

Leseprobe



Dr.-Ing. Paul Christiani GmbH & Co. KG
www.christiani.de

mit Methoden

effektiver moderieren, präsentieren, unterrichten

das Methodenhandbuch von A - Z

Ralf E. Dierenbach



Die deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Dierenbach, Ralf E.
mit Methoden
effektiver moderieren, präsentieren, unterrichten
das Methodenhandbuch von A bis Z
ISBN 3-00-013311-9

2. überarbeitete Auflage 2012

Copyright © 2004 Text, Illustration und Ausstattung
by **future**learning, Schönau im Schwarzwald

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung
des Buches oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne
schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie,
Mikrofilm oder einem anderen Verfahren), auch nicht für Zwecke der
Unterrichtsgestaltung - mit Ausnahme der in den §§ 53, 54 URG ausdrücklich
genannten Sonderfälle -, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer
Systeme gespeichert, verarbeitet oder verbreitet werden.

ISBN 3-00-013311-9

ralf e. dierenbach

führung

Ein

Jeden Tag die gleiche Methode
ist wie
jeden Tag die gleiche Nachrichtensendung.

Arbeitswissenschaftler haben festgestellt, dass Arbeiter am Fließband, welche immer die gleiche, monotone Tätigkeit ausführen, mit der Arbeit oft unzufrieden sind, überdurchschnittlich krank werden und...

Die Antwort der Industrie, die nichts zu verschenken hat: Inselfertigung, Abwechslung am Arbeitsplatz, Selbstverantwortung ...

Und bei Besprechungen, Präsentationen und im Schulunterricht?

Immer die gleiche, traditionelle Methode – reden, zuhören und stillsitzen.

Immer die gleiche Methode ist, wie jeden Tag am Fließband die gleichen Handgriffe auszuführen. Mit allen negativen Begleit- und Folgeerscheinungen.

Dabei geht es auch anders.

Das vorliegende Methodenhandbuch soll Sie einstimmen auf eine Vielzahl von Techniken und Methoden, die Abwechslung in den „Arbeitstag“ bringen.

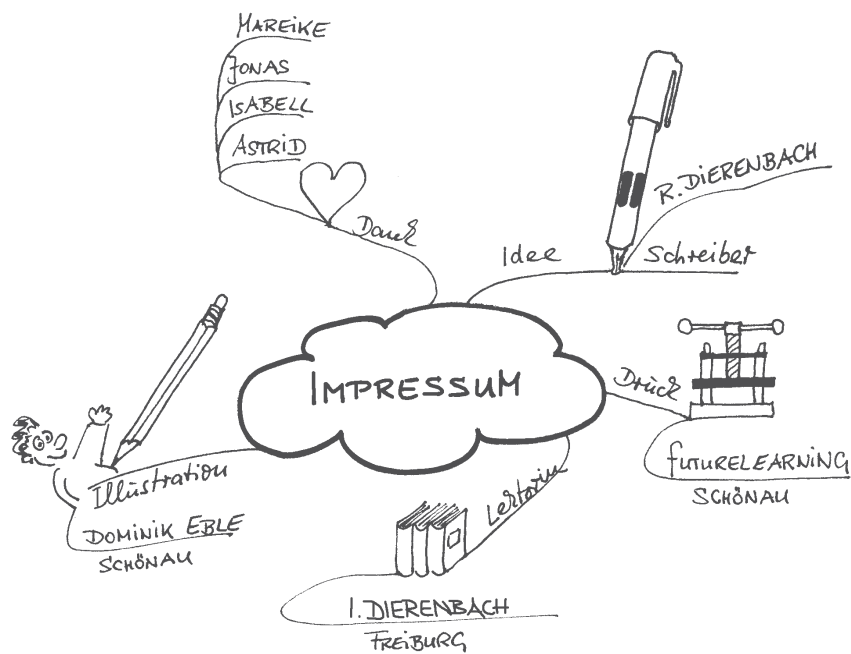
Viel Freude beim Lesen und bei der Umsetzung.

methodenhandbuch von A - Z

ralf e. dierenbach

pressum

Im



Vor

wort

Durch das vorliegende Methodenhandbuch können Sie die Ihnen bekannten Methoden auffrischen und immer wieder nachlesen. Vielleicht neue Arbeitstechniken entdecken und hoffentlich Mut bekommen, die beschriebenen Methoden auszuprobieren.

Das Buch ist so gegliedert, dass die Methoden durchgehend auf der rechten Buchseite beginnen und alphabetisch nach der üblichen Benennung aufgeführt sind. Blättern Sie das Buch durch. Sie können bei jeder neuen Methodenseite beginnen.

Auf der Seite „Gebrauchshinweise“ finden Sie eine Übersicht, wie die Methodenseiten prinzipiell aufgebaut sind. Die aufgeführten Methoden und Techniken entstanden aus der Praxis und haben sich dort bewährt. Zum Teil wurde jedoch bei den beschriebenen Beispielen der Vielseitigkeit Rechnung getragen, indem eine allgemeine Darstellung ausgewählt wurde.

Einige Methoden werden vor der eigentlichen Beschreibung noch ausführlicher vorgestellt (im Inhaltsverzeichnis *kursiv* gekennzeichnet). Hier können Sie Interessantes und Wissenswertes über die folgend beschriebene Methode bzw. Arbeitstechnik erfahren.

Die vielen kleinen vorgestellten Methoden dienen zum einen dazu, eine Moderation, Teamsitzung, Unterweisung, Konferenz, Besprechung bzw. einen Lehrgang oder Unterricht **interessanter** und **spannender** aber auch **effektiver** zu gestalten. Zum anderen werden zahlreiche einzeln aufgeführte Methoden erst durch das Zusammenfügen zu „methodischen Großformen“ attraktiv. So sollen auch die einzelnen vorgestellten Methoden nicht als normierte Vorgaben missverstanden werden. Vielmehr soll der Leser seiner Kreativität freien Lauf lassen und Varianten entwickeln und ausprobieren. Ein Weg in dieser Richtung zeigen die regelmäßig aufgeführten Variantenvorschläge.

Es wurde bewusst auf eine einengende Zuordnung der Methoden verzichtet, da vielzählige Überschneidungen und hemmende Einteilungsgedanken der gewünschten Systematisierung entgegenstehen. Fast durchgängig können die beschriebenen Methoden durch kleine, gezielte Änderungen völlig neue methodische Intentionen erhalten.

ralf e. dierenbach

Eine offene und damit vertretbare Gliederung wäre:

- ✓ Präsentationsorientierte Methoden
- ✓ Moderationsorientierte Methoden
- ✓ Wissens- und lernorientierte Methoden
- ✓ Kooperationsorientierte Methoden

Wichtiger als eine Einteilung erscheint das schnelle Auffinden und Einprägen der Methoden.

So hilft, bei den vorgestellten Arbeitstechniken und Methoden, der jeweilige Grundgedanke einen raschen Überblick zu bekommen. Die durchgängige Bebilderung dient als Merkhilfe.

Ein umfassendes Schlagwortverzeichnis am Ende des Buches hilft dem Leser schnell zu einer Methode, Arbeitstechnik bzw. Übung zu gelangen.

Auf die durchgehende Bebilderung wurde aus Überzeugung großer Wert gelegt.

Dennoch ist das vorliegende Handbuch ein Kompromiss zwischen Wunsch und Machbarem.

Gerne werden Anregungen für spätere Auflagen berücksichtigt.

Wenn im Folgenden vom Leiter, Moderator oder Trainer die Rede ist, so sei damit auch immer das weibliche Geschlecht gemeint.

ralf e. dierenbach

Gebrauchs

hinweise

Assoziationstechnik

Geschichtentechnik

Grundgedanke:

Informationen werden für ein besseres einprägen mit Bekanntem in Beziehung gebracht.

Durchführung:

1. Der Leiter erklärt die Vorgehensweise und den Hintergrund der Methode.
2. Er zeigt Beispiele, gibt Anregungen und ermutigt die Teilnehmer zur Nachahmung.

Methodische Anregungen:

Sie können sich als Leiter der Gruppe mit diesen

Hinweise:

Die Assoziationstechnik ist eine Variante der Mnemonik (siehe:

Gedächtnistechniken).

Bei der Assoziationstechnik werden den zu lernenden Info „einen Sinn gegeben“, mit Bedeutungen verknüpft individuell bildlich vorstellen kann.

Beispiel:

„Ein Zweibein saß auf einem Dreibein und aß ein Einbein.
Da kam ein Vierbein“

**Für besseres Verständnis
und mit Anregungen für
die Umsetzung**

In dieser Schrift:
**Aussage kann direkt
übernommen werden**

**Gängige Bezeichnung
der Methode bzw.
Arbeitstechnik**

**Weitere geläufige
Bezeichnung bzw. ähnliche
Methode**

**Kurze charakteristische
Beschreibung**

**Erklärung des
grundsätzlichen
Ablaufs**

**Ergänzungen zur
Durchführung bzw.
Varianten**

**Hinweis zu weiteren
Informationen
(Schlagwörter)**

ralf e. dierenbach

Inhalts

verzeichnis

Vorwort 7
Gebrauchshinweise 9
Inhaltsverzeichnis 10
ABC - Methode 15
Abstand nehmen 17
Motorinspektion 17
Standpunkt 17
Affinitätsdiagramm 19
Aktionskarten 21
Aktivierungsübungen 23
Aktivierungsübungen 25
Anagramm 29
Aquarium 31
Fishbowl 31
Innenkreis - Aussenkreis 31
Karusselldiskussion 31
Assoziationstechnik 33
Geschichtentechnik 33
Aufstand 35
Auktion 37
Balkendiagramm 39
Entscheidungsdiagramm 39
TED 39
Ball-Kette 41
Barnag 43
Baumdiagramm 45
Bewegungskanon 47
Bienenkorb 49
Markt 49
Methode 66 49
Bionik 51
Bionik 53
Blickrichtungswechsel 55
Blitzlicht 57
Blitzlicht emotional 61
Blitzlicht fachlich 63
Brain-Gym-Übungen 65
Brain-Gym-Übungen 67

ralf e. dierenbach

Brainstomp.....	69
Brainstorming.....	71
Brainstorming.....	75
Brainwalking	77
Brainwriting	79
Brückenbau.....	81
Brüllaktion.....	83
Clustering	85
Clustering	87
Clustern	89
Das unterschreibe ich	91
Der große Preis.....	93
Domino.....	95
Drei-Stühle Feedback	97
Eierfall.....	99
Entscheidungsmatrix	101
Entscheidungsort.....	103
Entscheidungstorte.....	105
Entscheidungskuchen.....	105
Ersatzwortmethode	107
Expertenbefragung	109
Fach-Wort-Schatz.....	111
Stadt-Land-Fluss	111
Feedback.....	113
Feedback.....	115
Fliesenleger	117
Flussdiagramm	119
Frage und Antwort.....	121
Gedächtnistechniken.....	123
Gedächtnistechniken.....	127
Gerüchteküche.....	131
Gordischer Knoten	133
Graffiti	135
Satzanfänge	135
Onkel-Otto-Zettel.....	135
Gruppenarbeit.....	137
Gruppenarbeit.....	139
Gruppeneinteilung	141
Gruppeneinteilung durch Wahl	143
Gruppeneinteilung durch Zufall.....	145
Gruppeneinteilung durch Zuordnung	149
Gruppen-Puzzle	151
Gruppen-Puzzle	153
Laubsäge-Technik.....	153
Jigsaw	153
Gruppentraining.....	155
Histogramm	159

ralf e. dierenbach

Handlungsplan	233
Handlungsplakat	233
Matrixdiagramm	235
Paarweiser Vergleich	235
Memory	239
Mental-Speed	241
Meta-Karte	243
Methode 635	245
Methode 635	247
Ideenkarussell	247
Mind Map	249
Mind Map	253
Namensalphabet	255
NASA - Spiel	257
Astronautenspiel	257
Netzplan	263
Ordnung live	265
Pareto-Diagramm	267
ABC - Analyse	267
Partnervorstellung	269
Partnerinterview	269
Lügen-Porträt	270
Pause	271
Podiumsdiskussion	273
Portfolio	275
Matrix-Datenanalyse	275
Problem-Entscheidungs-Plan	277
Pro und Kontra	279
Pro-Contra-Debatte	279
Punktabfrage	281
Quadrate legen	283
Quadrat-Übung	283
quattro	285
Quiz	287
Relationendiagramm	289
Reporter	291
Rollenspiel	293
Sandwich-Methode	295
Schlüsselrunde	297
Schneelawine	299
Schneeball	299
Brennpunkt	299
wachsende Gruppe	299
Sechs denkende Hüte	301
Sechs denkende Hüte	303
six thinking hats	303
Seilquadrat	305

ralf e. dierenbach

Silbenpuzzle.....	307
SIN-Obelisk.....	309
Spinnwebmethode.....	313
Sprechspiel.....	315
Stabreime	317
Alliteration	317
Statistik live.....	319
Steckbrief.....	321
stimmt - stimmt nicht.....	323
Stimmungsbarometer	325
Barometer	325
Strichliste	327
strukturierte Kontroverse	329
Struktur-Lege-Technik.....	331
Struktur-Lege-Technik.....	333
stummes Schreibgespräch.....	335
stummer Dialog	335
Suchsel	337
Wortsuchrätsel.....	337
Symbole.....	339
Tabu	341
Tandem	343
Text formatieren	345
Top oder Flop.....	347
Treffpunkt.....	349
Rundgang.....	349
Triade	351
Turmbau	353
Turmbau-Übung.....	353
Ursache-Wirkungs-Diagramm	355
Ishikawa-Diagramm.....	355
Fischgräten-Diagramm	355
Vorstellung	357
Wandspeicher	359
Wandzeitung	361
Was machen Sie denn?	363
Wörterpuzzle	365
Buchstabensalat.....	365
Wörterschlange.....	367
Wüste, Sand und Sterne	369
Zipp Zapp.....	371
Zweimal zwei Euro.....	373
Schlagwörter.....	375

ralf e. dierenbach

ABC - Methode

Grundgedanke:

Ideen- bzw. Begriffssammlung über ein vorgegebenes Strukturierungselement in Form einer ABC-Liste.

Durchführung:

1. Der Leiter erklärt die Methode.
2. Die Teilnehmer bekommen ein vorbereitetes Arbeitsblatt, auf dem alle Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge untereinander angeordnet sind.
3. Der Leiter gibt das Thema, die Fragestellung oder auch nur ein Stichwort bekannt. Danach werden die Teilnehmer aufgefordert, zu jedem Buchstaben auf dem Blatt jeweils einen Begriff oder einen Einfall zu notieren, der mit den jeweiligen Buchstaben beginnt.
4. Das Alphabet muss nicht der Reihe nach ausgefüllt werden. Die Teilnehmer sollen ihren spontanen Einfällen nach eintragen.
5. Die Teilnehmer lesen jeweils ihre einzelnen Einfälle vor. Anschließend werden die Blätter an einer Moderationswand gesammelt und ausgestellt.



Methodische Anregungen:

Variante 1:

Die Gruppe kann nach der Bearbeitung in Tandems eingeteilt werden. Jetzt vergleichen die Paare ihre Listen und streichen die Dubletten. Danach müssen sie sich auf eine Prioritätenliste ihrer Einfälle einigen.

Im Anschluss werden die Zweiergruppen in zwei oder drei größere Gruppe aufgelöst. In diesen Gruppen werden wiederum Dubletten gestrichen und eine Vorrangliste erstellt. Die Ergebnisse werden im Plenum z.B. an einer Stellwand präsentiert.

(ähnlich: **Schneelawine**)

Variante 2:

Die Teilnehmer versuchen gleich in Partnerarbeit Begriffe zu finden. Anschließend lesen die Tandems zu jedem Buchstaben ihre Einfälle im Plenum vor (oder die 10 wichtigsten Begriffe).

Möglichkeiten der Weiterarbeit:

Gemeinsame Ableitungen überlegen und Konsequenzen von der Fragestellung ziehen.

Wandzeitung, Metaplan, Markt der Möglichkeiten,

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Nach spätestens 10 Minuten Bearbeitungszeit sollte das Sammeln auf der ABC-Liste beendet werden. Geben Sie ca. eine Minute vor Ablauf der Zeit den Hinweis, dass die Bearbeitungszeit gleich vorüber ist und noch offene Buchstaben stehen bleiben können.

