

Spiele als Bereicherung des Lerngeschehens

Menschen bewegen durch sinnvolles Spiel

AXEL RACHOW

Werden Spiel und Freude in der Erwachsenenbildung ausreichend gewürdigt? Der Autor gibt ein erfahrungsgesättigtes und emphatisches Plädoyer für den durchdachten Einsatz von Spielen – für mehr Spaß und Freude in der Bildung.

Wenn jemand sich zum Lernen entschließt, geht er auf eine Reise: Er hat für sich ein Defizit definiert (»Ich weiß noch nicht genug über das Thema XY.«) und macht sich ab dann auf die Suche nach einer passenden Lerngelegenheit. Das kann ein Seminar sein, eine Online-Schulung, eine Weiterbildungsreihe oder vielleicht sogar ein ganzer Studiengang.

In erster Linie wird dann danach geschaut, was wohl das sinnvollste Angebot ist: Was trifft es am ehesten? Wie geht es am schnellsten, bequemsten oder besonders kostengünstig? Natürlich schweift dabei auch ein erster Blick auf die Lernmethodik. Ein klassisches Seminar würde viel Interaktion bringen, die Online-Schulung basiert auf Eigeninitiative, Disziplin und Selbstmotivation, ein Studium verspricht den Mix von verschultem Lernen, Erfahrungsaustausch und Geselligkeit.

Die dazu passenden Weiterbildungsanbieter haben natürlich in informativen Flyern und auf gut designten Webseiten eine Menge für die suchenden Lerner zu bieten. Sie beschreiben ihre Kurse, formulieren Ziele und Ergebnisse und stellen den organisatorischen Rahmen vor. Das Wort »Spiel« und die Begrifflichkeit »Freude« kommen dabei sehr selten vor. Muss ja auch nicht, denn in erster Linie suchen wir ja das Thema, das Sinnvolle. Und hoffen, dass der Unterricht dann natürlich auch irgendwie Spaß macht.

An dieser Stelle beginnt es, paradox zu werden. Lernende wollen eine Form der Vermittlung erleben, die interessant und kurzweilig ist – darüber sprechen sollte man vorher aber

bitte nicht und angekündigt werden darf es erst recht nicht. »Macht total viel Spaß, ist immer lustig und die Workshopleiterin sucht jede Gelegenheit, um das Lerngeschehen mit Spielen aufzuheitern.« – das wollen wir nicht als Ankündigung in einem Führungskräfte-Workshop oder in einer Fortbildung zur Buchführung lesen. Aber insgeheim erwarten wir, dass es so ist: Der Unterricht ist nicht eintönig, sondern es gibt einen ansprechenden Methodenmix. Er besteht nicht nur aus Folie über Folie über Folie, sondern aus passenden Übungen, Beispielen, Stories, Spielen und anregenden Bildlandschaften.

Doch allzu oft ist die Überzeugung: Weiterbildung muss im sinnvollen Gewand daher kommen, das Lerngeschehen darf nicht zu spaßig sein, das Lachen wird bitte als Zufallsmoment behandelt und nicht als zielführende Methodik. Und wir Weiterbildungsanbieter/innen leben damit, dass wir in Bezug auf Spiel und Spaß im Zusammenhang mit Erwachsenen immer ein wenig drumherum reden: »Jaja, das ist ein guter Dozent, der macht das auch ganz unterhaltsam ...« oder »In dem Kurs gibt es viel Interaktion.« oder »Das wird mit ein paar Übungen verdeutlicht ...«

»Sinnvolle« Erwachsenenbildung umschiffen tapfer die Vokabeln »Spiel« und »Spaß« und »Freude«. Das Lernen Erwachsener scheint immer noch ein sehr ernster Vorgang sein zu müssen. Wer über die freudvollen Elemente im Lerngeschehen spricht, tut das mit sorgfältig gewählten Worten, damit die Bildung nicht zu nah an die Erheiterung rutscht.

»Wer das, was andere als Arbeit verherrlichen, als Spiel liebt, ist deshalb noch kein Arbeitsverderber.«

Reinhold Messner

Lernmethodik darf nicht sinnlos daherkommen

Wenn bei unseren Lernern die Suche nach einem sinnvollen Bildungsangebot im Vordergrund steht, dann sollten wir das auch liefern. Guten Unterricht, sinnvolles Vorgehen und durchdachte Lernstrecken. Egal, ob das Lernen analog, digital oder hybrid passiert – die Frage nach sinnvollem Lernen ist gut und wichtig und kann nicht oft genug an uns gestellt werden: Ist es sinnvoll, liebe Hochschulprofessorin, 120 Folien vorzulesen? Ergibt es Sinn, lieber Vertriebstrainer, die Top10 der Verkäufersprüche auswendig zu lernen? Aber auch: Erscheint es sinnvoll, liebe Führungskräftetrainerin, sich im Stuhlkreis sitzend Bälle zuzuwerfen?

