

Hermann Sollfrank

Spielend konzentrieren!

Methoden der Erwachsenenbildung in der Praxis

Eine Voraussetzung für gelingende Lernprozesse ist häufig eine entsprechende Aufmerksamkeit und Konzentriertheit von Teilnehmerinnen und Teilnehmern (TN). Die hier vorgestellten, in der Organisation sehr einfachen und für die Beteiligten in der Regel eingängigen Kurzspiele sollen die Konzentration aller TN fördern helfen.¹ Ihnen liegen aus spieltheoretischer Sicht unterschiedliche Reizkonfigurationen von Spielkonstrukten zugrunde.² Bei der ersten Übung liegt der Fokus auf das Sammeln. Es geht um die Aneignung verschiedener Objekte, indem diese komplettiert beziehungsweise systematisiert werden. Die zweite Übung hat problemlösenden Charakter und setzt logische Denkstrategien voraus. Der Einsatzbereich der Spiele ist nicht begrenzt. Besonders zweckdienlich können diese Konzentrationsspiele am Beginn von Seminareinheiten und nach längeren Pausen sein.

Spiel 1: Höre gut zu!

Auch bei diesem ruhigen Konzentrationsspiel können alle TN mitspielen. Ziel ist das Erkennen und Merken von Geräuschen. Die Übung dauert maximal zehn Minuten. Es müssen Materialien oder Geräte bereitgestellt werden, um die Geräusche zu produzieren. Während des Spiels darf nicht gesprochen werden.

Beispiele für Geräusche: Streichholz anzünden, Zeitung zerknüllen, Nuss knacken, Korken ziehen, Wasser umgießen, Stoff zerreißen usw.

Version 1: Die Spielleitung erzeugt die Geräusche hinter einer Pinnwand, und die TN schreiben auf, was sie erkennen.

Version 2 (erheblich anspruchsvoller): Die TN schließen die Augen, die Spielleitung erzeugt die Geräusche, und die TN merken sich die Geräusche und die Reihenfolge, in der sie auftraten.

Abschließend notieren sich die TN die Geräusche in der entsprechenden Reihenfolge. Die Ergebnisse werden dann abgeglichen.

Spiel 2: Magisches Quadrat

Dieses klassische Denkspiel kann jeder allein oder zu zweit spielen und dient als Konzentrationsübung. Es dauert 20 Minuten. Je TN oder Zweiergruppe wird eine Spielkopie benötigt. Die Aufgabe lautet: Verteilen Sie die Zahlen von 1 bis 16 so in die Felder des magischen Quadrates, dass die Summe jeder Reihe (waagrecht, senkrecht und diagonal) die Zahl 34 ergibt. Jede Zahl von 1 bis 16 kommt nur einmal vor.

Lösung:

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| | | | | 34 |
| | | | | 34 |
| | | | | 34 |
| | | | | 34 |
| 34 | 34 | 34 | 34 | 34 |

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 16 | 7 | 10 | 1 | 34 |
| 5 | 2 | 15 | 12 | 34 |
| 9 | 14 | 3 | 8 | 34 |
| 4 | 11 | 6 | 13 | 34 |
| 34 | 34 | 34 | 34 | 34 |

Eine wichtige Voraussetzung für jede Seminarleitung, die Spiele in das Seminar einbinden will, ist, dass sie selbst gerne spielt und über eine entsprechende Spielpraxis verfügt. Es fällt dann leichter, die Seminargruppe zu motivieren, ein Spiel zu spielen. In der Regel steigt die Akzeptanz eines Spieles bei den TN, wenn die Spielleitung entsprechend gute Rahmenbedingungen und damit die nötige Spielatmosphäre für Entspannung, Konzentration oder logisches Denken schafft. Die Vorlagen müssen erarbeitet sein, Spielregeln müssen klar und verständlich vermittelt werden. Es erhöht die Akzeptanz zu spielen, wenn deutlich gemacht werden kann, welchem Zweck das Spiel im Seminarprozess gerade dienen soll. Da Spielhemmungen und Spielängste

prinzipiell auftreten und den Seminarverlauf beeinträchtigen können, hier noch eine Reihe von spülförderlichen Faktoren³:

- Keine fremden Zuschauer/-innen zulassen.
- Die Gruppe ist ungestört.
- Die Leitung spielt, soweit es möglich ist, selbst mit.
- Die richtige Reihenfolge hilft: vom einfachen und vertrauten Spiel hin zu ungewohnten Spielen.
- Klare und einfache Spielregeln.
- Der Raum lässt das Spielen zu (ggf. Spielatmosphäre schaffen durch entsprechende Symbole und Zeichen, aber auch durch unterstützende Musik).
- Gegebenenfalls Zeit und Raum geben, sich kurz über die Spielerfahrungen auszutauschen.
- Die Spielleitung hat für eine gute Vorplanung und Vorbereitung gesorgt, sie ist sich auch bewusst, dass auch sie als Person ins Spiel kommt.

Der Lohn für die Vorarbeit der Spielleitung, für die aufmerksame Spielmoderation und das gemeinsame Spielen ist üblicherweise ein erhöhter Konzentrationspegel aller Beteiligten.

ANMERKUNGEN

- ¹ Vertiefend hierzu Wallenwein 2003.
- ² Vgl. Fritz 2004, S. 47 ff.
- ³ Vgl. Wallenwein 2003, S. 14.

LITERATUR

- Fritz, J. (Hg.) (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim, München.
- Wallenstein, G. F. (2003): Spiele: Der Punkt auf dem i. Kreative Übungen zum Lernen mit Spaß (5. Aufl.). Weinheim.

Dr. Hermann Sollfrank ist Professor für Sozialpädagogik in der Sozialen Arbeit an der Katholischen Stiftungshochschule München.