



SPIELERISCH LERNEN...? (1)

Für Kinder ist es selbstverständlich, einen Großteil ihrer Zeit mit Spielen zu verbringen und dabei eine Menge zu lernen. Neugier, Spaß (meistens) und ein natürlicher Spieltrieb machen dies möglich.

Als Erwachsene spielen wir auch, allerdings ändern sich die Spielarten: Tennis, Fußball, Golf, Schach und andere Spiele mit eher rigiden Regeln werden akzeptiert, während es Verblüffung oder Unverständnis auslöst, wenn wir uns z.B. wie Schlangen durch den Raum bewegen sollen.

Für den Einsatz von Spielen als didaktisches Werkzeug in der Erwachsenenbildung gibt es folgende Möglichkeiten:

1. als reine Auflockerungs- und Bewegungsübungen, z.B. nach der Mittagspause,
2. als Metaphern für Denk-, Handlungs- und Verhaltensweisen in Organisationen,
3. als Kombination von 1. und 2.

Spiele eignen sich hervorragend als Einstieg in komplexe Themen, weil der Zugang auf der Erlebnisebene meist wesentlich erleichtert wird. So werden die Mitglieder eines Teams üblicherweise zustimmend nicken, wenn es heißt, dass „alle in einem Boot sitzen“ oder die „Teaminteressen über die Einzelinteressen“ zu stellen sind. Wenn dann dieselben Teammitglieder aber in einem wettbewerbsorientierten Spiel diese guten Vorsätze sofort wieder vergessen, indem sie Einzel- statt Teamsiege anstreben, Teamressourcen nicht nützen und versuchen, die anderen strategisch auszutricksen..... dann haben sie spielerisch(?) etwas gelernt.

Und hier liegt ein wesentlicher Vorteil: das Spiel hält den Mitspielern einen Spiegel vor. Die Reflexion geschieht in den meisten Fällen durch die Teilnehmer selbst, der Trainer hat eher eine Moderatorenfunktion.

Für diese Reflexion sollte aber in jedem Fall ausreichend Zeit sein (wenn es sich um Spiele der obigen Kategorien 2 oder 3 handelt)!

Übrigens empfiehlt es sich, im Rahmen von Seminaren oder Workshops anstatt des Begriffes „Spiel“ eher „Übung“ oder „Experiment“ zu verwenden, um negative Assoziationen zu vermeiden (es sei denn, dies ist beabsichtigt). Ebenso ist es hilfreich, nicht über Spielregeln zu diskutieren (außer auch dies ist beabsichtigt).



Hier folgen beispielhaft drei Übungen für unterschiedliche Situationen:

1. Zum Start: Gemeinsamer Rhythmus

Der Einladung, einen gemeinsamen Rhythmus zu finden/spielen (mit diversen Rhythmusgeräten), kommen manche Teilnehmer erfahrungsgemäß nur zögerlich nach. Gedanken wie „Was soll das?“, „Kann und will ich mich einlassen?“, „Bin ich gut genug?“ etc. können dabei eine Rolle spielen. Dies kann bei Bedarf auch thematisiert werden.

Ganz allgemein ist „Rhythmus“ eine wunderbare Metapher, z.B. Teamrhythmus, Lebensrhythmus, Arbeitsrhythmus usw.

Auch innerhalb eines gemeinsamen Rhythmus bleibt noch für jeden ein persönlicher Freiraum, den er individuell gestalten kann.

2. Zum Kennenlernen: „Superlativ“

Jede/r nennt eine Eigenschaft oder ein spezielles Interessensgebiet oder ein besonderes Erlebnis etc. nach dem Schema:

„Ich heiße und ich glaube, ich bin hier die/der Einzige im Raum, die/der.....“

Der Nutzen liegt darin, eine Person einmal anders kennen zu lernen als auf die übliche Art (wer zeigt wie viel von sich her?). Darüber hinaus ergeben sich bereits viele Gesprächsthemen für die nächste Kaffeepause.

3. Zur thematischen Einstimmung:

Gruppen bilden nach äußeren Merkmalen, z.B.:

gleiche Augenfarbe, ähnliche Kleidungsmerkmale etc.

Aufgabe für die so entstandenen Kleingruppen:

* Kennen lernen

* Frage diskutieren (in diesem Fall: „Welche Erfahrungen/Assoziationen habe ich zum Thema - z. B. - „Spielerisch lernen ... in Organisationen?“)

Nach einigen Minuten wieder Bildung neuer Gruppen, insgesamt zwei bis drei Durchgänge, kurzer Austausch im Plenum.