Achten Sie darauf, dass in den Tandems nicht zu lange über einzelne Begriffe diskutiert wird.

Einsatz:

- ✓ Wiederholung von Inhalten
- ✓ Sammeln von Argumenten
- ✓ Einstieg zum Erfassen von Vorwissen
- ✓ Vokabelabfrage zu einem Themengebiet
- ✓ Erarbeitung neuer Inhalte
- ✓ Lernzielkontrolle

Beispiele:

Was fällt Ihnen zum Begriff „Motor“ ein?

Welche Maßnahmen ...
würden Sie treffen, wenn..?

Stichwort: „Kundengespräch“
Was fällt Ihnen dazu ein?

Wie könnte in Zukunft
der/die/das... gestaltet
werden?

Welche... kennen Sie?

Wie würden Sie...?

Welche Begriffe fallen Ihnen ein, bei dem Wort:

Computer

A	Absturz
B	Backup
C	Chat
D	Desktop
E	E-Mail
F	Firewall
G	Grafikkarte
H	Homebanking
I	Internet
J	Joystick
K	Klammergriff
L	Link
M	MP 3
N	Nickname
O	offline
P	Palmtop
Q	Quellcode
R	Reset
S	Smilie
T	Touchscreen
U	Update
V	Virus
W	Word Wide Web
X	XML
..	

ralf e. dierenbach

Abstand nehmen

Motorinspektion Standpunkt

Grundgedanke:

Meinungen, Stimmungen, Widerstände, Blockaden, usw. in der Gruppe lokalisieren und benennen.

Durchführung:

1. Das behandelnde Thema, das angestrebte Ziel, die mögliche Störung usw. wird durch ein Symbol, Bild oder Wort auf einer Karte dargestellt (z.B. auf einem farbigen DIN A 4 Blatt).
2. Diese Karte wird in die Mitte des freien Raumes gelegt.
3. Die Teilnehmer werden aufgefordert schweigend Abstand zu diesem Symbol zu nehmen, der ihre Nähe bzw. die Distanz zum Thema auszudrückt.
4. Die Teilnehmer begründen den gewählten Abstand mit einem kurzen Statement.



Methodische Anregung:

Ist die Ausführung missverständlich, fragen Sie gezielt nach, was den Teilnehmer bewogen hat, diesen Standpunkt zu wählen.

Variante 1:

Die Methode kann auch als Einstieg in ein neues Thema verwendet werden. Dabei können Erfahrungen, aber auch Gefühle, die mit diesem Thema verbunden sind, aufgedeckt werden.

Variante 2:

Um Störungen, Krisen usw. in der Beziehungsebene der Gruppe transparent zu machen, bietet sich diese Methode ebenso an. Da die Teilnehmer gebeten werden, durch Bewegung einen Standort zu beziehen und sich nicht verbal äußern müssen, werden besonders stark affektive Bereiche angesprochen. Wenn die Teilnehmer ihren Standort gefunden haben, kann anschließend durch behutsames Fragen eine Klärung des Problems versucht werden.

ralf e. dierenbach

Variante 3:

Anstelle des ganzen Raumes als Plattform der „Aussage“, kann auch eine Skala verwendet werden. Dabei werden in einer Reihe z.B. drei Blätter gelegt. Die Frage dazu könnte lauten: „Wie stark kann und will ich mich in die Gruppe einbringen“ Das erste Blatt mit dem Begriff „sehr stark“ liegt am Anfang. In der Mitte die eigentliche Frage und am Skalenende „weniger stark“.

Hinweise:

Das verwendete Symbol kann z.B. ein reeller Gegenstand - Originalteil, eine Moderationskarte mit einem Schlüsselbegriff, oder auch eine Visualisierung - sein.

Achten Sie darauf, dass die Teilnehmer während der „Standortsuche“ nicht sprechen und sich ausschließlich auf sich selbst konzentrieren.

Nach etwa 5 Minuten pendeln sich erfahrungsgemäß die Standorte ein. Danach können Sie einen neuen Impuls geben:

„Überprüfen Sie ihren Standort. Sind Sie zufrieden oder möchten Sie ihn lieber ändern und neu suchen?“

Werden nur diejenigen Teilnehmer zur Meinungsäußerung aufgefordert, die nahe am Symbol stehen, können positive Elemente bzw. Offenheit gegenüber dem Thema erwartet werden.

Beispiel:

In der Raummitte liegen drei farbige Blätter an den Ecken eines imaginären Dreiecks.

Die Aussagen:

Rot - Die Gruppe muss effektiver werden!

Grün - Manche Mitglieder sind nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht!

Blau - Demokratie in Ehren; wir brauchen jedoch eine starke Gruppenleitung, die sagt, wo es lang geht!

In der letzten Sitzung wurde über das Verhältnis und die Beziehungen der Gruppenmitglieder untereinander gesprochen. Dabei kamen starke Emotionen auf. Versuchen Sie durch den Standpunkt Ihre Beziehungen zu den drei Aussagen darzustellen.

ralf e. dierenbach

Bienenkorb

Markt

Methode 66

Grundgedanke:

Informationsaustausch bzw. Aufarbeitung von Informationen in Kleingruppen.



Durchführung:

1. Der Moderator erklärt die Intention der Methode. „Die Teilnehmer erhalten nach einer durchgeführten Informationsphase die Möglichkeit, sich in Kleingruppen über das Erfahrene auszutauschen.“
2. Die Teilnehmer werden durch den Moderator in Kleingruppen eingeteilt oder können sich selbst in Kleingruppen zusammenfinden.
3. Je nach Variante erhalten die Gruppen eine schriftliche oder mündliche, mehr oder weniger konkrete Aufgabenstellung.
4. Der Moderator leitet die Gruppengespräche ein.
Z.B. „Wo besteht in Ihrer Gruppe noch weiterer Informationsbedarf?“
„An welchen Stellen würden Sie wider-sprechen bzw. haben Sie einen anderen Blick-winkel?“ „Welche Meinung haben Sie zu ...?“
5. Die zur Verfügung stehende Zeit wird bekannt gegeben. (ca. 5 bis 10 min.)

Methodische Anregungen:

Fragen, die in der Gruppe nicht geklärt werden können, werden aufgeschrieben und anschließend im Plenum besprochen.

Die Methode kann nach einem Vortrag oder Referat, wenn betroffene Stille herrscht und keine „offenen“ Fragen mehr vorhanden sind, eingesetzt werden. Oder auch nach schriftlicher oder visueller Informationsaufnahme.

Nach intensiver Einzelarbeit wird sogar oft von den Teilnehmern der Austausch mit den anderen Teilnehmern gesucht.

Variante 1:

Die Kleingruppen bekommen eine konkrete Aufgabenstellung über die vorausgegangene Information. Dies können Fragen sein, welche den Vortrag rekapitulieren bzw. weiterführende Thesen die zum Nachdenken anregen. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum vorgestellt.

ralf e. dierenbach

Variante 2:

Die Teilnehmer treffen sich in 6er Gruppen und haben jeweils 6 Minuten Zeit für den Informationsaustausch. (Methode 66; bei jeder anderen Kombination können Sie den entsprechenden Methodennamen „erfinden“.)

Hinweise:

Jede Frage, die der Leiter stellen würde, kann auch von den Teilnehmern gestellt werden!

Werden Informationsaustausch und Fragestellungen in kleinen Gruppen zugelassen, wagen sich auch zurückhaltendere Teilnehmer nachzufragen bzw. Antworten zu geben.

Verstehensschwierigkeiten werden sichtbar.

Lassen Sie die Teilnehmer selbst zu Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen finden. Auch auf die Gefahr hin, dass sich Bekannte oder „Nachbarn“ zusammentun und „Seitengespräche“ führen. Im frontalen Plenumsgespräch werden diese ebenso eine unbemerkte Gelegenheit finden.

Wenn die Teilnehmer in intensiver Diskussion vertieft sind, kann es einen ständigen, summenden Geräuschpegel geben (Bienenkorb, Markt).

Einsatz:

- ✓ Fragekatalog in Einzelarbeit beantworten
- ✓ Firmeninformationen auswerten
- ✓ Vortrag oder Referat aufarbeiten
- ✓ Diskussionsplattform für Lösungsmöglichkeiten
- ✓ Aktivierung „aller“ Teilnehmer
- ✓ Kopf frei bekommen nach längerem Frontalvortrag

ralf e. dierenbach

Brain-Gym-Übungen



Brain-Gym ist im Grunde nichts anderes als Gehirngymnastik. Anders als beim „Gehirnjogging“ (Denksportaufgaben) geht es hier tatsächlich um körperliche Bewegungen. Brain-Gym-Übungen bilden das Herzstück der Educational Kinesiology. Die Bezeichnung education leitet sich vom lateinischen „educare“ ab, was so viel bedeutet wie „herausholen, herausziehen“. Das Wort Kinesiology stammt vom griechischen „kinesis“ und besagt auf Deutsch „Bewegung“.

Edu-Kinestetik ist eine von Dr. Paul E. Dennison entwickelte Methode. Mit den Grundlagen aus dem Touch for Health (vorgestellt 1973, als die erste Kinesiologie-richtung für Nicht-Mediziner) und seinen Erfahrungen als Pädagoge entwickelte er das Brain Gym. Dennison arbeitete als Leiter eines Heilpädagogischen-Zentrums in Kalifornien mit sprach- und lernbehinderten Kindern. Bei der Anwendung seiner Technik verbesserten sich die Lernprobleme. Er forschte weiter und entwickelte aus der Heilpädagogik, der angewandten Kinesiologie und der Gehirnforschung diese ganzheitliche Methode, die nicht nur die Lernfähigkeit verbessert. Es hilft auch, die im Gehirn versteckten, ungenutzten Potentiale und Fähigkeiten durch Bewegungsübungen zu aktivieren.

ralf e. dierenbach

Das Aussehen des menschlichen Gehirns erinnert an eine Walnuss mit einer Einkerbung in der Mitte. Es besteht ebenso aus zwei Gehirnhälften die durch das „Corpus callosum“, ein komplexes Bündel von Nervenfasern, miteinander verbunden sind. Die rechte und linke Gehirnhemisphäre ist jede auf ihre besondere Art intelligent.

Die rechte Gehirnhälfte ist intuitiv, kreativ, arbeitet ganzheitlich, erfasst komplexe Strukturen und besitzt gutes Vorstellungsvermögen. Die rechte Gehirnhälfte steuert die linke Körperseite und die Wahrnehmungen des linken Auges und linken Ohres.

Die linke Gehirnhälfte zeichnet sich durch Analysefähigkeit, sprachliches Ausdrucksvermögen, Logik und Zielorientiertheit aus. Die linke Hälfte kontrolliert außerdem die rechte Körperseite, das rechte Auge und das rechte Ohr.

Dr. Dennison erkannte, wie wichtig die Koordination der Gehirnaktivitäten ist und bezog die arbeitsteiligen Gehirnhälften in seine Überlegungen mit ein. Mit den entwickelten Brain-Gym-Übungen werden durch gezielte körperliche Übungen und Bewegungsbilanzen nicht nur bei Lernproblemen erfolgreich geholfen, sondern auch bei der Lösung von Konflikten und beim Abbau von Stressfaktoren in vielen Lebensbereichen.

Es sind Übungen, mit denen die individuelle, mentale Leistungsfähigkeit trainiert und gestärkt wird. Die Lern-, Konzentrations- und Gedächtnisleistung wird verbessert und gesteigert. Die Kreativität und die Zusammenarbeit beider Gehirnhälften wird weiterentwickelt und gefördert.

*Der grundsätzliche Zusammenhang zwischen Körper und Geist steht dabei außer Frage (siehe: **Konzentration**).*

ralf e. dierenbach

Brain-Gym-Übungen

Grundgedanke:

Bewegungsübungen, mit denen die Lern-, Konzentrations- und Gedächtnisleistungen aktiviert und verbessert sowie die Kreativität gefördert werden.

Durchführung:

1. Der Leiter bespricht den Zweck der Übungen und charakterisiert das Brain-Gym-Konzept.
2. Einzelne Übungen werden erläutert und vorgeführt.
3. Die Teilnehmer sollten anschließend die Übung nachmachen.



Methodische Anregungen:

Bei der Einführung von Brain-Gym-Übungen bietet sich ein Exkurs über die Funktionsweise und Arbeitsteilung des menschlichen Gehirns an.

Hinweise:

Die Brain-Gym-Übungen auszuprobieren, ist nicht besonders aufwendig. Sie sind schnell und einfach zu erlernen und ohne fremde Hilfe auch für nicht sportliche Menschen leicht durchzuführen.

Die Teilnehmer werden feststellen, dass manche Übungen für den Einzelnen besonders wirkungsvoll sind, andere praktisch gar nicht. Jeder sollte sich auf die Übungen konzentrieren, auf die er persönlich am besten anspricht.

Beispiele:

Überkreuzbewegung (Cross Crawl)

Gehen Sie auf der Stelle und ziehen Sie jeweils ein Knie hoch. Berühren Sie dabei mit dem Ellenbogen des angewinkelten Arms der anderen Körperseite das Knie. Dann wechseln Sie. Linkes Knie / rechter Ellenbogen, rechtes Knie / linker Ellenbogen, .. Versuchen Sie, die Übung möglichst langsam und bewusst auszuführen. Sie haben zwei Minuten Zeit.

ralf e. dierenbach

- Evtl. kann auch „langsame“ Musik gespielt und im Takt die Übung ausgeführt werden.
- Die Augen können während der Übung kreisen.
- Die Übung sollte mindestens eine Minute dauern.
- Stimulation der Gehirnfunktionen. Förderung des beidäugigen, plastischen Sehens.

Elefant

Stehen Sie aufrecht und entspannt. Legen Sie das linke Ohr ganz auf die Schulter. Der ausgestreckte Arm (er stellt den Elefantenrüssel dar) bildet mit dem Kopf eine Einheit. Malen Sie mit dem ausgestreckten Zeigefinger vor sich eine große liegende Acht in den Raum. Schwingen Sie dabei mit Ihrem Oberkörper, Kopf und Arm ruhig und locker durch die Luft. Beginnen Sie mit der Acht am Schnittpunkt mit einer Aufwärtsbewegung. Ihre Augen verfolgen die Fingerspitze und schauen in die Ferne. Machen Sie diese Übung jeweils sechsmal mit jedem Arm.

- Aktivierung aller Bereiche im Geist-Körper-System.
- Entspannung der Nackenmuskulatur.

Simultanzeichnen (Double-Doodle, Beidhandzeichnen)

Nehmen Sie einen großen Bogen Papier und in jede Hand einen Stift. Versuchen Sie, mit beiden Händen gleichzeitig spiegelbildlich Figuren oder Formen zu zeichnen. Beginnen Sie mit einfachen Mustern. Wenn Sie schon etwas Übung haben, versuchen Sie Ihren Namen gleichzeitig mit beiden Händen spiegelbildlich zu schreiben.

- Als Alternative kann auch eine Whiteboard, eine Flipchart oder eine mit Packpapier bespannte Pinnwand verwendet werden. Wenn das Beidhandzeichnen öfters angewandt wird, können Sie auch auf kleinere Formate übergehen.
- Falls die Teilnehmer, wie üblich zaghaft versuchen, ihre „Meisterwerke“ zu erstellen, sollten Sie ruhig etwas „anfeuern“.
- Erweiterung des peripheren Sehens.
- Aktivierung der Augen-Hand-Koordination.
- Entwicklung des Raumbewusstseins (besonders rechts/links).

ralf e. dierenbach

Brainstomp

Grundgedanke:

Ideensammlung; im Team bzw. in der Gruppe wird mit Hilfe von Musik und durch rhythmische Bewegungen die Kreativität für ein ungestörtes und unbewertendes Assoziieren angeregt.