Aus meiner Sicht haben unsere Teilnehmenden ein Recht auf guten Unterricht. Sie haben ein Recht darauf, dass wir als Dozentinnen und Dozenten das liefern, was sie als notwendig und sinnvoll erachten, und es zudem in eine Form verpacken, die ihrem Lernvermögen gegenüber angemessen ist. Und ab jetzt wird es dann richtig spannend (und immer auch selbstkritisch): Tun wir genug? Könnte es nicht auch anders gehen? Lustiger? Leichter? Spielerischer? Freudvoller? Oder gehen wir nicht zu oft den einfacheren Weg? Bequemer? Kostengünstiger? Wer viel und lange Bildungsarbeit macht, weiß, dass Neuentwicklungen immer aufwändig sind, Methodenmix Arbeit macht und Interaktion Zeit kostet.

Nach meinem Empfinden, erwachsen aus vielen gesammelten Eindrücken und Erlebnissen in den Bildungswelten dieser Republik, könnte es durchaus heiterer sein in unseren Hörsälen und Schulungsräumen. Mehr denn je bestimmt das frontale und immer mehr auch bildschirmabhängige Tun das Lerngeschehen. Methodisch wird es dadurch einseitiger. Das echte, gemeinsame freudvolle Erleben fehlt. Gerade im Digitalen geht halt auch vieles nicht.

Ein Beispiel hierfür sind die »Schnellen Bälle«: Ein Team mit fünf bis zehn Personen erhält fünf Bälle, die der Reihe nach von allen berührt werden müssen. Das dauert so ungefähr sechs Sekunden. Der Auftrag ist dann, ein Verfahren zu entwickeln, wie die Aufgabenstellung schneller bewältigt werden kann, der Prozess also bezüglich der Zeit optimiert wird. An dieser Stelle beginnt der kreative Prozess: Das Team be-

ginnt, Ideen zu produzieren, es wird ausprobiert und verworfen, festgehalten und losgelassen, gelacht und auch gestritten. Schon nach fünfzehn Minuten sind Vorgehen und Zeiten möglich, an die vorher die wenigsten geglaubt haben. Im Vorteil sind auch hier die Teams, welche am ehesten »wie die Kinder« agieren und einmal gefundene Lösungen rasch zu Gunsten einer neuen Idee verwerfen, ausprobieren und die Aufgabe leicht bewältigen.

Für Teilnehmende und Beobachter/innen bietet sich hier in wenigen Minuten ein Pool an relevanten Ansatzpunkten und damit Lernerfahrungen: Wie gehen Menschen mit Gewinn und Scheitern um? Wie erleben sie sich in einer Gruppe von anderen? Was hat Spaß gemacht, was nicht? Wie funktionieren Problemlösungen? Welche Kompetenzen werden sichtbar? Welche Parallelen zu Alltagserfahrungen wurden deutlich? Ein kurzes Spiel mit großer (Nach-)Wirkung, denn das Erlebte bleibt in Erinnerung.

Der Effekt, der sich einstellt, ist ein mehrgleisiger. Im Moment des Unterrichts ist dieses Spiel erst einmal ein konstruktiver Unterbrecher: Bewegung entsteht, aus Zuhörenden werden Akteure, und kreative Heiterkeit füllt den Raum. Auf der nächsten Ebene stehen dann die Erfahrungen und Erkenntnisse. Und noch weiter geblickt erleben die Lernenden eine verstärkte Motivation durch aufgelockerte Methodik.

»Ein bisschen Verrücktsein macht den großen Unterschied in Gottes zoologischem Garten.«

Maurice Chevalier

Spielerische Elemente sind sinnvoll, wenn sie gut choreografiert sind

Auf der Suche nach dem Spiel im Lerngeschehen gibt es eine unglaubliche Vielfalt an Variationen und Einsatzmöglichkeiten – über all dem schwebt aber stets die Frage nach der Passung: Idealerweise wird die Aktivität organisch wahrgenommen. Einfach so passend zum Lerngeschehen.

Ein Beispiel dafür ist »Kofferpacken«, ein klassischer Opener. Mitgebracht werden hierfür in einem Koffer diverse, teilweise skurrile Gegenstände, die rund um den Koffer auf einem Tisch ausgebreitet liegen.



