebnisspiele. In Schule und Freizeit. Rex.

Spellner, C. (2013). 32 Konzentrationsspiele: Übungen zur Schaffung eines besseren Lernklimas. Persen.

Walker, J. (2011). Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Grundschule. Grundlagen und didaktisches Konzept. Spiele und Übungen für alle Jahrgangsstufen (6. Aufl.). Cornelsen.

Weber-Hagedorn, B., Kutzleb, U., Stobbe, A., & Höper, C.J. (2013). 55x Sozialkompetenz in der Grundschule. Spiele und praktische Übungen für emotionales und soziales Lernen. Auer.