Durchführung:

1. Im Raum werden die Tische so verteilt, dass die Kleingruppen (4 bis 8 Teilnehmer) um den Tisch gehen können.
2. Der Moderator erklärt den Ablauf der Methode. Die Großgruppe wird in einzelne Teams eingeteilt.
3. In der Gruppe wird das Problem gemeinsam definiert und anschließend in eine konkrete Fragestellung übergeführt. Z.B. „Wie können wir unsere Mitarbeiter stärker an das Unternehmen binden?“
4. Die Gruppe beginnt mit einer gemeinsamen musikalischen Aufwärmphase um Blockaden zu verlieren und Hemmschwellen abzubauen.
5. Die Teams stellen sich im Kreis um die Tische. Jeder Teilnehmer hat etwa 15 Moderationskarten und einen dicken Stift in der Hand.
6. Nach dem Startsignal gehen die Teilnehmer langsam im Uhrzeigersinn um den Tisch. Dabei schreibt jeder seine spontanen Ideen auf und legt die geschriebenen Kärtchen auf den Tisch in den Ideenpool, geht und schreibt weiter.
7. Nach etwa 10 bis 15 Minuten erfolgt ein Richtungswechsel bis der Ideenfindungsprozess nach 20 bis 30 Minuten abgeschlossen ist.
8. Sollte der Ideenfluss stocken, können die Teilnehmer die Ideenkartchen auf dem Tisch lesen und sich davon anregen lassen.

Methodische Anregungen:

Bei der anschließenden Auswertung können die Ideenkarten geordnet (**Clustern**) und mit Klebepunkten durch die Teilnehmer beurteilt werden (**Punktabfrage**).

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Es ist überaus wichtig die gemeinsamen musikalischen Auflockerungsübungen zu Beginn durchzuführen. Dabei können Sie rhythmische Musik mit langsamen aber klaren Takten (Trommelschlägen) abspielen. Gemeinsam bewegen sich die Teilnehmer und Moderator im vorgegebenen Rhythmus durch den Raum. Leichte Dehn- und Streckübungen können die Auflockerung unterstützen. Ziel der Aufwärmphase ist es, die hemmenden Gedanken im Kopf abzubauen, den Mut zu ungewöhnlichen Ideen zu fördern und damit die Qualität der Ideen zu steigern. Es werden dabei nicht nur Denkblockaden durchbrochen, auch Spaß und Gruppengeist stellen sich ein und regen zu gewagten und unkonventionellen Gedanken an. Die Musik nutzt das kreative Potential in der rechten Gehirnhälfte um nicht im Zusammenhang stehende Muster verknüpfen zu können.

Achten Sie darauf, dass die Gruppe ständig in Bewegung ist.

Bevor die Teams in die kreative Phase gehen, sollten Sie die Frage nochmals deutlich wiederholen.

Brainstomp wurde durch das Institut für Angewandte Kreativität (IAK) Burscheid als weitere Brain-Technik entwickelt.

Beispiele:

- ✓ Einsetzbar überall dort, wo unkonventionelle und einfallsreiche Ideen gesucht werden
- ✓ Entdecken von neuen, pfiffigen Produktideen.
- ✓ Produktnamenfindung
- ✓ Aufspüren von Werbe- und Verkaufsfördermaßnahmen.
- ✓ Ermitteln von Produktverbesserungen
- ✓ Ausloten der Kommunikationsverbesserung
- ✓ Immer dann, wenn es um neue kreative Ideen geht

ralf e. dierenbach

Brainstorming



Brainstorming [engl. Gehirnstürme; amerik. umgangssprachlich Geistesblitz] ist der Klassiker unter den Kreativitätsmethoden.

Über ein halbes Jahrhundert ist es her, als der Amerikaner Alex F. Osborn (1888-1966), ein Pionier des kreativen Denkens, diese Kreativitätsmethode entwickelte. Sein Schlüsselkonzept war die erzwungene Trennung der Erzeugung von Ideen von ihrer folgenden Auswertung. Ihm wurde bewusst, dass bei traditionellen Sitzungen alte Denkmuster, vorgegebene Verhaltensweisen und versteckte Zwänge Denkblockaden aufbauen. „Think up“ war die ursprüngliche Bezeichnung, mit dem er die Prozesse beschrieb, bis er die Konferenztechnik Brainstorming entwickelte.

Osborn baute seine Kreativitätsmethode auf verschiedene Annahmen:

Die Menschen sind „von Natur aus kreativ“, nur verhindern gruppenspezifische Zwänge, Sozialhemmungen, Routineargumentationen, Richtlinien usw., unseren Verstand voll auszuschöpfen.

„Synergieeffekte“ durch die Gruppe erhöhen die Kreativität.

Durch ein „ausgesetztes Urteil“ wird die Phantasie angesprochen. Sofortiges Filtern und Verwerfen von Ideen blockiert den Denkprozess.

„Quantität führt zu Qualität“; somit ist die beste Möglichkeit eine gute Idee zu haben, eine Menge Ideen zu haben.

ralf e. dierenbach

Die zwischenzeitlich weit verbreitete Methode Brainstorming eignet sich besonders zum Sammeln von Ideen und Lösungsvorschlägen.

Spontane Einfälle und Gedanken werden innerhalb einer begrenzten Zeit zu einem bestimmten Themenbereich schriftlich festgehalten. Anschließend werden die Vorschläge bewertet, um die effektivste Lösung für ein bestimmtes Problem zu finden. Durch die freie Assoziation kann die Idee eines Teilnehmers bei einem Anderen weitere Ideenkombinationen anregen. Somit werden insgesamt mehr Lösungsansätze bzw. Vorschläge produziert, als wenn jeder für sich alleine arbeitet.

Brainstorming läuft in 3 Phasen ab:

Sammlung von Ideen:

Achten Sie während der Ideensammlung auf die strikte Einhaltung der nebenstehenden Regeln.

Aufbereitung der Ideen:

Die Ideen werden nach bestimmten, selbst zu definierenden Kriterien geordnet. Dabei können z.B. Methoden wie **Ishikawa-Diagramm** (5M - oder 7M - Methode), **Clustern**, **Entscheidungsmatrix**, **Klotzen**, **Punktabfrage** usw. eingesetzt werden.

Diskussion und Auswertung:

Es folgt eine Diskussion über die einzelnen Vorschläge mit der Bewertung, welche Ideen weiter verfolgt bzw. ausgearbeitet werden.

Während der Durchführung hat der Leiter die Aufgabe, die Gruppe zur Erarbeitung und Darstellung ihrer Vorschläge zu motivieren, zu stimulieren und zu ermutigen. Er sollte unsichere oder zögernde Teilnehmer unterstützen und darauf achten, dass jeder in der Gruppe zu Wort kommt. Beim erstmaligen Einsatz in einer Gruppe kann es schwer fallen zu „spinnen“ und kritiklos Ideen zu sammeln. Bereiten Sie die Gruppe besonders gut vor. Zeigen Sie wie wichtig auch scheinbar „unbrauchbare“ Gedanken für den weiteren Verlauf sind.

Befindet sich die Gruppe in einer festgefahrenen Situation, so ist es Aufgabe des Leiters, diese wieder aufzubrechen. Dies kann zum Beispiel durch einen Wechsel der Perspektive geschehen: das Problem wird umformuliert, vergrößert, verkleinert oder mit anderen Fragestellungen in Verbindung gebracht.

ralf e. dierenbach

Unterbinden Sie die bekannten Killerphrasen. Kontern Sie solche bewusst, um die Kreativität in der Gruppe nicht zu behindern.

Beispiel:

„Daraus wird doch nie was!“
„Stimmt, denn die Idee wurde soeben begraben“

Der Leiter sollte auch dafür sorgen, dass sich die Gruppe nicht schon zu Anfang in Detailfragen verliert, sondern zunächst aus einer breit angelegten Sichtweise auf das Problem eingeht.

Durch das Brainstorming selbst dürfen keine fertigen Lösungen erwartet werden. Erst durch die Aufbereitung und Auswertung der Vorschläge ergeben sich brauchbare Ergebnisse. Z.B. kann das Material strukturiert werden. Dabei ist erstmals wieder Kritik erlaubt und auch notwendig. Ideen mit ähnlichem Inhalt werden zusammengefasst und nach ihrer Realisierbarkeit sortiert. So entsteht eine Liste mit Vorschlägen die entweder „sofort“, „später“, bzw. „nach“ einer weiteren Bearbeitung oder „nicht“ umgesetzt werden können.

Bei der Durchführung sind einige Brainstormingregeln unumgänglich, um gewohnte Denkstrukturen abzulegen und den Ideenfluss anzuregen.

Wichtig ist die strikte Einhaltung der Regeln.

Brainstormingregeln (Lang- und Kurzfassung)

- | | |
|--|---|
| ⇒ Jede Idee, gleichgültig wie verrückt oder phantastisch sie klingt, ist willkommen. Es gibt keine schlechten Ideen. Es gibt nur momentan keine Verwendung. | ⇒ „Spinnen“ ist erlaubt und erwünscht. |
| ⇒ Es kommt auf die Menge der Vorschläge an und nicht auf die Qualität. | ⇒ Quantität vor Qualität. |
| ⇒ Killerphrasen, die andere verunsichern, verletzen, frustrieren oder blockieren, sowie Kritik und Selbstkritik an den vorgebrachten Ideen sind streng verboten. | ⇒ Kritik, Wertung und Diskussion ist verboten. |
| ⇒ Genannte Ideen sollten aufgenommen, kombiniert und weiterentwickelt werden. | ⇒ Es gibt keinen Urheberschutz. |
| ⇒ Auch scheinbar unrealistische Aussagen werden aufgeschrieben und nicht in wichtige und unwichtige Kategorien eingeteilt, denn nur so können neue Wege zur Problemlösung gefunden werden. | ⇒ Nichts ist unmöglich. |
| ⇒ Jeder kann sich mehrfach äußern, er muss jedoch jeden anderen ausreden lassen. | ⇒ Reden und reden lassen. |

ralf e. dierenbach

Brainstorming wird schon vom Grundgedanken her in Gruppen durchgeführt. Im Gegensatz zu den anderen Brain-Techniken, bei denen Gruppen- und Individualleistungen verknüpft werden bzw. durch Bewegungen und das Anschauen der Lösungsvorschläge aus der Distanz oder die Musik als Stimulanz der rechten Gehirnhälfte verwendet werden, wie z.B. bei **Brainwriting**, **Brainwalking** und **Brainstomp**.

Das Problem wird gelöst, indem man sich vom Problem löst.

ralf e. dierenbach

Brainstorming

Grundgedanke:

Ideenfindung; in einer zuvor festgelegten Zeit werden spontane Vorschläge und Ideen zu einem bestimmten Thema bzw. Problem gesammelt.



Durchführung:

1. Der Leiter sorgt für eine angenehme, positive Atmosphäre.
2. Er erläutert die Brainstormingregeln und hängt diese in der Kurzfassung sichtbar auf.
 - „Spinnen“ ist erlaubt und erwünscht
 - Quantität vor Qualität
 - Kritik, Wertung und Diskussion ist verboten
 - Es gibt keinen Urheberschutz
 - Nichts ist unmöglich
 - Reden und reden lassen
3. Der Leiter umschreibt das zu bearbeitende Problem bzw. Thema und visualisiert die Fragestellung, damit sich die Teilnehmer nicht auf die Frage konzentrieren müssen.
4. Die Teilnehmer nennen spontan und ohne vorherige Auswahl alle Ideen, die ihnen durch den Kopf gehen.
5. In einer zuvor festgelegten Zeit werden diese Ideen vom Leiter oder einem Protokollanten aus der Gruppe auf Karten geschrieben. Bei größeren Gruppen können zwei Teilnehmer für das Mitschreiben bestimmt werden.
6. Die Ideen und Vorschläge werden nach Ablauf der Zeit durch die Gruppe zu thematischen Kernpunkten zusammengefasst und geordnet.
7. Anschließend folgen eine Diskussion der einzelnen Vorschläge und die Überprüfung auf ihre Durchführbarkeit.

Methodische Anregungen:

Setzen Sie das zu bearbeitende Problem immer in eine Frageform um. Beginnen Sie z.B. mit: "Wie können wir...?", oder "Was kann getan werden ...?".

In festgefahrenen Situationen kann durch einen Wechsel der Perspektive versucht werden, die Kreativität wieder anzukurbeln. Verändern Sie die Fragestellung, indem das Problem umformuliert wird.

ralf e. dierenbach

Variante:

Alle Teilnehmer müssen der Reihe nach einen Gedanken oder eine Idee aussprechen. Hat ein Teilnehmer mehrere Vorschläge, sollte er sie notieren, um sie nicht zu vergessen. Wer im Augenblick keine Idee hat, pausiert bis zur nächsten Runde.

Dieses Vorgehen zwingt auch zurückhaltende und schüchterne Personen zur Teilnahme. Es wird dabei aber auch ein gewisser Druck auf die Gruppe ausgeübt.

Hinweise:

Für das Gelingen der Methode ist es wichtig, dass die Regeln unbedingt eingehalten werden.

Wenn zu Beginn der Gedankensturm bei vielen Teilnehmern losbricht, könnten sich die Protokollanten überfordert fühlen. Versuchen Sie, in dieser Situation unterstützend mitzuhelfen.

Achten Sie darauf, dass jeder in der Gruppe zu Wort kommt.

Lassen Sie sich Zeit, auch wenn einmal eine längere „Ideen“ - Pause entsteht.

Alle Ideenkarten sollten für alle Teilnehmer immer gut sichtbar sein.

Bei der Auswertung bleiben auch die Karten, die subjektiv nicht weiter verwertbar erscheinen, an der Pinnwand hängen. Keine Idee ist schlecht! Nur kann sie momentan noch nicht gebraucht werden.

Für Brainstorming muss einerseits die Gruppe groß genug sein, um die erforderlichen gruppendynamischen Anreize zu schaffen, andererseits aber muss sie klein genug sein, um die Kommunikation von jedem mit jedem zu ermöglichen. Je nach Teilnehmergruppe hat sich eine Größe von 5 bis 15 Leuten bewährt.

Als Zeitspanne sollten etwa 15 Minuten für die reine Ideensammlung genügen.

Einsatz:

Die Methode kann z.B. eingesetzt werden zur Themenfindung, zum Sammeln von Ideen, zur Problemfindung, zum Erfahren der Teilnehmerkompetenzen, usw.

Beispiele:

- ✓ Nennen Sie mögliche, auch abwegige Kriterien für eine Leitbildentwicklung.
- ✓ Wie würden Sie ... einschätzen, ...
- ✓ Welche Merkmale würden Sie bei... bevorzugen ...
- ✓ Wenn Sie selbst einmal ..., was würden Sie....
- ✓ Was kann ich gegen ... unternehmen, vorstellen ...

ralf e. dierenbach

Fach-Wort-Schatz

Stadt-Land-Fluss

Grundgedanke:

Fachbegriffe zu verschiedenen Themenabschnitten mit gleichen Anfangsbuchstaben suchen.

Durchführung:

1. Der Leiter erklärt den Ablauf.
2. Das Themengebiet wird vorgeben und in einzelne Themenabschnitte eingeteilt. Diese werden in das vorgegebene Arbeitsblatt eingetragen.
3. Der Leiter sagt laut den Anfangsbuchstaben des Alphabets und zählt in Gedanken weiter, bis ein Teilnehmer „Stopp“ sagt. Der Leiter nennt laut den Buchstaben, an dem er in Gedanken angekommen ist.
4. Die Teilnehmer müssen mit diesem Buchstaben möglichst schnell einen sinnvollen Schlüsselbegriff für den jeweiligen Themenabschnitt auf ihrem Blatt eintragen.
5. Sobald der erste Teilnehmer alle Themenabschnitte ausgefüllt hat, sagt er „Stopp“ und die restlichen Teilnehmer müssen mit dem Schreiben abbrechen.
6. Die gefundenen Begriffe werden vorgelesen, verglichen und überprüft.
7. Anschließend erfolgt die Punktung. Bei richtigen und einmaligen Begriffen können z.B. 10 Punkte, für die in der Gruppe wiederholenden Begriffe 5 Punkte vergeben werden.
8. Es werden mehrere Runden gespielt.



Methodische Anregungen:

Fach-Wort-Schatz kann gut zur Wiederholung von einem Themengebiet eingesetzt werden.

Als kurze, einführende Runde kann die Technik auch als Einstieg in eine neue Thematik gewählt werden. Dabei wird das Vorwissen der Teilnehmer spielerisch abgefragt. Nach drei oder vier Spielrunden kann mit den vorhandenen Begriffen vertiefend weitergearbeitet werden.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Bei Fach-Wort-Schatz handelt es sich um eine modifizierte Form des bekannten Ratespieles „Stadt-Land-Fluss“.