Das weckt Interesse, denn ein zentral stehender Tisch mit einer solchen Materialsammlung ist kein erwarteter Anblick. Mit der Aufforderung »Erheben Sie sich von ihren Plätzen und treten Sie näher!« startet der Dozent und schlägt mit dem Satz »Nehmen Sie sich doch bitte aus dieser Sammlung den Gegenstand, den Sie am ehesten mit unserem heutigen Thema in Verbindung bringen.« die Brücke zum Thema.

Was dann passiert, ist eine assoziative Spielerei rund um die Gegenstände und das Seminargeschehen, eine heitere Auseinandersetzung mit dem Thema und auch schon ein erster gruppendynamischer Eindruck. Es wird gespielt – mit Sprache, mit dem Wissen und mit den Reaktionen der Beteiligten. Immer wird dabei geschmunzelt – oft gealbert und gelacht. Erfrischende Heiterkeit statt einer statischen Eröffnungsrunde zu den Erfahrungen mit dem Thema. »Baucharbeit statt Kopfarbeit« und damit ein weiterer Eindruck davon, dass ich es hier mit einem Dozenten oder einer Dozentin zu tun habe, der oder die Freude am interaktiven Tun hat und wahrscheinlich auch im weiteren Verlauf an einem abwechslungsreichen und freudvollen Lerngeschehen interessiert ist.

Erleben Teilnehmende das als sinnvoll? Ja, wenn es gut gemacht ist! Wenn das Spiel zur rechten Zeit am rechten Ort im Ablaufplan auftaucht, wird es nicht als Fremdkörper wahrgenommen. Es passt einfach. Und sollte – das ist meine Forderung – immer einen treffenden Bezug zum Thema haben. Zweckfreies Spielen, einfach so, wie es im eigentlichen Sinn definiert wird, ist in der Erwachsenenbildung nur schwer zu vermitteln. Passend ausgewählte Spiele mit klugem Bezug sind hingegen eine wahre Freude und eine Bereicherung des Lerngeschehens. Sie geben im Lernprozess Raum für eine emotionale Erfahrung und verstärken die theoretischen Aussagen. Damit übernimmt das Spiel eine didaktische Funktion, es wird immer dann eingesetzt, wenn eine Unterbrechung notwendig ist, ein Zusammenhang verdeutlicht oder ein Verhalten eingeübt werden soll. Oder wenn es eine Zeit lang zu ernst und zu kopflastig war – dann kann das Spiel zum freudigen Gegenpol werden.

Die Teilnehmenden können im Spiel Erfahrungen machen, diese in Beziehung zu einer Theorie setzen und daraus Erkenntnisse entwickeln. Sie lernen etwas über sich, ihre Kompetenzen, soziale Umwelten, Prozesse, Lösungsstrategien oder

Dynamiken. Neben dem zunächst einmal kurzfristigen Vergnügen der Abwechslung in der jeweiligen Unterrichtseinheit stärken passend eingesetzte Spiele langfristig die Neugierde und die Freude am Lerngeschehen. In mit Spielen besetzten Sequenzen sind die Lernenden insgesamt aktiver und können theoretische Inhalte mit praktischen Erlebnissen ergänzen.

Und damit stelle ich das Spiel auf Augenhöhe mit allen anderen in der Erwachsenenbildung eingesetzten Techniken und Vorgehensweisen, die sich komischerweise nicht immer rechtfertigen und erklären müssen. Und das Schöne am spielerischen Tun: Es lässt sich erfahren und erlernen und, wie so oft im Leben, erkennt man die als die wahren Meister, die es lange und intensiv tun und nicht nur hier und da versuchen, eine Prise Heiterkeit zu verteilen.

Literaturempfehlungen

Dürschmidt, P. et al. (2020). *Methodensammlung für Trainerinnen und Trainer*. Bonn: managerSeminare.

Gross, H., Boden, B. & Boden, N. (2011). *Muntermethoden. 22 aktivierende Lehrmethoden für die Seminarpraxis*. Berlin: Schilling.

Klein, Z. (2003). *Kreative Seminarmethoden. 100 kreative Methoden für erfolgreiche Seminare*. Offenbach: Gabal.

Rachow, A. (2011). *Ludus & Co. Didaktische Spiele für alle, die in und mit Gruppen arbeiten*. Bonn: managerSeminare.

Weidenmann, B. (2015). *Handbuch Active Training. Die besten Methoden für lebendige Seminare*. Weinheim: Beltz.

Tipps für Spiele für die Seminarpraxis bietet darüber hinaus die von Axel Rachow herausgegebene Buchreihe *spielbar* (*spielbar*, *spielbar II*, *spielbar III*, *spielbar swiss edition*), erschienen im Verlag managerSeminare, Bonn.



AXEL RACHOW

studierter Sozialpädagoge und Erwachsenenbildner, ist Entwickler von Trainerausbildungen und Methodenspezialist.

www.fuer-Trainer.de