



Amelie Funcke

Spielend lernen

Wie Sie mit Spielen Kompetenzen lebendig
und interessant vermitteln

TASCHEN
GUIDE

HAUFE.

Urheberrechtsinfo

Alle Inhalte dieses eBooks sind urheberrechtlich geschützt.

Die Herstellung und Verbreitung von Kopien ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages gestattet.

Spielend lernen

**Wie Sie mit Spielen
Kompetenzen lebendig und
interessant vermitteln**

Amelie Funcke

HAUFE.

Inhalt

Spiele als Lernförderer	5
▪ Erkenntnisse aus der Hirnforschung	6
▪ Was leisten Spiele im Training?	10
▪ Wie setze ich Spiele im Seminar ein?	12
▪ Wie bringe ich Menschen zum Spielen?	13
▪ Wie verknüpfe ich Spiele mit Inhalten?	14
Kontakt und Vertrauen aufbauen	15
▪ Was die folgenden Spiele bewirken	16
▪ Fake News	16
▪ Etwas von mir	18
▪ Kreisfacetten	19
▪ Teamwappen	20
▪ Blind durchs Spalier	21
Konzentration und Lernbereitschaft fördern	23
▪ Was die folgenden Spiele bewirken	24
▪ Finde den Stein	24
▪ Das Kreuz mit dem Kreis	27
▪ ABC-Aerobic	28
▪ Hörspiel	30
▪ Zeit schätzen	32
▪ Bleibandformen	33
Kreativität ankurbeln und kreatives Denken fördern	35
▪ Was die folgenden Spiele bewirken	36
▪ Gedanken freilassen	36
▪ Zweckentfremden	39
▪ Headline	41
▪ Vom P-F-E-R-D erzählen	43
▪ Crazy!	45
Loslassen und entspannen	47
▪ Was die folgenden Spiele bewirken	48
▪ Der Mond ist rund ...	48
▪ Pinguine und Reiher	51
▪ Ballonjagd	52
▪ C-3POs Brüder	53

Themen und Skills spielerisch vermitteln	55
▪ Was die folgenden Spiele bewirken	56
▪ Wahrnehmen und Beobachten	56
- Einführung	56
- Beobachten	57
- Vielsagende Blicke	59
- Körpersprachenspiel	61
- Mimische Kette	63
- Audienz beim Papst	65
- Blind einem Ort begegnen	68
▪ Verständlich und empathisch kommunizieren	70
- Einführung	70
- Eine Haltung erklären	70
- Rückenmalen	71
- Haltungsecho	73
- Resonanz	75
▪ Zuhören und fragen	77
- Einführung	77
- Ostfriesisches Deichschaf	77
- Persönlichkeiten raten	80
- Original und Fälschung	83
- Die fünf Stühle	85
- Konterspiel	88
▪ Innere Haltung thematisieren	91
- Einführung	91
- Mein innerer Film	91
- Der Urlaubsantrag	93
- Kopfkino	96
- Die dunkle Seite der Macht	97
▪ Zusammenarbeit fördern	99
- Einführung	99
- Gefährliche Plattform	100
- Team-Gedächtnis	101
- Sich ergänzen, um zu glänzen	103
- Blind Geld zählen	104
- Uhrenlauf	106
▪ Projekte und Unternehmensalltag reflektieren	108
- Einführung	108
- Im Museum	109
- Story mit drei Gegenständen	110
- Projekt-Orakel	112
- Erfolgreich durch ein System	114
- Wettwürfeln	116
- Stocklandung	117
- Alles im Fluss?	119
Quellen	123
Stichwortverzeichnis	125

Vorwort

Spiele machen unser Leben heiterer und leichter. Aber nicht nur das: Sie helfen dabei, Lerninhalte besser aufzunehmen und später leichter abrufen zu können. Diese Wirkung gilt nicht nur für Kinder. Auch Erwachsene profitieren vom spielerischen Lernen. Das lehrt nicht nur die Erfahrung, sondern inzwischen auch die (Hirn-)Forschung. Spiele fördern unsere Konzentration und öffnen unser Gehirn für Neues. Sie machen sperrige und komplizierte Lerninhalte leicht verdaulich. Obendrein kurbeln sie unsere Kreativität an und verschaffen uns die notwendige Entspannung zwischen anstrengenden Lernphasen.

Genau deshalb eignen sich Spiele auch ideal für Seminare, Trainings und Workshops, in denen es um die Vermittlung von Wissen geht.

In diesem TaschenGuide sind zahlreiche Spiele zusammengefasst, die sich besonders gut in Lernsituationen einsetzen lassen. Jedes von ihnen ist mit wenig Aufwand leicht umsetzbar. Viele eignen sich auch für größere Gruppen. Und alle machen Spaß – eine gute Voraussetzung, um zu lernen.