Dieses Spiel eignet sich eher für kleinere Gruppen bis etwa 14 Teilnehmer. Bei größeren Gruppen läuft es erfahrungsgemäß zäher.

Das Arbeitsblatt kann von den Teilnehmern auch ganz schnell selbst erstellt werden.

Beispiel:

AUTOMARKE	Punkte	PRÜFMITTEL	Punkte	MOTORBAUTEIL	Punkte	VERBINDUNGSTECHNIK	Punkte	KFZ-ELEKTRIK	Punkte	ENGL. FACH-BEGRIFF	Punkte	Summe
Peugeot	5	Parallelwende	5	Platzel	5	Papstift	5	Pluspol	5	Parafly Licht	5	35
Seat	5	Spindel	5	—	—	Schraube	5	Sicherung	5	Spring	5	25
Hindley	10	Haarlineal	5	Handbremse	—	Hutmutter	10	Halbleiter	10	handbrake	10	45
—	—	—	—	Lager	10	Löten	5	Leitfähigkeit	5	Lorry	10	30
A				Ausbaueinheit								

ralf e. dierenbach

Fliesenleger

Grundgedanke:

Rollen- und Gruppenverhalten mit Hilfe einer Aktivierungsübung sichtbar machen.



Durchführung:

1. In einem Raum oder Flur wird eine Strecke von etwa 15m als Start- und Ziellinie mit einem Kreppband markiert.
2. Jeder Teilnehmer erhält ein Blatt Papier.
3. Der Moderator erklärt die Aufgabe:
„Die gesamte Gruppe muss die vorgegebene Strecke, unter Einhaltung aller Regeln, in möglichst kurzer Zeit zurücklegen.“

Regeln:

- ✓ Kein Körperteil darf direkt den Boden berühren.
- ✓ Jeder muss immer in Körperkontakt zu **seinem** Blatt bleiben.
- ✓ Das Blatt darf nicht beschädigt werden.
- ✓ Macht ein Gruppenmitglied einen Fehler, so muss die gesamte Gruppe zurück an den Start und von vorne beginnen.

Methodische Anregungen:

Die Teilnehmer werden wahrscheinlich versuchen, die Aufgabe in Einzelkämpfermentalität zu lösen, indem sich jeder auf sein Blatt stellt und rübertrutscht. Nur – irgendeiner macht bestimmt einen Fehler und die ganze Gruppe muss zurück. Die Aufgabe lässt sich am besten im Team lösen.

Wenn der Moderator nicht selbst die Schiedsrichterfunktion übernimmt, können auch Gruppenmitglieder „abgestellt“ werden, die gleichzeitig den Gruppenprozess verfolgen.

Variante:

Das Spiel wird als Aktivierung eingesetzt.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Die optimale Gruppengröße für Fliesenleger liegt zwischen 10 und 20 Teilnehmern. Bei größerer Teilnehmerzahl können auch mehrere Gruppen gebildet werden. Diese können im gegenseitigen Wettstreit antreten.

Selbstverständlich ist es zulässig, das Blatt auf den Boden zu legen und mit den Füßen darauf zu stehen. Allerdings muss auch hier die Regel beachtet werden, dass die Hand so lange am Blatt bleibt, bis wenigstens ein Fuß das Blatt berührt.

Um eine längere Lebensdauer zu erreichen, können dickere DIN A 4 Blätter als Fliesen verwendet werden.

Weitere Hinweise unter: **Gruppentraining**.

Lassen Sie die Teilnehmer nach Beendigung der Übung die Durchführung nacherleben. Folgende Fragen können dabei nützlich sein.

- ✓ Wie ging die Gruppe bei der Aufgabenbewältigung vor?
- ✓ Welche Verhaltensweisen haben der Gruppe bei der Lösung der Aufgabe geholfen?
- ✓ Welche Verhaltensweisen haben die Gruppe bei der Lösung behindert?
- ✓ Bei welchen Situationen gab es Schwierigkeiten in der Gruppe?
- ✓ Wie wurden diese überwunden?
- ✓ Welche hilfreichen Verhaltensweisen konnten Sie beobachten?
- ✓ Auf welche Weise sind Führungsfunktionen entstanden?
- ✓ Welche Rollen hatten die einzelnen Teammitglieder?
- ✓ Wie haben Sie die Abhängigkeit von den anderen Gruppenteilnehmern erlebt?
- ✓ Wie haben Sie den gesamten Lösungsprozess erlebt?
- ✓ Welche Vorschläge haben Sie, um die Leistung der Gruppe zu verbessern?

ralf e. dierenbach

Gerüchteküche

Grundgedanke:

Die Gruppe lernt sich auf Umwegen mit der Beschreibung durch Dritte gegenseitig kennen.



Durchführung:

1. Die Durchführung wird erklärt.
2. Die Gruppenmitglieder nehmen Schreibmaterial und verteilen sich im Raum. Die jeweils am nächsten zusammenstehenden Teilnehmer treffen sich als Paare und fragen sich gegenseitig nach ihren Namen und vier verschiedenen wichtigen Dingen. Jeder schreibt die entsprechenden Antworten seines Gegenübers auf.
3. Die Teilnehmer gehen umher und suchen sich neue Partner. Im neuen Tandem stellen diese anhand ihrer Mitschrift die ehemaligen Gesprächspartner vor. Anschließend tauschen beide die Aufzeichnungen.
4. Es werden wieder neue Paare gebildet. Nun stellen die Partner die jeweilige Person auf ihrem Blatt einander vor. Auch nun werden die Blätter wieder am Ende getauscht.
5. Nach einer festgelegten Zeit setzen sich die Teilnehmer und jeder stellt die Person auf seinem Blatt dem Plenum vor.

Methodische Anregungen:

Der Partnerwechsel kann mit einem Signal angekündigt werden.

Werden im Plenum die verschiedenen Teilnehmer vorgestellt, so können sich Gerüchte eingeschlichen haben. Lassen Sie ruhig die betreffenden Personen zur Erheiterung aller die Fakten klären.

Variante:

Im ersten Treffen können die Gesprächspartner alles fragen, was sie interessiert. Es darf allerdings nichts aufgeschrieben werden. Bei den folgenden Gesprächen müssen sich die Teilnehmer jeweils nur die Informationen des zuletzt vorgestellten Teilnehmers merken und anschließend wieder weiter geben.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Das Kennenlernspiel hat die Grundzüge des bekannten Spieles „Stille Post“. Da man zum Teil Informationen aus vierter, fünfter oder gar sechster Hand erhält, kann es vorkommen, dass Gerüchte entstehen.

Vergessen Sie nicht, den Teilnehmern evtl. Papier und Stifte zur Verfügung zu stellen.

Beispiel:

- ✓ Wo wohnen Sie und wie sind Sie hierher gekommen?
- ✓ Welche Hobbys haben Sie?
- ✓ Welche Erwartungen haben Sie an diesen Workshop?
- ✓ Welche Schlüssel haben Sie an Ihrem Schlüsselbund?

ralf e. dierenbach

Gruppen-Puzzle

Laubsäge-Technik Jigsaw

Grundgedanke:

Voneinander unabhängige und abgeschlossene Themenbereiche werden durch die Teilnehmer selbstständig erarbeitet, in Expertengruppen vertieft und anschließend in einer neuen Gruppenzusammensetzung gegenseitig vermittelt.



Durchführung:

Für die Erklärung wird eine Gruppengröße von 20 Teilnehmern angenommen!

1. Der Moderator hat die Informationen in 4 Themenbereiche als Selbststudienmaterial aufbereitet.
2. Jeweils 5 Teilnehmer bekommen den gleichen Themenbereich, den sie in Einzelarbeit durcharbeiten haben.
3. Die Teilnehmer mit dem gleichen Thema treffen sich in einer Expertengruppe (4 Gruppen). Hier werden zunächst noch offene Fragen besprochen, so dass alle „echte“ Experten werden.
4. Anschließend plant diese Expertengruppe, wie sie am wirkungsvollsten ihr Wissen weiter vermitteln kann und bereitet eine Unterweisung vor.
5. Die 4 Expertengruppen mit jeweils 5 Teilnehmern werden aufgeteilt in 5 Unterweisungsgruppen mit jeweils 4 „verschiedenen“ Experten. So hat jeder Teilnehmer in der Unterrichtsgruppe einen anderen Themenbereich ausgearbeitet. Reihum unterrichten nun die Experten die restlichen Gruppenmitglieder über ihr Thema.

Methodische Anregungen:

Vor dem eigentlichen Beginn sollte den Teilnehmern die Gruppen-Puzzle-Methode erklärt und die Richtzeiten bekannt gegeben werden.

In den Expertengruppen kann es hilfreich sein, wenn die Teilnehmer sich auf Kernaussagen verständigen.

In den abschließenden Unterweisungsgruppen sind die Teilnehmer aufgefordert, sich zu den einzelnen vorgestellten Themenbereichen Notizen zu machen, nachzufragen bzw. zu diskutieren, bis allen Gruppenmitgliedern das jeweilige Themengebiet verständlich ist.

Die Teilnehmer sollen während des gesamten Ablaufs selbstorganisiert und selbstverantwortlich agieren.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Die Puzzle-Methode fördert die Eigenaktivität der Teilnehmer. Alle müssen Verantwortung übernehmen, auch den sonst vermeintlich „schwächeren“ Teilnehmern kommt eine bedeutende Rolle zu. Jeder ist gezwungen, einen Beitrag zum Gesamtergebnis zu leisten.

Es ist von Vorteil, wenn die Teilnehmer zuvor schon Erfahrungen in Textaufbereitung haben.

Der Moderator übernimmt organisatorische Aufgaben wie Kopien anfertigen, Hilfsmittel bereitstellen usw., oder er beobachtet den Gruppenprozess.

Zeitrichtwerte für den Ablauf:

- ✓ Selbsterarbeitung: ca. 20 Minuten,
- ✓ Expertenrunde: ca. 10 Minuten,
- ✓ didaktisch – methodische Vorbereitung: ca. 25 Minuten,
- ✓ Unterweisungsrunde: ca. 5 Minuten pro Teilnehmer.

Achten Sie vor allem in den ersten zwei Phasen auf strikte Zeiteinhaltung.

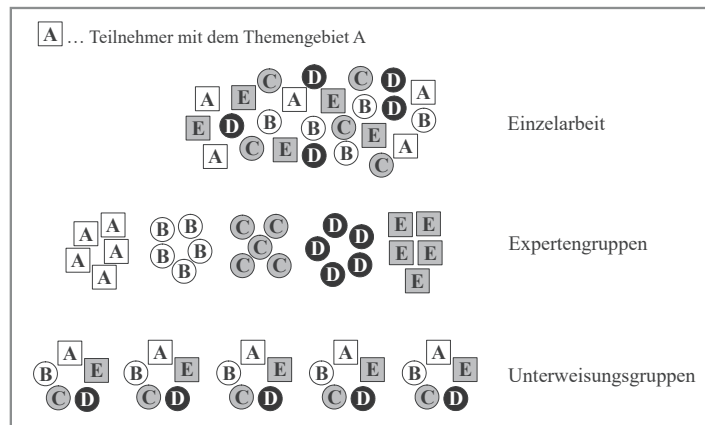
Geht die Summe der Teilnehmer in den einzelnen Phasen nicht auf, so kann ein Themenbereich auch mit zwei Teilnehmern belegt werden.

Die Anzahl der Unterweisungsgruppen richtet sich nach der Expertengruppe mit der kleinsten Teilnehmerzahl.

Je nach Teilnehmerzahl und Raumgröße könnten zusätzliche Räume für die Kleingruppenarbeit notwendig werden.

Achten Sie darauf, dass die Erarbeitung der Lehrtexte nicht zu zeitintensiv wird.

Beispiel:



ralf e. dierenbach

Gruppentraining



Entfremdung von der Natur des Menschen - jeder ist sich selbst der Nächste - die überzivilisierte Kulturlandschaft lässt uns die instinktiven Fähigkeiten vergessen, mangelnde Teamfähigkeit, Ausdifferenzierung bis ins Zusammenhangslose etc.

Um den Teilnehmern die Notwendigkeit von Gruppenarbeit und entsprechend die Einsicht einer Teamorientierung zu geben, bieten sich einige Gruppentrainingsmethoden an. Ziel dieser Methoden ist die Einsicht, dass nur Teams bzw. Gruppen zu einem sinnvollen Lösungsansatz kommen können (Synergieeffekte). Gleichzeitig werden Verhaltensweisen der Gruppen- und Teamarbeit geübt sowie eigenes und fremdes Verhalten aufgezeigt und empfunden. Die Rollen im gruppenspezifischen Prozess werden intensiv erlebt bzw. werden beobachtet und beschrieben.

Bei der Mitarbeiterführung können sich ganz gezielt Beobachtungsaufgaben anschließen bzw. begleitend wirken. Die immer stärker geforderte Schlüsselqualifikation der kooperativen Problemlösung wird gefördert bzw. kann trainiert werden.

ralf e. dierenbach

Bei den Gruppentrainings übernehmen einzelne Teilnehmer spontan bestimmte Rollen. Weitere Rollen werden im Verlauf des Trainings besetzt.

Zu beobachtende Rollen im Gruppentraining

Der Anführer

Er bestimmt die Gruppenziele und koordiniert die Gruppe. In Gruppen ohne offiziellen Führer ist die Führerrolle oft in Beliebte und Tüchtige aufgeteilt.

Der Beliebte

Er hält die Gruppe zusammen und verkörpert die menschliche Seite der Gruppe.

Der Tüchtige

Er verkörpert die sachlichen Bedürfnisse der Gruppe. Er ist im Wesentlichen nicht gruppenorientiert sondern zielorientiert.

Der Mitläufer

Er orientiert sich hauptsächlich am Gruppenführer.

Der Opponent

Er hat auch Führungsqualitäten. Da er aber nicht Gruppenführer geworden ist, geht er in die Opposition. Er hat eine besondere Beziehung zum Gruppenführer, weil er diesem bewusst oder unbewusst die Position streitig macht.

Der Sündenbock

Oft löst der Opponent in der Gruppe Aggressionen aus, die sich aber nicht gegen ihn als „starkes“ Gruppenmitglied, sondern gegen einen Schwächeren, den „Sündenbock“ richten.

Der Außenseiter

Er hat keinen bestimmten Platz in der Gruppe. Er kann bei entsprechenden Qualifikationen eine Beraterrolle einnehmen. Gilt er als der Schweiger der Gruppe, so wird er oft zum Sündenbock gestempelt, wenn er nicht versucht als Gruppenclown seine Rolle „erträglicher“ zu machen.

ralf e. dierenbach

Training zur Gruppenarbeit, Gruppendynamik und Kommunikation.

Diese lassen die unterschiedlichen Arbeitsweisen und Entscheidungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation erkennen. (**NASA-Spiel, Fliesenleger**)

Das Gruppentraining **Brückenbau, Eierfall, Fliesenleger, NASA-Spiel, Quadrat-Übung, Seilquadrat, SIN-Obelisk, Turmbau** zeigten in der Regel deutlich, wie sich die Arbeitsweise in der Gruppe auf die Qualität der Gruppenergebnisse bzw. -entscheidungen auswirken.

Es lassen sich mit den Methoden Regeln für eine effiziente Gruppenarbeit ableiten.

Die wichtigste Phase des Trainings ist die Auswertung des Ergebnisses. Dabei soll nicht über die Rangfolgen, sondern über die Art der Zusammenarbeit in der Gruppe diskutiert werden. (Z.B. Woran lag es, dass die Gruppe ein schlechteres Ergebnis aufweist als ein Gruppenmitglied allein?)

Aus den Erkenntnissen der Auswertungsphase können Richtlinien für eine sinnvolle und effiziente Zusammenarbeit in Gruppen abgeleitet werden.

Eine Diskussion nach der Auswertung kann unter anderem folgende Ergebnisse liefern:

- ⇒ Durch Gruppenarbeit ergeben sich neue, bessere oder einfach nur andere Ideen.
- ⇒ Im Vorfeld sollten Fakten geklärt und damit gleicher Wissensstand hergestellt werden.
- ⇒ Zielvorgaben, Vorgehensweisen und Prioritäten müssen vorab geklärt werden.
- ⇒ Es ist wichtiger, dass die Gruppe ein Ergebnis bekommt, als dass Einzelne ihr Ergebnis versuchen „durchzubringen“.
- ⇒ Auch knappe Zeit sollte sinnvoll genutzt werden; Hektik ist kontraproduktiv.

ralf e. dierenbach

Kartentechnik

Grundgedanke:

Strukturieren von Begriffen, Ideen, Vorschlägen usw.

