

- **Als Metapher:** Ein Spiel kann einen Inhalt metaphorisch aufgreifen und verdeutlichen. Die gewonnenen Erkenntnisse können dann auf das »richtige Leben« übertragen und übersetzt werden.
- **Als Erfahrung:** Wer in spielerischer Weise Erfahrungen selbst macht, verankert das Verständnis für einen Lerninhalt durch den Einsatz aller Sinne. Reflexionen werden damit gehaltvoller.
- **Als Auflockerung:** Hier trägt das Spiel zur Entspannung bei, öffnet dabei die Lernkanäle und bereitet sie auf die Aufnahme eines Inhalts vor.
- **Zur Vertiefung:** Über einfache Spiele kann Lernstoff mit Spaß wiederholt oder auch abgefragt werden.

Wie bringe ich Menschen zum Spielen?

Eine Befürchtung, die mir schon häufiger begegnet ist: »Für meine Teilnehmer und Teilnehmerinnen ist Spielen Kinderkram«. Die Akzeptanz für Spiele fördern Sie mit (innerer) Klarheit, Passgenauigkeit und einer bewussten Sprache. Drei Tipps:

- Ihre selbstverständliche Haltung öffnet die Tür. Moderieren Sie ein Spiel an, als sei es ein thematischer Arbeitsauftrag. Wenn Sie selbst innerlich hadern und nicht sicher sind, ob es passt, lassen Sie es lieber. Die TN spüren Ihre Unsicherheit sofort.
- Verknüpfen Sie in der Anmoderation Spiele konsequent mit Inhalten. Schlagen Sie – sofern nicht ohnehin ein klarer Bezug auf der Hand liegt – eine Brücke zum Seminarthema, zu ei-

nem inhaltlichen Aspekt, zur Situation oder zur Gruppe. Erfahrungsgemäß genügt es für die Akzeptanz, wenn in den einleitenden Worten eine Verbindung gezogen und damit für die TN erkennbar wird.

- Vermeiden Sie das Wort »Spiel«. Leider wird der Begriff immer noch häufig geringschätzend verwendet. Auch sprachliche Verniedlichungen schaden eher der guten Sache. Sagen Sie also auf keinen Fall: »Ich möchte jetzt ein kleines Spiel mit Ihnen machen«. Sprechen Sie lieber von »Übung«, »Aktion« oder noch besser: Beginnen Sie einfach mit der Erklärung: »Jetzt brauche ich Sie stehend, bitte bilden Sie einen Kreis ...«

Wie verknüpfe ich Spiele mit Inhalten?

Den Anlass zu einem Spiel können das Thema, die Situation oder ein Rückgriff auf das, was bereits im Seminar geschehen ist, bieten.

BEISPIEL

»Es gehört zu den Aufgaben einer Führungskraft, Entscheidungen zu treffen und Prioritäten zu setzen. Genau das möchte ich jetzt mit Ihnen machen ...« (Es folgt ein Spiel, das diese beiden Elemente beinhaltet).

Manchmal lasse ich auch die TN die Verknüpfungen finden. »Wir machen jetzt eine Übung und ich frage Sie hinterher, was das mit unserem Thema zu tun hat ...«

Das Spiel bekommt darüber hinaus sofort einen seriösen Anstrich, wenn Sie die Nennungen der TN anschließend an das Flipchart schreiben und während des Trainings immer wieder darauf Bezug nehmen.

Kontakt und Vertrauen aufbauen

Lernen funktioniert am besten in einem Klima des Vertrauens und in einer Wohlfühlatmosphäre. Doch wie bereitet man den Boden dafür in einem Seminar oder Training, bei dem sich die TN fremd sind? Am besten mit Spielen wie in diesem Kapitel! Sie

- bringen die Teilnehmenden miteinander ins Gespräch,
- fördern das Kennenlernen und
- schaffen gemeinsames Erleben.

Was die folgenden Spiele bewirken

Ein Gefühl der Fremdheit, ein angespanntes Klima oder gar schlechte Stimmung untereinander sind schlechte Lernbegleiter. Körper und Geist sind dann mit negativen Emotionen beschäftigt und können sich nicht auf das Lernen konzentrieren. Wer sich dagegen angenommen und wohlfühlt, wer in einer Gruppe »angekommen« ist und dort seinen sicheren Platz hat, wer in angenehmer Atmosphäre auf sich selbst und die anderen vertrauen kann, kann Körper und Geist entspannen und seine Wahrnehmungskanäle weit öffnen.

Deshalb sind das Kennenlernen, das Kontaktschaffen und vertrauensbildende Maßnahmen wichtig und förderlich für das Lernen.

Fake News

Sich gegenseitig vorstellen, dabei eine Lüge einbauen

Einsatz und Wirkung: Eine Vorstellungsrunde wird durch die Elemente der Lüge und der Fremdeinschätzung interessanter gemacht. Auch bei Gruppen, die sich schon kennen, kann dieses Spiel eingesetzt werden. Es geht dann eben nicht mehr um den Namen, sondern um bisher unbekannte Informationen wie Vorlieben, Erlebnisse, Eigenschaften, Fähigkeiten etc.

Ablauf: Die TN werden in Paare eingeteilt. Diese befragen sich ein paar Minuten im Vier-Augen-Gespräch gegenseitig. Dann

stellt A in der großen Runde B vor, anschließend B allen A, indem sie jeweils drei bis vier interessante Einzelheiten über den anderen berichten. Eine dieser Einzelheiten ist jedoch gelogen, die Gruppe muss herausfinden, welche.

Variationen:

- Statt der Lüge einen Wunsch oder Traum einflechten.
- Themen vorgeben, z. B. sollen ein ungewöhnliches Erlebnis, ein Hobby, eine besondere Vorliebe oder Ähnliches berichtet werden.
- Nur die jeweiligen Sitznachbarn der vorgestellten Person raten, was gelogen ist.
- Bei großen Gruppen: In Teams mit mehreren Personen interviewt man sich gegenseitig und findet Gemeinsamkeiten heraus. Drei bis vier dieser Aspekte werden vorgestellt, einer davon ist Fake.
- Jede Person notiert auf einem DIN-A4-Karton ihren Namen und zwei bis drei Informationen zu sich selbst. Eine davon ist gelogen. Der Karton wird an den Rücken des jeweiligen TN geklebt. Nun geht man umher, liest, was bei den anderen notiert ist und markiert mit einem Stift die vermutete Lüge.

Organisatorisches

Sie brauchen:	Vorbereitete Bögen, pro TN 1 bis 2, Stoppuhr
Dauer:	Pro Paar ca. 5 Minuten
TN-Zahl:	4 – 12
Vorbereitung:	keine