Ich danke allen, die durch das Erfinden von Spielen zu diesem TaschenGuide beigetragen haben.

Viel Vergnügen beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Amelie Funcke

Spiele als Lernförderer

Spielerisch lässt es sich leichter und besser lernen. Das gilt nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene. Und so kommt, wer Lernen lebendig, aktiv und interessant gestalten will, an der Spielmethodik kaum noch vorbei.

In diesem Kapitel erfahren Sie,

- wie Erkenntnisse aus der Hirnforschung und das Spielen zusammenpassen,
- was Spiele im Training und Seminar alles leisten,
- wie Sie Menschen zum Spielen bringen,
- wie Sie Trainingsinhalte damit verknüpfen.

Erkenntnisse aus der Hirnforschung

Waren um das Jahr 2000 herum Spiele in Business-Seminaren, Trainings und Workshops noch eher die Ausnahme, so sind sie dort heute als wichtige Elemente anerkannt und vielfach integriert. Die positive Wirkung, die der Spaß, die Bewegung, der Kontakt, die Abwechslung, die Kooperation oder der spielerische Wettbewerb auf das Lerngeschehen und das Lernklima haben, sind einfach nicht zu übersehen.

Die Grundlage für den Einsatz solcher lebendiger, aktivierender Methodik – in den Bildungsseminaren des Non-Profit-Bereichs schon lange etabliert – war jahrelang Erfahrungswissen, theoretisch gestützt durch Frederic Vesters Bestseller »Denken, Lernen, Vergessen« (Vester, 1975). In letzter Zeit wurden von Neurobiologen und anderen Gehirnkundigen zunehmend Bücher veröffentlicht, die sich nicht nur an das hochspezialisierte Fachkollegium richten, sondern auch von interessierten Laien verstanden werden können. Ausgewählte Erkenntnisse wurden darüber hinaus z.B. in Fernsehsendungen oder Zeitungen aufgegriffen, aufbereitet und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Nicht wirklich überraschend: im Wesentlichen bestätigen die Untersuchungsergebnisse von heute die Erfahrungen von gestern.

Mein Trainerkollege Ralf Besser (Besser 2009; www.besser-wie-gut.de) hat sich der Aufgabe gewidmet, die (zum Teil widersprüchlichen) Erkenntnisse aus einschlägiger Literatur herauszufiltern und die aus seiner Sicht für die Methodik und

Didaktik relevanten Einsichten zusammenzutragen. Im Hinblick auf den Nutzen von Spielen für das Lernen erscheinen mir die folgenden Aspekte besonders interessant:

- Um alte, stabile Verhaltensmuster langfristig zu verändern, müssen im Gehirn neue »Bahnen« gebildet werden. Allerdings reicht der Wille dazu allein nicht aus. Es funktioniert nur dann gut, wenn das Neue wiederholt in den Fokus genommen, von allen Seiten intensiv beleuchtet wird und wenn dabei Emotionen im Spiel sind. Die Ausschüttung von Glückshormonen (Dopamin) unterstützt das Lernen. Dazu kommt: Je näher die Erlebnisse an der Praxis verankert sind, desto besser entstehen neue Bahnen.
- Positive Emotionen sind ein Schlüsselfaktor beim Lernen. Wissen wird in positivem Klima besser aufgenommen und behalten als in negativer Atmosphäre. Ein guter Kontakt untereinander, das Gefühl einer sicheren Bindung, tragfähige Beziehungen, eine angenehme Stimmung, Orientierung und Wohlbefinden sind damit allesamt Voraussetzungen für das Lernen. Denn sie bewirken positive Gefühle und hemmen Angstreaktionen.
- Lerninhalte werden im Gehirn an unterschiedlichen Stellen verarbeitet und aus verschiedenen Perspektiven miteinander verknüpft. Neben dem Rationalen ist auch die intuitive Bearbeitung des Lernstoffes (z.B. einschätzend, metaphorisch) bedeutsam. Auswendiglernen allein ist wenig effektiv.
- Ähnliches gilt für die Speicherung von Wissen. Sie geschieht nicht zentral, sondern in fragmentierter Form in verschiede-

nen Bereichen. Bei jedem Erinnerungsvorgang wird das Wissen neu zusammengesetzt bzw. aus verschiedenen Erfahrungselementen rekonstruiert. Selbst abstraktes Wissen wird mit den Erlebnissen um die Wissensaufnahme herum abgespeichert. Je vielfältiger und persönlicher unser Wissen im Gehirn vernetzt ist, und je mehr es mit Emotionen verknüpft ist, umso eindeutiger erinnern wir uns.