Durchführung:

1. Der Leiter erklärt den Teilnehmern die Methode.
2. Die Teilnehmer lesen den ausgeteilten Informationstext zur Kartentechnik (unter „Beispiel“ abgedruckt).
3. Die Karten werden ausgeteilt, wobei alle Teilnehmer die gleiche Kartenanzahl bekommen.
4. Die Teilnehmer versuchen, die Begriffskarten in einer Rangfolge zu ordnen.



Methodische Anregungen:

Variante 1:

Lassen Sie die Teilnehmer aus dem erarbeiteten Bereich Stichworte, kurz gefasste Gedanken usw. auf Karten schreiben. Jeder Teilnehmer darf die gleiche Anzahl an Karten beschreiben. Anschließend werden die Begriffskarten in Kleingruppen strukturiert.

Variante 2:

Es werden vorbereitete „Oberbegriffskarten“ ausgeteilt. Die Teilnehmer müssen ihre selbst erstellten Karten diesen zuordnen. Dabei muss eine kurze Erklärung abgegeben werden, warum diese Karte gerade an diese Stelle gesetzt wird und welchen Bezug das Stichwort zum vorgegebenen Oberbegriff hat.

Variante 3:

Die Teilnehmer schreiben vorgegebene Wörter auf Karten. Es werden Kleingruppen gebildet. Diese stellen passende Kartenblöcke zusammen und überlegen sich Überschriften für die Blöcke. Anschließend wird versucht, die Karten weiter zu strukturieren. Haben die Teilnehmer schon Erfahrung mit dieser Methode gesammelt, können auch unpassende „Füllwörter“ eingeschleust werden, die ausgesondert werden müssen.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Die Methode Kartentechnik ist eine Vorstufe zum Clustern und zur Struktur-Layout-Technik.

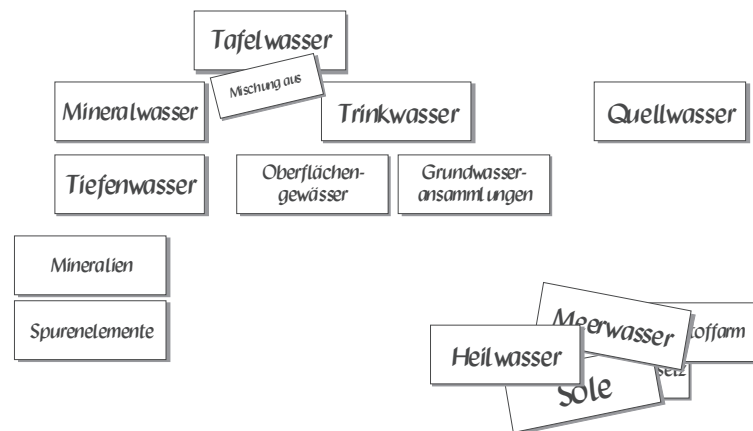
(Ähnliche Methoden: **Clustern**, **Kartenabfrage**, **Spinnwebmethode**)

Beispiel:

Informationstext:

- ✓ Die Kartentechnik eignet sich zum Strukturieren von Ideen und Informationen.
- ✓ Jeder Teilnehmer schreibt auf seine Karten jeweils einen Schlüsselbegriff oder einen Gedanken.
- ✓ Es muss in Druckschrift deutlich mit Groß- und Kleinbuchstaben geschrieben werden.
- ✓ Es dürfen maximal zwei Zeilen pro Karten geschrieben werden.
- ✓ Informieren Sie sich untereinander, welche Begriffe schon vorkommen.
- ✓ Versuchen Sie nun gemeinsam, die Karten einander sachlogisch zuzuordnen und Kartengruppen zu bilden.

Wer weiß, was Wasser ist ...



ralf e. dierenbach

Karussellgespräch

**Kugellager
Lernkarussell
Rundgespräch**

Grundgedanke:

Zeitlich begrenzter, mündlicher Informationsaustausch über ein vorgegebenes Thema, bei dem sich die Teilnehmer paarweise gegenüberstehen oder -sitzen.

Durchführung:

1. Der Ablauf wird vom Moderator erklärt.
2. Das Plenum wird halbiert.
3. Die erste Gruppe bildet einen Innenkreis, die zweite einen Außenkreis. Die Teilnehmer sitzen oder stehen sich gegenüber und sind einander zugewandt.
4. Die Teilnehmer bekommen eine Fragestellung, über die sie sich mit dem Gegenüber austauschen. Zuerst berichtet die Person im Innenkreis und der im Außenkreis hört zu.
5. Nach einem Signal vom Moderator berichtet der Außenkreis und der Gegenüber hört zu.



Methodische Anregungen:

Diese erste Runde kann relativ kurz gehalten werden. (Themenabhängig zweimal 2 Minuten)

Die zweite Runde wird mit dem Hinweis eröffnet:

„Der Außenkreis (Innenkreis) geht um zwei (3 oder mehr) Positionen im Uhrzeigersinn weiter.“

Mit dem neuen Gegenüber wiederholt sich der Ablauf.

In der zweiten oder dritten Runde können auch Rückfragen zugelassen, Aussagen ergänzt, erwidert oder verstärkt und damit eine Partnerdiskussion ausgelöst werden.

Da im weiteren Verlauf sich die Gespräche intensivieren, können die Zeiteinheiten vergrößert werden.

Beim Wechsel können sich auch beide Kreise bewegen, dann aber in entgegengesetzter Richtung. Damit haben alle Teilnehmer eine kleine Aktivierung und bekommen einen „neuen Blickwinkel“.

ralf e. dierenbach

Variante 1:

Innenkreis und Außenkreis haben verschiedene Themen bzw. Fragestellungen die sie sich gegenseitig erklären bzw. beantworten.

Variante 2:

In der zweiten Runde kann eine aufbauende, tiefer gehende Fragestellung gewählt werden.

Hinweise:

Erfahrungsgemäß können 4 bis 5 Gesprächsphasen mit unterschiedlicher Fragestellung durchgeführt werden, ohne dass eine Konzentrationslücke entsteht.

Wenn ein gesamtes Plenum gleichzeitig ins Diskutieren kommt, ist ein gewisser Geräuschpegel nicht auszuschließen. Dennoch ist diese Methode völlig unproblematisch. In der Regel stellen sich die Teilnehmer schnell auf die Bedingungen ein und rücken etwas näher zusammen.

Bei schwierigen Themen beginnen Sie mit dem Kreis, in dem sich die „stärkeren“ Teilnehmer befinden. Dadurch bekommen die vermeintlich „schwächeren“ Teilnehmer nochmals eine Erklärung.

Auch wenn sich einmal ein Gesprächspaar nicht über die Aufgabenstellung unterhalten sollte: Soviel Teilnehmer die sich dennoch gleichzeitig über ein vorgegebenes Thema fachlich austauschen, findet man bei anderen Methoden selten.

ralf e. dierenbach

Kennenlern-Bingo

Grundgedanke:

Aktives Kennenlern-Ratespiel, bei dem sich die Teilnehmer paarweise treffen und gegenseitig mit Hilfe eines Vorgabeblattes befragen.



Durchführung:

1. Die Teilnehmer bekommen das Kennenlern-Bingo-Blatt mit einer kurzen Einführung des Leiters ausgeteilt:
2. „Finden Sie Teilnehmer, bei denen die angegebenen Beschreibungen auf dem Bingo-Blatt zutreffen.“
3. Dazu gehen die Teilnehmer im Raum umher und sprechen sich gegenseitig an.
4. Trifft die Eigenschaft in einem Kästchen zu, so unterschreibt der Betreffende an dieser Stelle mit seinem Handzeichen.
5. Hat jemand vier Kästchen horizontal, vertikal oder diagonal ausgefüllt, ruft er laut „Bingo“.

Methodische Anregungen:

Auch wenn ein Teilnehmer „Bingo“ ruft, kann der Leiter das Spiel weiter laufen lassen, bis die Gespräche sich zu sehr vertiefen.

Optimal wäre es, wenn der Leiter ausgefallene Eigenschaften seiner Teilnehmer schon im Vorfeld kennt und diese im Kennenlern-Bingo-Blatt einbauen kann.

Sollte die Aktivität der Teilnehmer im Vordergrund stehen, kann ergänzt werden, dass bei jedem Treffen immer nur bei einer Aussage nachgefragt werden darf.

ralf e. dierenbach

Beispiel:

Kennenlern-BINGO

Gehen Sie im Raum umher und suchen Sie Personen, bei denen die Aussagen zutreffen. Für jede Angabe soll eine Person gefunden werden. Trifft eine Beschreibung zu, so unterschreibt die betreffende Person im entsprechenden Kästchen mit seinem Handzeichen. Sind vier Kästchen in einer Reihe horizontal, vertikal oder diagonal ausgefüllt, rufen Sie laut „BINGO“.

Auch wenn Sie schon ein Bingo haben, versuchen Sie es weiter. Vielleicht bekommen Sie noch mehr zusammen.

Das Ziel des Spieles ist es, die anderen Teilnehmer kennen zu lernen. Bleiben Sie ruhig länger stehen und unterhalten Sie sich mit Ihrem Gesprächspartner. Sie werden noch viele interessante Aussagen hören.

... im gleichen Monat Geburtstag wie Sie hat:	... ein Tier zu Hause hat:	... den gleichen erlernten Beruf hat:	... einen Teich im Garten hat:
... im letzten Jahr im Krankenhaus war:	... am liebsten den Urlaub so verbringt wie Sie:	... eine gleiche Freizeitaktivität wie Sie hat:	... während der Arbeitswoche sein Mittagessen zu Hause einnimmt:
... äußerst selten Alkohol trinkt:	... die gleichen Augenfarben wie Sie hat:	... im Umkreis von 500m einer Kirche wohnt:	... das gleiche Hobby wie Sie hat:
... die gleiche Fernseh- Lieblings- sendung wie Sie hat:	... schon einmal zur Winterszeit in Venedig war:	... gleich viele Geschwister wie Sie hat:	... gerne Spiele spielt:

ralf e. dierenbach

Kreuzworträtsel

Kreuzgitterrätsel

Grundgedanke:

Auseinandersetzen und Anwenden von vorhandenen Informationen durch Lösen eines Kreuzworträtsels.



Durchführung:

1. Die Teilnehmer bekommen ein zum Themenbereich vorbereitetes fachliches Kreuzworträtsel. Dieses sollten sie nach Möglichkeit in Einzelarbeit lösen.
2. Nach einer festgelegten Zeit können die Lösungen in den Gruppen ausgetauscht werden.

Methodische Anregungen:

Um das Erfolgserlebnis zu erhöhen, bietet es sich an, im Kreuzworträtsel ein Lösungswort einzubinden, indem einzelne Buchstabenkästchen dick umrahmt werden. Diese, von oben nach unten gelesen, ergeben das Lösungswort.

Variante 1:

Die Rätsel werden in Kleingruppen gelöst.

Variante 2:

Die Teilnehmer erstellen selbst ein Kreuzworträtsel. Als Vorgabe wird der Themenbereich und Umfang z.B. auf 20 Fragen festgelegt. Anschließend erfolgt der Austausch der kopierten Rätsel.

Variante 3:

Die Rätsel werden in Kleingruppen erstellt, untereinander ausgetauscht und anschließend gelöst.

Hinweise:

Statt Kreuzworträtsel können viel leichter Kreuzgitterrätsel (wie im folgenden Beispiel gezeigt) erstellt werden.

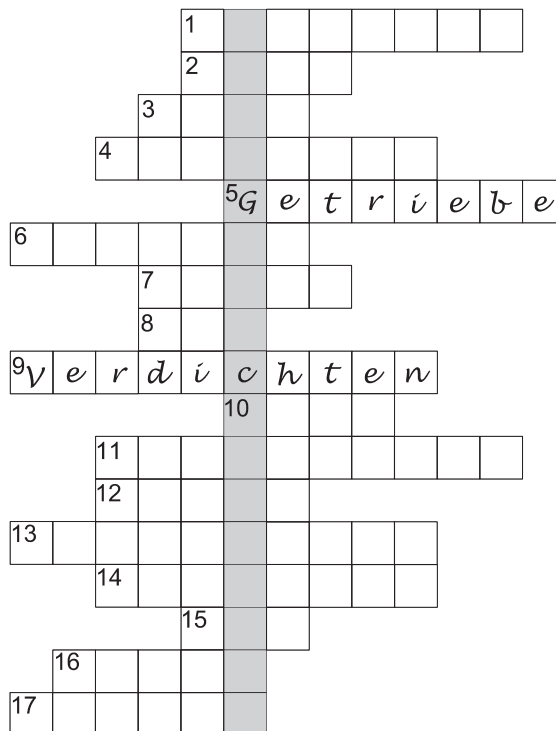
ralf e. dierenbach

Beispiel:

Rätselhaft ...

Wenn Sie alle Begriffe richtig erkannt haben, dann ergibt sich in den grau hinter-legten Kästchen das Lösungswort.
 (Umlaute: ä = ae; ö = oe; ü = ue; ß = ss)

Testen Sie Ihr Kraftfahrzeugwissen!



1. auf die Kapazität kommt es bei IHR an
2. alle (2) Jahre wieder
3. festes Öl
4. Einbahnstraße außerorts
5. Drehzahlwandler
6. Geht - geht nicht - geht - geht nicht - geht - usw.
7. wenn man ihn errät, ist er auch schon übergesprungen
8. stotterndes System (Abk.)
9. taktische Druckerhöhung
10. akustischer Signalgeber
11. Ergebnis der Federung
12. automatische Lichtanlage, zeigt bei Annäherung meist ROT
13. sorgt für saubere Atemluft des Motors
14. P o w e r
15. Orden für saubere Autos
16. in ihr fließt der Strom nur in eine Richtung
17. historisch alte, aber runde Sache

ralf e. dierenbach

Lernduett

Lerntempoduett

Grundgedanke:

Textinhalte mit Hilfe von Partnern erarbeiten.



Durchführung:

1. Die Methode wird im Plenum erläutert.
2. Es stehen zwei verschiedene, vom Umfang jedoch vergleichbare Texte, zur Verfügung. Der Moderator verteilt die Texte so, dass jeweils die Hälfte der Teilnehmer den gleichen Text hat.
3. In Einzelarbeit wird der Text durchgearbeitet und als Mind Map visualisiert.
4. Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner mit dem anderen Text.
5. Die erstellten Mind Maps werden gegenseitig erklärt.
6. Die Teilnehmer erhalten den zweiten, noch fehlenden Text. Wieder wird in Einzelarbeit der Text bearbeitet.
7. Es werden wieder neue Paare mit unterschiedlichen Textteilen gebildet.
8. Der Moderator teilt einen Fragenkatalog zu beiden Texten aus. Dieser wird im Duett diskutiert und beantwortet.

Methodische Anregungen:

Verwenden Sie nach Möglichkeiten Themen und Texte, die sich sinnvoll ergänzen.

Variante:

Die Bearbeitung erfolgt ohne Zeitvorgabe. Die Teilnehmer, welche den ersten Aufgabenabschnitt erledigt haben, können sich gleich anschließend als Paare treffen.

Beachten Sie dabei, dass die Teilnehmer mit sehr großen Zeitdifferenzen die Methode beenden können. Halten Sie eventuell für die schnelleren Teilnehmer eine „Zusatzaufgabe“ bereit.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Um die Textblätter besser auseinander zu halten, können z.B. im oberen rechten Eck Symbole angebracht werden, die die zwei Blätter unterscheiden.

Der Moderator kann während der Gespräche einzelne Gruppen begleiten und beobachten, Anregungen geben und den Ablauf überwachen.

ralf e. dierenbach

Lernpyramide



„Nach der Klassenarbeit kannst du sowieso alles wieder vergessen!“

So oder so ähnlich wird tagtäglich in Klassenräumen argumentiert, wenn sich Schüler gegenseitig Mut zusprechen, weil sie bestimmte Sachverhalte nicht merken können. Dabei kann es sich um ganz einfache Zuordnungen und Zusammenhänge handeln; um Fakten, die als Bits in unsere Festplatte nur gespeichert werden müssen.

ralf e. dierenbach

Durch Zuordnungen von Daten bekommen wir erst den Überblick über so manche Aussage. Meine Fußballmannschaft hat gewonnen! Natürlich ist diese Aussage schon treffend genug, dass ich mich freuen kann. Doch wie viele Tore sind gefallen? Wie haben die anderen Mannschaften gespielt? Auf welchem Tabellenplatz steht meine Mannschaft?

