

# **Die geheimen Potenziale der Spiele**

**Spiele als Instrumente in  
Entwicklungsprozessen**

**Workshop Synes Ernst**

# Das sagt die Gehirnforschung

- Das menschliche Hirn lernt immer, vorausgesetzt, es macht Spass. Das gilt für Kinder, Jugendliche, Erwachsene, ältere Menschen
- Das menschliche Hirn lernt umso besser, je mehr dieses emotionale Element der Freude begleitet ist von sinnlichen und sozialen Erfahrungen.

# Spielen ist immer Lernen

- Das Spiel bietet:
- Freude, Spass, Emotionen
- Sinnlichkeit
- Soziale Erfahrungen
- --> Spielen ist immer lernen, egal wie das Spiel heisst, das man gerade spielt. Mit dem Spielen machen wir unser Hirn in jedem Fall leistungsfähiger.

# Welche Fähigkeiten das Spiel weckt

## (I)

- **Initiative:** Beim Spielen ist man aktiv, verfolgt das Geschehen, analysiert, entscheidet.
- **Eigenverantwortung:** Niemand nimmt einem die Entscheidung ab. Man setzt sich selber Ziele.
- **Unternehmerisches Denken und Handeln:** Man entscheidet erfolgsorientiert. Situationsanalyse und entsprechendes Verhalten. Folgenorientiertes Handeln.
- **Engagement:** Man ist bei der Sache, sonst hat man von allem Anfang verloren.

# Welche Fähigkeiten das Spiel weckt

## (II)

- **Lernbereitschaft:** Man lernt kontinuierlich dazu. „Fehler“ macht man im Spiel nur einmal.
- **Teamfähigkeit:** Ohne Koalitionen kommt man selten zum Ziel.
- **Kommunikationsfähigkeit:** Was man meint und will, bringt man im Spiel klar rüber.
- **Analysefähigkeit:** Man analysiert die Situationen rasch und bringt seine Erkenntnisse innert Sekunden auf den Punkt --> Zug.

# Welche Fähigkeiten das Spiel weckt

## (III)

- **Einfühlungsvermögen:** Man denkt sich in die anderen hinein. Man sieht voraus, was sie planen.
- **Belastbarkeit:** Man bewahrt in ungewohnten Situationen einen kühlen Kopf.
- **Konfliktfähigkeit:** Man geht konstruktiv mit Schwierigkeiten oder Konflikten um. Man lässt den Kopf nicht hängen.
- **Offenheit:** Spieler sind offen für Neues. Man hat Phantasie und probiert verschiedene Lösungen aus. Das fördert die Risikobereitschaft.
- **Reflexionsfähigkeit:** Man weiss, was man kann. Man denkt immer wieder über sich selber nach.

# Was das Leben braucht (I)

- **Initiative:** Man ist aktiv, erkennt und nutzt seine Chancen.
- **Eigenverantwortung:** Man übernimmt Verantwortung für sich selbst, entwickelt sich und setzt eigene Ziele.
- **Unternehmerisches Denken und Handeln:** Man erkennt die Folgen des eigenen Handelns.
- **Engagement:** Man ist bei der Sache, interessiert und engagiert.
- **Lernbereitschaft:** Man lernt dazu und will am Ball bleiben.
- **Teamfähigkeit:** Man ist fähig und bereit zur Zusammenarbeit.

# Was das Leben braucht (II)

- **Kommunikationsfähigkeit:** Man kann das, was man meint, klar ausdrücken und rüberbringen.
- **Einfühlungsvermögen:** Man ist fähig, sich in andere hineinzusetzen.
- **Belastbarkeit:** Man behält in ungewohnten Situationen einen klaren Kopf.
- **Konfliktfähigkeit:** Man geht konstruktiv mit schwierigen Situationen um.
- **Offenheit und Veränderungsbereitschaft:** Man ist offen für Neues, neugierig und kreativ.
- **Reflexionsfähigkeit:** Man ist fähig, die eigene Situation richtig einzuschätzen. Man weiss, was man kann und wo die eigenen Grenzen sind.



# Das richtige Spiel

- **Ziel:** Was will man erreichen?
- **Publikum:** Für Kinder und Jugendliche eher Spiele mit Themen, junge Erwachsene und Erwachsene sowohl abstrakte als auch thematische Spiele. Ältere sind bei thematischen Spielen oft überfordert (zu viele Informationen auf dem Spielbrett). Problem, dass viele Erwachsene Spiele für „Kinderkram“ halten. Beim professionellen Einsatz in Unternehmen oder Gruppen deshalb eher abstrakte Spiele, vor allem als Einstieg.