- Vieles erlernen wir, indem wir es anwenden. Dieses sogenannte prozedurale Wissen kann nicht theoretisch gelernt werden, es braucht Zeit zum Erwerb. Dazu leitet das Gehirn unbewusst aus allem Wahrgenommenen Regeln und Prinzipien ab, vor allem die Muster, die uns handlungsfähiger machen. So kommt es, dass wir vieles, was wir tun, zwar nicht wissen, aber wir sind in der Lage es zu tun.
- Das Gehirn arbeitet nicht eindimensional, sondern vernetzt. Das heißt: Verschiedene erlernte Muster oder Fähigkeiten werden unbewusst kombiniert und unterstützen sich gegenseitig.
- Wir verfügen über verschiedene Gedächtnisformen (sensorisch, motorisch, visuell-räumlich, sprachlich), die sich »füllen« und nutzen lassen. Das »episodische« Gedächtnis beispielsweise speichert persönliche Erlebnisse; das »semantische« Gedächtnis ist das Faktengedächtnis. Für das Lernen scheint es sinnvoll zu sein, das episodische Gedächtnis effektiver zu nutzen.
- Das Gehirn nimmt das gut auf, worauf die Aufmerksamkeit bewusst gerichtet ist.

- Es langweilt sich nicht gern und mag Neues und (positive) Überraschungen; es lernt über positive Erfahrungen. Denn dann wird Dopamin ausgeschüttet, was wiederum das Lernen unterstützt.
- Lernen geschieht über das Erleben anderer Menschen als Vorbilder. »Spiegelneuronen« lassen uns das Verhalten anderer vorausahnen. Unbewusst schlüpfen wir in die Schuhe anderer und überprüfen durch ein »inneres Probehandeln« die persönliche Bedeutung eines Geschehens, wenn auch wir selbst so handelten.
- Regelmäßige Wiederholung in kurzen Zeitintervallen führt dazu, dass uns Fertigkeiten und auch kognitive Fähigkeiten automatisiert als unbewusster Prozess zur Verfügung stehen.
- Bewegung fördert das Lernen. Durch Untersuchungen wurde belegt, dass Körperbewegung biochemische Prozesse aktiviert, welche die geistigen Fähigkeiten und das Gedächtnis positiv beeinflussen. So kann ein Spaziergang festgefahrene Gedanken wieder in Schwung bringen.

Jeder Mensch lernt anders und braucht dafür seine ganz persönlichen Erlebnis- und Reflexionsmöglichkeiten.

Was leisten Spiele im Training?

Sie verdeutlichen Inhalte

Wenn Lerninhalte in verschiedenen Gehirnarealen und damit aus unterschiedlichen Perspektiven – kognitiv und intuitiv – verarbeitet (und erinnert) werden, wirkt ein (zusätzlicher) spielerischer Zugang automatisch bereichernd. Der Inhalt lässt sich damit symbolisch oder metaphorisch abbilden, verknüpft sich mit persönlichem Erleben und wird aus neuem Blickwinkel betrachtet, erfahren und damit tiefer verstanden.

Sie lassen ein Team wachsen

Wenn Lernen über das Erleben anderer als Vorbilder geschieht sowie über positive, persönliche Erfahrungen, sind Kontakte zu Menschen und das Miteinander bedeutsam. Man kommt aus dem Kopf heraus ins gemeinsame (intuitive) Tun und Erleben, hin zu einem Wirgefühl als Team. Häufig werden dabei auch Rollen oder nicht so bewusste Verhaltensmuster sichtbar, die anschließend auf der kognitiven Ebene betrachtet und besprochen werden können.

Sie unterstützen die Persönlichkeitsentwicklung

Wenn jede Person anders lernt, bietet ein Spiel dazu eine Vielfalt an Möglichkeiten. Der Einzelne kann sich ausprobieren, erleben, seiner Intuition folgen, selbst entdecken, Fehler machen,

neue Handlungen testen. Das Schöne daran: Es ist ja Spiel und nicht Ernst. Man kann sich also an etwas versuchen, ohne negative Konsequenzen fürchten zu müssen.

Sie gestalten ein förderliches Klima und unterstützen wirksame Lernbedingungen

Wenn Wissen in positiver Atmosphäre besser aufgenommen wird als in einem negativen Klima, wenn die Beteiligung von Emotionen für das Lernen bedeutsam ist, wenn Bewegung und die Ausschüttung des Glückshormons Dopamin eine wichtige Rolle spielen, dann wirkt auch hier der Einsatz von Spielen unterstützend. Denn Spiele

- motivieren, animieren, bieten Überraschendes und erhöhen die Aufmerksamkeit,
- werden von Emotionen begleitet,
- fördern Kontakte und ein positives Gruppenklima,
- bringen in (auch geistige) Bewegung,
- machen Spaß und Freude,
- bauen Anspannung (im Sinne von Stress) ab und Spannung (im Sinne von Neugierde) auf,
- setzen Kreativität frei.