Natürlich kann man Drehzahlen aus Tabellenbüchern herauslesen, den Wirkungsgrad eines Kraftfahrzeugs oder einer Maschine nachschlagen, den Reibbeiwert zweier aufeinander bewegender Stahlteile erfragen, geschichtliche Jahreszahlen in jedem Geschichtsbuch wieder finden, mathematische Formeln auch in jeder Formelsammlung entdecken oder schwierige Wörter im Rechtschreiblexikon nachschlagen.

Mit Hilfe der Methode Lernpyramide sollen nicht Zahlenreihen auswendig gelernt werden. Auch nicht neue Guinness-Rekorde im Behalten von Telefonnummern aufgestellt werden. Die Lernpyramide kann aber helfen, ein Gefühl für Zahlen zu entwickeln, Zahlen bewusst zu erleben und damit den Eingang in die „Gedächtniswelt“ zu finden.

Und – es macht Spaß!

ralf e. dierenbach

Lernpyramide

Grundgedanke:

Zuordnung von Zahlen zu vorgegebenen Begriffen, Ereignissen oder Tatsachen.

Durchführung:

1. Der Leiter erklärt den Ablauf.
2. Die Teilnehmer erhalten ein Arbeitsblatt mit einer Reihe von ungeordneten Zahlen sowie einer entsprechenden Anzahl von Aussagen bzw. Begriffen. Weiterhin ist eine Lernpyramide mit ebenso vielen Stufen abgebildet.
3. Im ersten Schritt müssen die Teilnehmer die vorgegebenen Zahlen, beginnend vom Pyramidenboden, in abnehmender Größenordnung in die rechte Pyramidenhälfte eintragen.
4. Im zweiten Schritt werden die Aussagen bzw. Begriffe den entsprechend eingetragenen Zahlen zugeordnet.
5. Fehlende Symbole oder Einheiten müssen anschließend ergänzt werden.



Methodische Anregungen:

Die Teilnehmer können ihr Arbeitsblatt zuerst alleine bearbeiten. Nach einer festgelegten Zeit werden die noch offenen Zuordnungen durch Austausch bzw. Diskussion mit dem Nachbarn geklärt.

Das Arbeitsblatt kann auch gleich in Partner- oder Gruppenarbeit gelöst werden.

Außer Zahlen können auch Fakten einander zugeordnet werden.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Die Lernpyramide kann als Wiederholung eines Themenbereichs oder als Einstieg in ein neues Themengebiet eingesetzt werden.

Nach mehrmaligem Einsatz dieser Methode kann das Erstellen einer Lernpyramide auch als Aufgabe an die Teilnehmer gegeben werden. Diese werden aufgefordert vom erarbeiteten Stoff eine eigene Pyramide anzufertigen. Die erstellten Arbeitsblätter werden ausgetauscht und von anderen Gruppenmitgliedern gelöst.

Beispiel:

Lernpyramide zu Friedrich Schiller

Lernpyramide

Arbeitsauftrag:

Schreibe die Jahreszahlen chronologisch geordnet auf die rechte Seite der Pyramide.

Ordnet dann die folgenden Begriffe den zugehörigen Jahreszahlen zu:

Bearbeitungszeit: 7 min

Erstes Treffen mit Goethe 1791

Schwerer Erkrankung 1790

Schiller wird in Marbach/Neckar geboren 1788

Arbeit an mehreren Werken 1790

Heirat mit Charlotte 1796

Medizinische Fakultät 1790

10.11.1759 1782

Schiller stirbt in Weimar 09.0

1801-1803

Jurist

Militär

Lösungs"blatt"

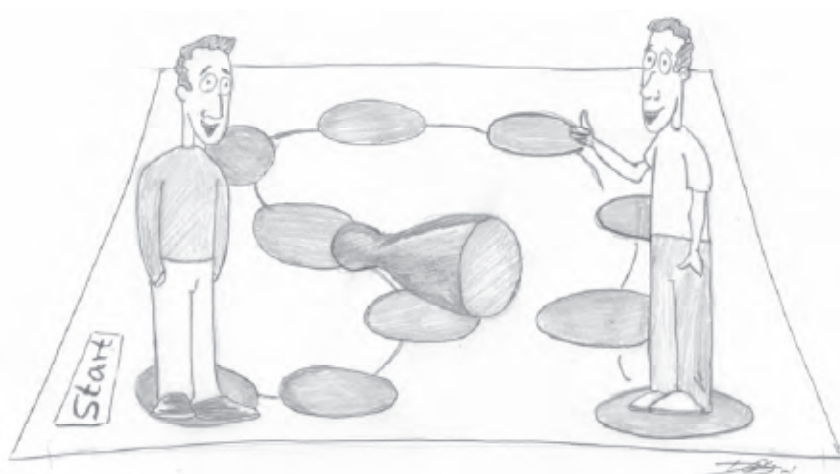
Lernpyramide

Friedrich Schiller

Isabell Dierenbach

ralf e. dierenbach

Lernspiele



Puzzle - kennt jeder. Puzzle - ist ein Spiel.

Das Puzzle wurde vor über 235 Jahren erfunden - allerdings ausschließlich zur Wissensförderung. Der englische Lehrer John Spilsbury zerschnitt im Jahre 1767 eine Landkarte in verschiedene Teile, die seine Schüler anschließend wieder zusammensetzen mussten. Auf diese Weise versuchte er, ihnen die Geografie ihres Landes näher zu bringen. Der Erfolg war so überwältigend, dass die Idee auch bald auf andere Unterrichtsfächer übertragen wurde. Mit der Zeit entwickelte sich ein wahrer Puzzle-Boom und aus der Lehr- und Lernmethode entstand ein beliebter Zeitvertreib mit Spaßeffekt.

Es wirkt immer noch unseriös, wenn Arbeit Vergnügen bereitet, da allgemein die Meinung herrscht, Spaß gehöre in die Freizeit und nicht an den Arbeitsplatz. Aber - spielerisches Lernen ist prädestiniert, um Wissen und Erkenntnisse nachhaltig zu vermitteln, die Kommunikation, Zusammenarbeit und Beziehung zwischen den Teilnehmern zu verbessern und gegenseitiges Verständnis aufzubauen.

*Pionier in Sachen Lernspiele ist die Firma **futurelearning**.*

ralf e. dierenbach

Spiele ist durch Regeln bestimmt, schafft Ordnung, Gemeinschaft, baut gegenseitiges Vertrauen auf und lässt soziale Emotionen zu. Spielen beflügelt durch den Wettbewerbsgedanken, setzt schöpferische Leistungskraft frei und lässt Fehler zu.

Lernspiele sprechen alle Sinne und folglich alle verschiedenen Lerntypen (z.B. auditive, visuelle, kinästhetische) gleichzeitig an und erhöhen damit die individuelle Behaltensleistung.

Beim klassischen **Rollenspiel** stehen Kommunikationsverhalten und Faktenlernen im Vordergrund. Die Teilnehmer übernehmen fiktive Rollen und versuchen, sich in die Gedankenwelt der gespielten Person zu versetzen.

Spiele, die im Verhaltens- und **Gruppentraining** eingesetzt werden, haben ihren Schwerpunkt im Rollen-, Kommunikations- und Kooperationsverhalten in der Gruppe z.B. **Brückenbau, Eierfall, Fliesenleger, Gordischer Knoten, NASA-Spiel, Quadrate legen, Seilquadrat, SIN-Obelisk, Turmbau, Wüste, Sand und Sterne, Zweimal zwei Euro.**

Bekannte und gerne eingesetzte Spiele: **Auktion, Der große Preis, Domino, Quiz, Kreuzworträtsel, Silbenpuzzle, Sprechspiel, Suchsel, Tabu, Top oder Flop, Wörterpuzzle.**

Für das Faktenlernen werden auch gerne bekannte Spiele wie "Mensch-ärgere-dich-nicht" oder "Monopoly" verfremdet und Fragen zum Lernstoff eingebaut. Statt Geld werden Punkte vergeben.

Beliebt ist auch die Entwicklung eines eigenen Würfelspieles durch die Teilnehmer. Die Fantasie hat hier keine Grenzen.

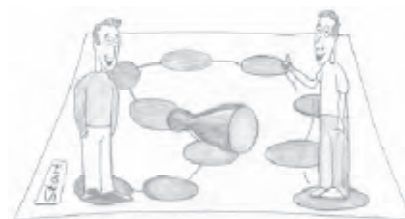
Bei allen Spielen ist festzuhalten, dass es keine Verlierer, sondern nur Gewinner und einen Sieger gibt!

ralf e. dierenbach

Lernspiele

Grundgedanke:

Aufarbeiten von Gelerntem oder neue Inhalte erarbeiten durch Entwickeln bzw. Spielen eines Lernspieles.



Durchführung:

1. Der Leiter motiviert die Teilnehmer und erklärt die Aufgabenstellung „Herstellen eines Lernspieles über das Themengebiet ...“
2. Eventuell können Vorschläge gezeigt und besprochen werden.
3. Das Plenum wird in Gruppen aufgeteilt.
4. Der zeitliche Rahmen wird festgelegt.
5. Die Spiele werden in den Gruppen erstellt.
6. Die gefertigten Lernspiele werden erprobt.

Methodische Anregungen:

Haben die Teilnehmer genügend Fantasie bzw. schon erste Erfahrungen mit Lernspielen gemacht, kann Punkt 2 (Beispiele geben) entfallen.

Geben Sie den zeitlichen Rahmen frühzeitig bekannt. Je nach Gruppengröße und Spielart sollten 30 bis 60 Minuten eingeplant werden.

Lassen Sie die Teilnehmer nach der Erstellung unbedingt die Lernspiele spielen. Es können auch die von den einzelnen Gruppen entwickelten Spiele untereinander ausgetauscht werden.

Selbstverständlich gehört zu jedem Spiel eine kurze Spielanleitung.

Hinweise:

Stellen Sie einen Moderationskoffer und weitere Hilfsmittel zur Verfügung. Bewährt haben sich farbiger, dicker Karton, Würfel, großes Lineal, Schneidmesser, evtl. blanko Spiel- und Memorykarten sowie Sanduhren.

Haben Sie auch den Mut unbekannte Themen durch ein Lernspiel aufarbeiten zu lassen. Es gilt der Grundsatz: In der Gruppe ist das ganze Wissenspotential bereits vorhanden!

Gleich dreifach prägen sich beim Erstellen der Spiele die Lerninhalte ein:

Beim Sammeln des Stoffs machen sich die Teilnehmer mit dem Thema vertraut, beim Beschriften und Bemalen des Spielmaterials arbeiten sie den Inhalt auf und beim Spielen wird das Gelernte geübt.

ralf e. dierenbach

Beispiele:

Eine auf dickeren Karton aufgezeichnete Konstruktionszeichnung wird in gleich große Teile zerschnitten, gemischt und sichtbar auf den Tisch gelegt. Die Aufgabe besteht darin, die Zeichnung wie ein Puzzle wieder zusammenzusetzen.

Konstruktionspuzzle

Mischen Sie die Puzzleteile und legen Sie alle mit der Zeichnungsseite nach oben. Setzen Sie die Teile so zusammen, dass eine komplette Konstruktionszeichnung entsteht. Dabei darf jedes Teil nur einmal in die Hand genommen werden.

Abfragequartette aus den unterschiedlichsten Themenbereichen sind ein optimales Mittel, um Wissenswerte spielerisch zu vermitteln. Wer von den heutigen Formel 1-Fans hat sich nicht in seiner Kindheit über Leistung, Hubraum, Zylinderzahl oder Höchstgeschwindigkeiten via Abfragequartett informiert. Nicht nur der Unterhaltungswert ist seit Generationen ungebrochen, auch das hohe pädagogische Potential reiht Abfrageduelle zu den beliebtesten Lernspielen. (Technische Quartette entwickelten sich in jüngster Zeit zu heißbegehrten Sammlerobjekten unter Kennern.)

Abfrageduell Werkstoffkunde („werk duell der stoffe“ nach futurelearning)

Mischen Sie die Karten und teilen Sie allen Spielern gleich viele Karten verdeckt aus. Jeder Spieler nimmt seine Karten als Stapel auf, wobei nur die oberste Karte sichtbar bleibt.

Der Spieler mit dem weitesten Anfahrtsweg in der Gruppe beginnt. Er sucht sich einen Wert auf der Karte, bei dem er der Meinung ist, dass dieser unter den Mitspielern den höchsten Wert darstellt und nennt ihn laut. Die Mitspieler vergleichen auf der obersten Karte ihres Stapels den vorgegebenen Wert mit ihrem. Ist es tatsächlich der höchste Wert, bekommt der „Ansager“ die obersten Karten aller seiner Konkurrenten. Hat ein Mitspieler an dieser Stelle einen höheren Wert aufzuweisen, bekommt dieser die Karten und darf von seiner nächsten einen Wert nennen.

Nach dem bekannten Spiel, allerdings ohne „Rauswurf“ und mit einer Variante:

Mensch-ärgere-dich-nicht

... Kommt ein Spieler nach dem Würfeln auf ein farbiges Feld, so muss er eine Karte ziehen und die Frage richtig beantworten. Ist die Antwort korrekt, darf der Spielstein stehen bleiben. Bei falscher Antwort muss der Stein z.B. fünf Felder zurück. Die drei Feldfarben auf dem Spielbrett entsprechen den farblich drei unterschiedlichen Fragekarten. Dabei steht z.B. blau für „einfache Fragen“, rot für „schwere Fragen“ und gelb für „allgemeine Fragen“. ...

ralf e. dierenbach

Maßnahmenplan

Handlungsplan Handlungsplakat

Grundgedanke:

Schriftliches Festlegen von konkreten Maßnahmen, Vorgehensweisen, Verantwortlichkeiten und Zuständigkeiten mit Hilfe eines Formblattes.

Durchführung:

1. Die Vorgehensweise und die Funktion des Maßnahmenplans wird erklärt.
2. Der vorbereitete Maßnahmenplan wird an der Pinnwand vorgestellt. Er kann aber auch als Kopie jedem Teilnehmer zur Hand gegeben werden, damit er ständig in Erinnerung bleibt.
3. Im Feld „Problemstellung“ (was) werden die zuvor bearbeiteten Fragen dargestellt. In der Spalte „Maßnahme“ (wie) wird der jeweilig ausgearbeitete Lösungsansatz beschrieben.
4. Bei den Angaben:
„Ausführende“ (wer),
„Beteiligte“ (mit wem) und
„Endtermin“ (wann)
werden die Zuständigkeiten bzw. die Zeit mit den Teilnehmern festgelegt.
5. In der letzte Spalte „Stichworte“ können benötigte Ressourcen eingetragen werden, wie z.B. Räume, Geräte, Programmnamen, Kontaktpersonen, Telefonnummern usw.



Methodische Anregungen:

Bei dieser Methode wird der Leiter nur als Moderator in Erscheinung treten. Wird sie häufiger durchgeführt, kann diesen Part auch ein Teilnehmer übernehmen.

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Die Erfahrungen zeigen, dass nach einer Ideensammlung oft ein Handwerkszeug benötigt wird, welches konkret bei der Umsetzung hilft. Der Maßnahmenplan schließt diese Lücke und sorgt dafür, dass Diskussionen nicht ohne sichtbare Ergebnisse für die weitere Arbeit bleiben. Dabei werden greifbare und konkrete Schritte beschlossen, Verantwortlichkeiten vereinbart und Termine festgelegt.

Achten Sie darauf, dass die Maßnahmen durch die Teilnehmer auch realisierbar sind.

Verantwortliche werden nur aus der jeweiligen Kleingruppe genommen. D.h. die Aufgaben dürfen nicht an abwesende Gruppenmitglieder delegiert werden.

Die Spalten im Maßnahmenplan sollten nicht als „Datenspeicher“ verwendet werden. Benutzen Sie eine knapp gehaltene Darstellung.

Beispiel:

*Feierabendfeier mit Hauswesse
20. September*

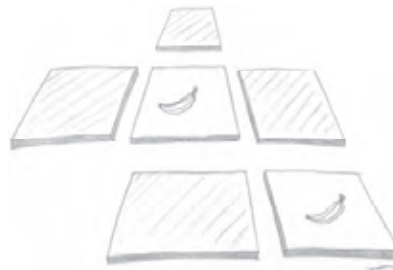
Problemstellung (was?)	Maßnahme (was?)	Ausführende (wer?)	Beteiligte (mit wem?)	Endtermin (wann?)	Stichworte
Gäste informieren	* Einladungen * Ansetzen * Wochentag	Frau Schmidt	Frau Glitz Herr Haier	20. Aug.	
Programm- ablauf	* Inhaltstext * Vorführungen * Imbiss	Herr Bach	Frau Knauber Herr Esch Herr Klein	10. Jan.	
Info's an alle	Teausitzung	Herr Bach	alle	montags 8.00 - 9.30 Uhr	
Präsentationen	* Materialien * Vorträge	Frau Knauber	Herr Schwarz Herr Schneider [etw.]	20. Aug. 10. Sep.	max. 10 Minuten P.P. Präsentation Video
problemlose Anreise	* Parkmöglichkeiten * Zwischenhalte	Herr Klein	Herr Haier	10. Sep.	
Übernachtungs- möglichkeit		Frau Glitz	Frau Schmidt	10. Sep.	Hotel Parkhof
Mitarbeiter- informieren	"Kauderwelsch"	Frau Schmidt	Herr Bach Frau Knauber	alle 3 Wochen ab 10. Jan.	

ralf e. dierenbach

Memory

Grundgedanke:

Spielerische Sicherung von Fachkenntnissen. Training der Konzentrationsfähigkeit.



Durchführung:

1. Die Spielregeln werden erläutert.
2. Das Plenum wird in Kleingruppen eingeteilt (in Abhängigkeit von der Anzahl der Spiele).
3. Jede Gruppe erhält ein Memory-Kartenspiel. Die Karten werden mit der Beschriftung nach unten auf dem Tisch verteilt.
4. Der erste Spieler (z.B. mit dem weitesten Anfahrtsweg) nimmt zwei beliebige Karten auf. Stimmen diese inhaltlich zusammen, so darf er die Karten behalten und das Spiel fortsetzen.
5. Passt das aufgenommene Kartenpaar nicht zusammen, müssen die beiden Karten wieder umgedreht an die gleichen Stellen gelegt werden, und der nächste Teilnehmer nimmt zwei Karten auf.
6. Am Ende ist der Teilnehmer mit den meisten Kartenpaaren Memory-Cup-Sieger.

Methodische Anregungen:

Variante:

Die Teilnehmer erstellen in Gruppenteilung zuvor eigene Memory-Karten mit Schlüsselwörtern und/oder mit Bildern über ein zuletzt besprochenes Thema. Diese Kartenpakete (mindestens 20 Kartenpaare sollten es sein) werden unter den Gruppen ausgetauscht, bevor das Spiel beginnt.

Hinweise:

Bei schwierigeren Zusammenhängen kommt es durchaus zu Diskussionen zwischen den Teilnehmern. Fördern Sie die Gespräche und geben Sie die Lösung nur im

ralf e. dierenbach

äußersten Notfall bekannt. Memory fördert somit den gruppendynamischen Prozess durch gemeinsames Beraten und Entscheiden.

Als reines Wiederholungsspiel können nochmals Zusammenhänge aufgezeigt werden. Durch Memory wird auch die Möglichkeit gegeben, Defizite bzw. persönliche Wissenszuwächse festzustellen.

Verwenden Sie bei der Herstellung der Karten unbedingt stärkeren Karton, damit die Kartenaufnahme mit den Fingern nicht zum ärgerlichen Filigranspiel wird.

Für verschiedene Fachbereiche gibt es professionell vorgefertigte Spiele bei der Firma **futurelearning** ebenso wie neutrale Blankokarten.

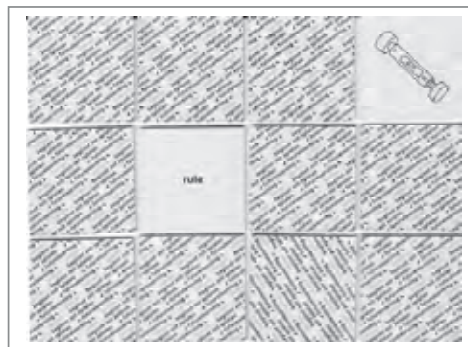
Beispiel:

Ausschnitt vom Lernspiel
„**memory messmittel**“ der
Firma **futurelearning**.

Auszug aus der Lehrerinformation:

„Zur Wiederholung und Vertiefung als Abschluss einer Lernsequenz, deren Inhalt die englischen Fachbegriffe waren.

Zur Einführung: Die Schüler haben die Aufgabe entweder intuitiv oder mit Hilfe von Nachschlagwerken den Kärtchen mit den Abbildungen die entsprechenden deutschen und/oder englischen Fachbegriffe zuzuordnen.“



ralf e. dierenbach

Quiz

ähnlich: Der große Preis

Grundgedanke:

Zu einem Themengebiet werden in Kleingruppen Fragen erstellt, die von einer anderen Gruppe anschließend beantwortet werden.

Durchführung:

1. Das Plenum wird in Kleingruppen eingeteilt.
2. Jede Gruppe bekommt leere Karten.
3. Die Aufgabenstellung lautet:
„Schreiben Sie auf die obere Hälfte einer Karte eine Frage zu dem Themengebiet ...
Auf der unteren Hälfte die entsprechende Antwort.“
4. Die Gruppen tauschen ihre erstellten Karten aus. Diese werden in die Tischmitte gelegt, so dass die Fragen und Antworten nicht sichtbar sind.
5. Das erste Gruppenmitglied würfelt. Danach nimmt sein Nachbar die erste Karte vom Kartenstapel und stellt die Frage.
6. Bei richtiger Beantwortung wird die Punktezahl auf dem Würfel gutgeschrieben. Ist die Frage falsch beantwortet, wird die richtige Lösung vorgelesen. Der „Spieler“ bekommt jedoch keine Punkte.
7. Der nächste Teilnehmer ist an der Reihe.



Methodische Anregungen:

Das Spiel muss nicht direkt nach der Kartenerstellung folgen. Das Thema und damit das Spiel kann auch zu einem späteren Zeitpunkt nochmals aufgenommen werden. In der Zwischenzeit hat der Moderator Gelegenheit, die Antworten zu kontrollieren.

Variante 1:

Die Fragen werden auf verschiedenfarbigen Karten geschrieben, wobei die Kartenfarbe den subjektiven Schwierigkeitsgrad angibt. Der spielende Teilnehmer entscheidet über die Farbenfrage.

- rote Kartenfarbe: schwere Fragestellung
- blaue Kartenfarbe: mittlere Fragestellung
- gelbe Kartenfarbe: leichte Fragestellung

Der Schwierigkeitsgrad kann mit der Würfelzahl multipliziert werden.

ralf e. dierenbach

Variante 2:

Es spielen jeweils zwei Gruppen gegeneinander, wobei die Antworten in den Gruppen abgesprochen werden dürfen.

Es können auch mehrere Runden gespielt werden. Dazu werden alle Karten gemischt und unter den Gruppen verteilt.

Variante 3:

Wenn alle Gruppen ihre Fragen erstellt und diskutiert haben, kommt die erste Gruppe „nach vorne“ und liest eine Frage vor. Nun haben die anderen Gruppen etwa eine Minute Zeit, sich gruppenintern auf eine Antwort zu einigen. Die Gruppe, die eine Antwort hat, ruft laut „Quiz“. Dies darf aber frühestens nach 15 Sekunden erfolgen, um den Gruppencharakter zu erhalten. Der Frager zeigt dann willkürlich auf jemanden aus der „Quiz“-Gruppe, der dann die Frage beantworten muss. Bei richtiger Antwort erhält die Gruppe einen Punkt. War die Antwort falsch, darf die nächste Gruppe antworten. Über die Richtigkeit der Antwort entscheidet die Gruppe der Frager. Pro Frage darf jede Gruppe nur einmal antworten.

Kennt keine der antwortenden Gruppen die richtige Lösung, wird aus der fragenden Gruppe jemand ausgewählt, der die gewünschte Antwort dann geben muss. Anschließend stimmen die antwortenden Gruppen darüber ab, ob die Frage wissenswert war. Sind mehr als 50 % der Teilnehmer dieser Meinung, bekommt die fragende Gruppe je einen Punkt der Gruppen, die nicht korrekt geantwortet haben. Bei weniger als 50 % bekommt die fragende Gruppe keine Punkte.

Hinweise:

Geben Sie zuvor den Ablauf bekannt.

Die Fragen sollten interessant und nicht zu einfach sein.

Verwenden Sie Karten aus dickerem Papier, damit die Schrift nicht durchscheint.

Die Würfel werden verwendet, um den Spielcharakter zu erhöhen. Außerdem werden kinästhetisch orientierte Teilnehmer damit besser angesprochen.

Würfel mit der Augenzahl drei als höchste Punktzahl machen das Spiel interessanter.

Festzuhalten ist, dass es keine Verlierer, sondern nur Gewinner und einen Sieger gibt.

ralf e. dierenbach

Silbenpuzzle

Grundgedanke:

Fachbegriffe spielerisch herausfinden und erkennen.



Durchführung:

1. Den Teilnehmern wird an Hand eines Beispiels das „Silbenpuzzle“ erklärt.
2. Das Aufgabenblatt mit dem „Silbenpuzzle“ wird ausgeteilt.
3. Die einzelnen Fachbegriffe sollen gefunden werden.

Methodische Anregungen:

Für die erratenen Fachbegriffe kann anschließend ein Überbegriff gesucht werden.
Eventuell können die Begriffe noch nach Kriterien strukturiert werden.

Variante:

Die Silben sind auf Karten vorbereitet. Die Teilnehmer müssen die passenden Silbenkarten kombinieren. (Vorsicht, dass keine Silben fehlen!)

Hinweise:

Damit die Lösungsfindung leichter wird, können bei den ersten Methodeneinsätzen die Silben entsprechend mit Groß- und Kleinbuchstaben geschrieben werden.

Die Fachbegriffe können anschließend für die Weiterarbeit verwendet werden z. B. Fremdwörter suchen.

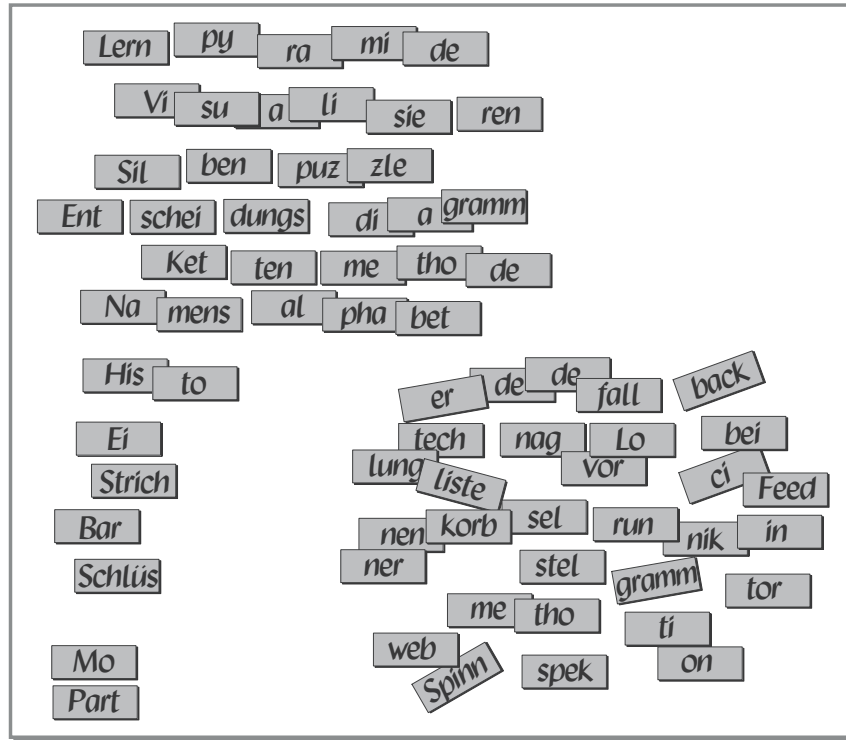
Vorstufe für die Methoden **Suchsel** bzw. **Kreuzworträtsel**.

ralf e. dierenbach

Beispiel:

Aus den Wörtern wurde leider Silbensalat.
Bringen Sie die Silben in die richtige Reihenfolge, so dass Fachbegriffe entstehen.

Methodenvielfalt



Kennzeichnen Sie die Methoden, welche sich für das Einprägen von Sachverhalten eignen!

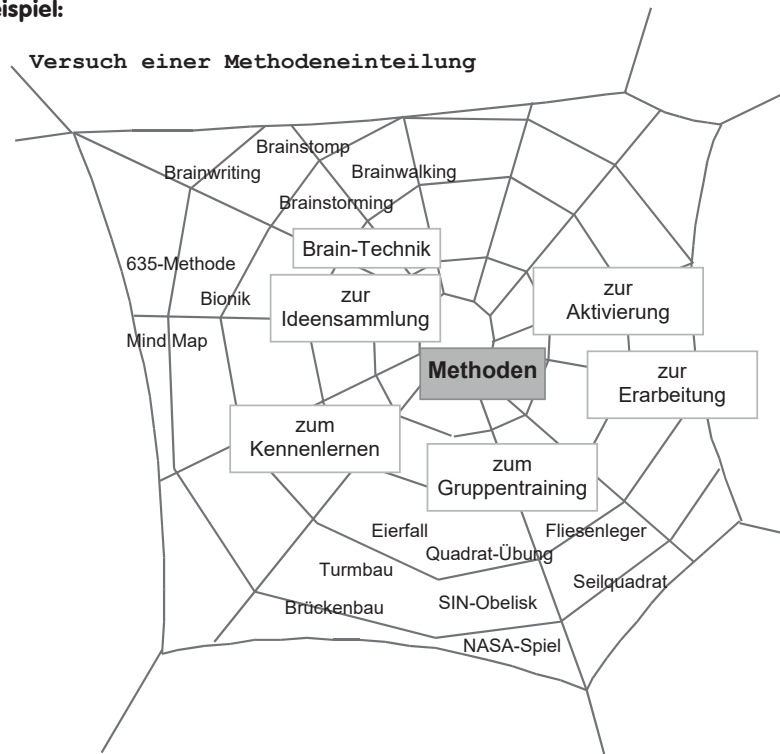
ralf e. dierenbach

Hinweise:

Durch die Spinnwebmethode entsteht ein Geflecht, das den anfänglichen Sachverhalt genau analysiert. Anhand dieses Netzes können verschiedene Betrachtungsebenen unterschieden werden.

Erklären Sie zuvor nicht nur die Methode und deren Ablauf, sondern zeigen Sie auch den fertigen Aufbau eines „Spinnennetzes“.

Beispiel:



ralf e. dierenbach

Zweimal zwei Euro

Grundgedanke:

Rollen- und Kommunikationsverhalten in der Gruppe sichtbar machen.

Durchführung:

Das Plenum wird in Teams von drei bis fünf Teilnehmern aufgeteilt. Jedes Team soll möglichst schnell und möglichst genau das Gewicht von zwei Zweieurostücken bestimmen. Als Hilfsmittel steht alles zur Verfügung, was sich im Raum befindet. Der Raum darf während der Lösungssuche nicht verlassen werden.



Methodische Anregungen:

Liegt ein Ergebnis vor, wird es durch den Leiter geprüft. Bei „richtiger Lösung“ bekommt die Gruppe Fragen zur Prozessanalyse. Ist die Lösung zu ungenau, wird weiter an der richtigen Lösung gearbeitet, bis die Bearbeitungszeit zu Ende ist.

Fragen zur Prozessanalyse:

- ✓ Wie ist ihre Gruppe auf den Lösungsansatz gekommen?
- ✓ Wer hatte den Lösungsansatz gefunden?
- ✓ Wurden alle Lösungsansätze beachtet?
- ✓ Wie wurde mit den Lösungsansätzen umgegangen?
- ✓ Wäre auch jeder Einzelne auf die Lösung gekommen?
- ✓ In welchen Situationen gab es Schwierigkeiten im Team?
- ✓ Wie wurden diese überwunden?
- ✓ Welche Rollen hatten die einzelnen Teammitglieder?
- ✓ Welche Verhaltensweisen haben die Gruppe behindert?
- ✓ Auf welche Weise sind Führungsfunktionen entstanden?

ralf e. dierenbach

Hinweise:

Geben Sie eine Zeit für die Lösungsfindung zwischen 10 und 20 Minuten vor.

Sie brauchen ausreichend Zweieurostücke!

Für die Diskussion und die Ergebnisfindung ist es vorteilhaft, wenn die einzelnen Gruppen nicht im gleichen Raum sind.

Weitere Hinweise unter: **Gruppentraining**.

Übrigens:

Zwei Zweieurostücke wiegen 17 Gramm.

Schlagwörter

A

ABC-Analyse	267	Blitzlicht emotional	58, 61
ABC-Methode	15	Blitzlicht fachlich	58, 63
Abfrageduell Werkstoffkunde	210	Blitzlicht	57
Abschalten	190	Blitzlichtregeln	59
Abstand nehmen	17	Brain-Gym-Übungen	65, 67
Affinitätsdiagramm	19, 228	Brainstomp	69
Aktionskarten	21	Brainstorming	71, 75
Aktivierungsübungen	23, 25	Brainstormingregeln	73
Alliteration	317	Brainwalking	77
Anagramm	29	Brainwriting	79
Aquarium	31	Brennpunkt	299
Aristoteles	123	Brückenbau	81
Assoziationstechnik	33, 128	Brüllaktion	83
Astronautenspiel	257	Buchstaben zählen	190
Aufstand	35	Buchstabensalat	365
Auktion	37	Buzan, Tony	249

B

Balkendiagramm	39
Ball-Kette	41
Ballstafette	192
Barnag	43
Barometer	325
Baumdiagramm	45, 229
Beidhandzeichnen	68
Bewegungskanon	47
Bewegungspausen	188
Bienenkorb	49
Bilder malen	225
Bionik	51, 53
Blickrichtungswechsel	55

C

Clustering	85, 87
Clustern	89
Clusterregeln	90
Cross Crawl	67

D

da Vinci, Leonardo	51
Daimler Benz AG	195
Das unterschreibe ich	91
de Bonos, Dr. Edward	301
Dennison, Dr. Paul E.	65

ralf e. dierenbach

Der große Preis 93, 287
Dieb und Polizei 27
Domino 95
Double-Doodle 68
Drei-Stühle Feedback 97

E

Ebbe und Flut 26
Educational Kinesiology 65
Eierfall 99
Einundzwanzig-raus 192
Elefant 68
Emotionales Blitzlicht 58, 61
Entscheidungsdiagramm 39
Entscheidungskuchen 105
Entscheidungsmatrix 101
Entscheidungsort 103
Entscheidungstorte 105
Entspannungsübungen 188
Ersatzwortmethode 107, 129
Expertenbefragung 109

F

Fachliches Blitzlicht 58, 63
Fach-Wort-Schatz 111
Feedback 113, 115
Feedback-Regeln 114
Fischgräten-Diagramm 355
Fishbowl 31
Fliesenleger 117
Flussdiagramm 119
Frage und Antwort 121

G

Gebrauchshinweise 9
Gedächtnistechniken 123, 127
Gerüchteküche 131
Geschichtentechnik 33

geschlossener Lernzirkel 212
Gordischer Knoten 133
Graffiti 135
Gruppen -Puzzle 151, 153
Gruppenarbeit 137, 139
Gruppeneinteilung durch Wahl 142, 143
Gruppeneinteilung durch Zufall 142, 145
Gruppeneinteilung durch Zuordnung 142, 149
Gruppeneinteilung 141
Gruppenrollen 156
Gruppentraining 155

H

Handlungsplakat 233
Handlungsplan 233
Heterogene Gruppen 142
Histogramm 159
Holzhacken 27
Homogene Gruppen 142

I

Ideenkarussell 247
Ideenwand 360
Impulsreferat 161
Info-Ecke 165
Info-Puzzle 163
Info-Wand 165
Inhaltsverzeichnis 167
Innenkreis-Aussenkreis 31
Institut für Angewandte Kreativität 70
Ishikawa-Diagramm 355
Isometrische Übungen 169

J

Jigsaw 153

K

Kartenabfrage	171
Kartentechnik	173
Karusselldiskussion	31
Karussellgespräch	175
Kennenlern-Bingo	177
Kennenlern-Obstsalat	179
Kettenmethode	128, 181
King Kong	191
Klagemauer	359
Klotzen	183
Konstruktionspuzzle	210
Konzentration	187, 189
Kopfstand	185
Kreuzgitterrätsel	193
Kreuzworträtsel	193
Kugellager	175
Kurzzeitgedächtnis	125

L

Langzeitgedächtnis	126
Laubsäge-Technik	151, 153
Leittext	195, 197
Lernduett	201
Lernkarussell	175
Lernpyramide	203, 205
Lernspiele	207, 209
Lerntempoduett	201
Lernzirkel	211, 215
Loci-Technik	129, 219, 221
Lokalisationsmethode	221
Luft	188
Lügen-Porträt	270
Lügendetektor	223
Lügenportrait	223

M

Mal eben	225
Managementwerkzeuge	227

Markt der Möglichkeiten	231
Markt	49
Marktstand	165
Maßnahmenplan	233
Matrix-Datenanalyse	229, 275
Matrixdiagramm	229, 235
Meinungsmarkt	231
Memory	239
Mensch ärgere dich nicht	210
Mental-Speed	241
Merkverse	130
Meta-Karte	243
Methode 635	245, 247
Methode 66	49
Mind Map	249, 253
Mnemonik	128
Motorinspektion	17
Motorische Techniken	130

N

Nähmaschinen -Effekt	24
Namensalphabet	255
NASA-Spiel	257
Netzplan	229, 263

O

offene Lernzirkel	212
Onkel-Otto-Zettel	135
Ordnung live	265
Osborn, Alex F.	71

P

Paarweiser Vergleich	235
Pareto -Diagramm	267
Pareto, Vilfredo	267
Parkhurst, Helen	211
Partnerinterview	269

ralf e. dierenbach

Partnervorstellung	269
Pause	271
Pferderennen	48
Plitsch Platsch	191
Podiumsdiskussion	273
Portfolio	229, 275
Pro-Contra-Debatte	279
Pro und Kontra	279
Problem -Entscheidungs-Plan	230, 277
Problemspeicher	359
Punktabfrage	281

Q

Quadrat -Übung	283
Quadrate legen	283
quattro	285
Quiz	287

R

Rätselhaft	194
Reimtechnik	130
Relationendiagramm	228, 289
Reporter	291
Rico, Gabriele L.	85
Rollenspiel	293
Rundgang	349
Rundgespräch	175

S

Sandwich -Methode	295
Satzanfänge	135
Schlaf	188
Schlagwörter	375
Schlüsselrunde	297
Schneeball	299
Schneelawine	299
schwarzes Brett	165
Sechs denkende Hüte	301, 303

Seilquadrat	305
sensorisches Gedächtnis	124
Seven Tools for Quality Control	227
Sieben Managementwerkzeuge	227
Silbenpuzzle	307
Simonides	219
Simultanzeichnen	68
SIN-Obelisk	309
six thinking hats	301, 303
Spilsbury, John	207
Spinnwebmethode	313
Sprechspiel	315
Stabreime	317
Stadt-Land-Fluss	111
Standpunkt	17
Stationenlernen	211, 215
Statistik live	319
Steckbrief	321
Steele, J.E.	51
stimmt - stimmt nicht	323
Stimmungsbarometer	325
Strichliste	327
Struktur-Lege-Technik	331, 333
strukturierte Kontroverse	329
stummer Dialog	335
stummes Schreibgespräch	335
Suchsel	337
Symboli	339

T

Tabu	341
Tandem	343
TED	39
temory messmittel	240
Text formatieren	345
Toller Hecht	26
Top oder Flop	347
Treffpunkt	349
Triade	351
Trinken	188
Turmbau	353
Turmbau-Übung	353

ralf e. dierenbach

U

Überkreuzbewegung	67
Ultrakurzzeitgedächtnis	124
Umkehrmethode	185
Union of Japanese Scientists And Engineers	227
Ursache -Wirkungs -Diagramm	355

V

Verflixte 7	191
Visualisierung	225
Visualisierungstechnik	129
Vorstellung	357

W

wachsende Gruppe	299
Wandspeicher	359
Wandzeitung	361
Was machen Sie denn?	363
werk duell der stoffe	210
Wortbildtechnik	127
Wörterpuzzle	365
Wörter Schlange	367
Wortsuchrätsel	337
Wüste, Sand und Sterne	369

X,Y,Z

Zahlenbilder	190
Zipp Zapp	371
Zweimal zwei Euro	373

ralf e. dierenbach

futurelearning

Lernen vollzieht sich größtenteils im Spiel. Wir lernen beim Spielen. Ganz nebenbei mit Begeisterung und viel Spaß. Im Spiel geht es ums Ganze.

Volle Konzentration, höchste Motivation, Schnelligkeit, ... sind notwendig und werden ohne Mühe geleistet.

Pädagogisch betrachtet ist das Spiel die Höchstform des Lernens. Denn wohl die meisten Spiele vereinigen viele pädagogische Grundsätze ideal:

Lernen mit allen Sinnen, ansprechende Bilder, Schlüsselworte, einfache klare Anweisungen, Sprechen, Hören und selber aktiv sein, Wiederholungen, Ehrgeiz, Motivation, ... im Spiel wird ganzheitlich gelernt.

Lernen durch Spielen; spielend lernen. So müsste Schule sein. So kann Schule sein.

LERNEN beginnt mit spielen

Das alles ist bekannt und wird ansatzweise auch in der Pädagogik angewandt. Leider noch viel zu wenig, weil wir spielen auf Kind sein, auf unproduktiv sein, reduzieren. Mit den Angeboten von **futurelearning** kann Schule; kann Berufsschule; endlich Spaß machen.



methodenhandbuch von A - Z

ralf e. dierenbach

Zwei Spiele aus dem Programm **futurelearning**:

bauaufsicht



... für das selbstständige "Begreifen" der Projektionsmethode 1 und das räumliche Vorstellungsvermögen.

Ein bis vier Spielteilnehmer müssen zu der gegebenen Vorder-, Seiten- sowie Draufsicht das "Raumbild" mit Hilfe von max. 8 Bauklötzen aus Hartholz bauen. Bei diesem Spiel "fehlen" die unsichtbaren Kanten und werden dadurch zum Ärgernis für den "Erbauer".

Wenn nach 20 Aufgaben das Verständnis der technischen Darstellung selbstständig erarbeitet ist, kann der Wettstreit zwischen verschiedenen Spielern beginnen.

Die letzten Aufgaben sind "Nüsse", aber nur für denjenigen, der nicht vorne begonnen hat.

Ein Spiel nicht nur für kinästhetische Lerntypen: Durch das Aufbauen räumlicher Körper wird unter anderem die "Sicht" geschult, das Vorstellungsvermögen erweitert, Phantasie und Kreativität angeregt und die Konzentration trainiert - und das alles "freiwillig" im Spiel!

bauaufsicht - ein Legespiel nicht nur für den Unterricht!

normino

methodenhandbuch von A - Z

ralf e. dierenbach

Das Erkennen normgerechter Darstellungen, das Verbinden mit den entsprechenden DIN-Vorschriften, das gezielte Arbeiten und schnelle Wiederfinden im Tabellenbuch stehen im Vordergrund. Teamarbeit, Arbeitsteilung sowie Kombinationsgabe werden als wichtige Merkmale erkannt, begriffen und eingeübt.

***normino** das technische Anlegespiel. Auf spielerische Weise wird der Umgang mit den DIN-Normen geübt!*



Ein Buch, das aus dem beruflichen Bereich kommt:

Es war schon lange überfällig, denn viele Bücher über verändertes Lernen kommen aus den allgemeinbildenden Schulen oder aus der Allgemeinbildung und sind deshalb nur sehr schwer in der beruflichen Ausbildung umzusetzen.

Die Antwort von **futurelearning**:

berufliches lernen darf spaß machen

Der Autor Thomas Hug beschäftigt sich mit dem derzeitigen Stand der beruflichen Bildung und zeigt dabei Visionen auf, wie berufliches Lernen vor allem auch in Kooperation der beiden Lernorte verändert werden kann. Dabei wird bewusst wie der Ausbilder bzw. Lehrer seine Rolle versteht und ausführt. Reine Wissensvermittlung gehört dabei der Vergangenheit an. Er plädiert für Teamarbeit innerhalb der beruflichen Bildung und fordert mehr Pädagogik.

Weiterhin fasst Thomas Hug viele Erkenntnisse über den Lernprozess verständlich und überschaubar zusammen. Er führt 10 Punkte an, die den Lernprozess entscheidend beeinflussen. Denkstrukturen, Lerntypen, Behaltwert, Gehirnfunktionen, (Denk-) Blockaden, Gedächtnisfunktionen, Lernatmosphäre, Beziehungsebene, Intervalle, Kommunikation. Diese Punkte, „top ten“ wie er sie nennt, sind Grund genug unser Lehren und damit wohl auch das Lernen anders anzugehen und vieles zu hinterfragen. Schon allein wegen dieses mit Spannung und Überzeugung geschriebenen Teils, lohnt sich dieses Buch.

methodenhandbuch von A - Z

ralf e. dierenbach

futurelearning

Ledergasse 5
D - 79677 Schönau im Schwarzwald
Fon 07673 / 888778
Fax 07673 / 888777
E-Mail info@futurelearning.de

besuchen Sie uns auch im Internet
<http://www.futurelearning.de>



methodenhandbuch von A - Z

ralf e. dierenbach

Das Erkennen normgerechter Darstellungen, das Verbinden mit den entsprechenden DIN-Vorschriften, das gezielte Arbeiten und schnelle Wiederfinden im Tabellenbuch stehen im Vordergrund. Teamarbeit, Arbeitsteilung sowie Kombinationsgabe werden als wichtige Merkmale erkannt, begriffen und eingeübt.

***normino** das technische Anlegespiel. Auf spielerische Weise wird der Umgang mit den DIN-Normen geübt!*



Ein Buch, das aus dem beruflichen Bereich kommt:

Es war schon lange überfällig, denn viele Bücher über verändertes Lernen kommen aus den allgemeinbildenden Schulen oder aus der Allgemeinbildung und sind deshalb nur sehr schwer in der beruflichen Ausbildung umzusetzen.

Die Antwort von **futurelearning**:

berufliches lernen darf spaß machen

Der Autor Thomas Hug beschäftigt sich mit dem derzeitigen Stand der beruflichen Bildung und zeigt dabei Visionen auf, wie berufliches Lernen vor allem auch in Kooperation der beiden Lernorte verändert werden kann. Dabei wird bewusst wie der Ausbilder bzw. Lehrer seine Rolle versteht und ausführt. Reine Wissensvermittlung gehört dabei der Vergangenheit an. Er plädiert für Teamarbeit innerhalb der beruflichen Bildung und fordert mehr Pädagogik.

Weiterhin fasst Thomas Hug viele Erkenntnisse über den Lernprozess verständlich und überschaubar zusammen. Er führt 10 Punkte an, die den Lernprozess entscheidend beeinflussen. Denkstrukturen, Lerntypen, Behaltwert, Gehirnfunktionen, (Denk-) Blockaden, Gedächtnisfunktionen, Lernatmosphäre, Beziehungsebene, Intervalle, Kommunikation. Diese Punkte, „top ten“ wie er sie nennt, sind Grund genug unser Lehren und damit wohl auch das Lernen anders anzugehen und vieles zu hinterfragen. Schon allein wegen dieses mit Spannung und Überzeugung geschriebenen Teils, lohnt sich dieses Buch.

methodenhandbuch von A - Z

ralf e. dierenbach

futurelearning

Ledergasse 5
D - 79677 Schönau im Schwarzwald
Fon 07673 / 888778
Fax 07673 / 888777
E-Mail info@futurelearning.de

besuchen Sie uns auch im Internet
<http://www.futurelearning.de>



methodenhandbuch von A - Z