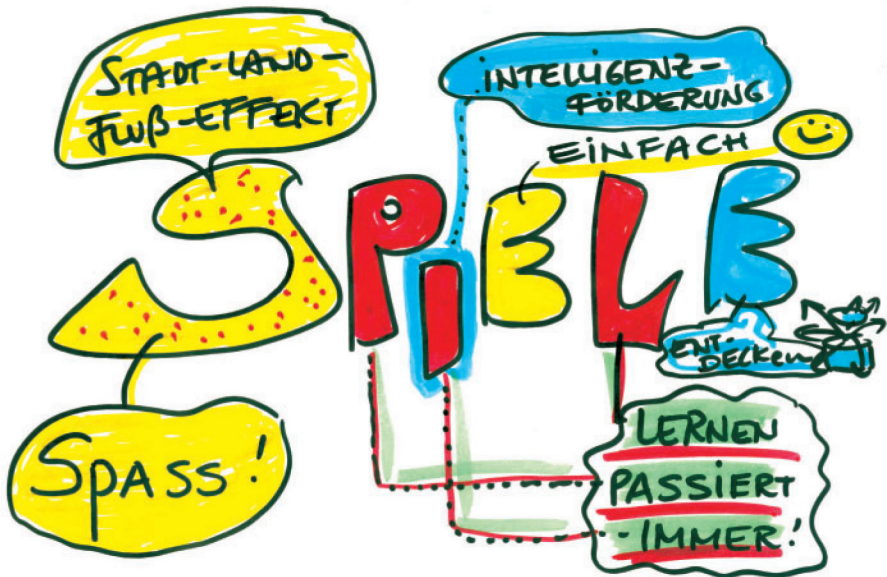


Vera F. Birkenbihl

Autorin von »Stroh im Kopf?« und »Das innere Archiv«

Intelligente Wissens- Spiele

Spiele macht klug



3. Auflage

GABAL

Vera F. Birkenbihl

Wissens-Spiele

Vera F. Birkenbihl

Wissens-Spiele

GABAL

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86200-020-3

Alle Abbildungen: Vera F. Birkenbihl
Lektorat: Anita Brandmair
Umschlaggestaltung: Neppe Mediengestaltung, Hainburg
Umschlagillustration: Vera F. Birkenbihl
Satz: JUNFERMANN Druck & Service, Paderborn
Druck: Salzland Druck, Straßfurt

© 2003 GABAL Verlag GmbH, Offenbach

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung, auch auszugsweise,
nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Aktuelles und Nützliches für Beruf und Karriere finden Sie unter:
www.gabal-verlag.de – More success for you!

Die Autorin hält es mit der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* und setzt auf die alte Rechtschreibung.

WIDMUNG

Diese ersten Wissens-Spiele widme ich

1. allen Menschen, die bereit sind, ständig (lebenslang) weiter zu lernen und ihre Insel (ihren geistigen Horizont) zu er-WEIT-ern, wenn ich Sie davon überzeugen kann, daß das wirklich vollkommenen SPIEL-erisch möglich ist.
2. allen LehrerInnen, die ständig auf der Suche sind, die Vermittlung von „Lernstoff“ für ihre SchülerInnen leichter zu gestalten und die keine Angst davor haben, sich in ein Thema hineinzu-SPIEL-en, weil sie begreifen, daß solche SPIEL-chen den Boden bereiten (metaphorisch pflügen und „säen“), weil sie wissen, daß solche Saaten später wunderbar „aufgehen“ werden,
3. allen „Versuchskaninchen“ mit denen ich in stundenlangen Telefonaten alle SPIELE vorab getestet habe, ehe ich sie in ein Seminar oder Buch einbringe, sowie
4. allen Vortrags- und Seminar-TeilnehmerInnen, die immer wieder staunen, in welcher kurzer Zeit man eine Einführung in ein Wissens-Gebiet erhalten kann, nur weil man das Thema „ge-SPIEL-t“ hat. (Man kann nämlich jedes Wissens-Thema ähnlich einem musikalischen spielen – und genau darum geht es in diesem Buch.)

Vera F. Birkenbihl
www.birkenbihl.de

Inhalt

Hier geht's los	9
Einstiegs-Quiz	9
Assoziationen	11
Aufbau des Buches	15
1 Modul 1 – Mit Namen spielen	16
Etwas Hintergrund	16
Mit Namen spielen – viele Varianten	20
Das erste Spiel	21
Dreimal MÜLLER	23
MÜLLER Nr. 1: Der Macho	23
MÜLLER Nr. 2: Die Mathematikerin	23
MÜLLER Nr. 3: Der Warmduscher	24
Variante 1: Das Kennenlern-Namens-Spiel	27
Spielregeln	27
Variante 2: Das „Man-kennt-sich-doch“-Namens-Spiel	29
Variante 3: Das „andere“ Namens-Spiel	30
Variante 4: Das berühmte (historische) Namens-Spiel	30
Variante 5: Das „Begriffe-sind-auch-Namen“-Spiel	30
Zusammenfassung	30
Wort-BILD (KaGa [©]) oder WORT-Bild (KaWa [©])?	32
2 Modul 2 – Mit Wissen spielen	41
Begriffe sind Namen	41
Die beiden Variationen	42
Die beiden Spiel-Arten	43
Die Couvert-Technik [©]	44
Wort-Bilder als Wissens-Speicher	45
Experimentelles Lern-Spiel	47
Variationen	47
Experiment zu Embargo	48
Können KaWa.s [©] und ABC-Listen Wissens-Speicher sein?	50
Beispiel 1: Bienen	50

3	Modul 3 – ABC-Listen und KaWa.s[©] als Wissens-Speicher	56
	Weitere Fallbeispiele	56
	Beispiel 2: Zusatz-ABC zu „K“: Killerbienen	56
	Beispiel 3: Lesen	59
	Mini-Quiz	62
	Beispiel 4: BBC-Special über unglaubliche Selbstheilungskräfte	64
	Beispiel 5: Gicht	74
	Beispiel 6 : Konfliktforschung (Was deutet auf Krieg?)	77
	Beispiel 7: Steinadler	79
	Beispiel 8: Der Winterschlaf der Bären – einmalig in der Welt!	82
	Beispiel 9: arte-Themenabend Mathematik	87
	Zum Schluß einige Spiel-Variationen	90
	Spiel-Regeln für eine Person (Basis Wissens-Spiel)	90
	Vier Variationen für mehr als eine Person	90
	1. Spiel-Regeln für zwei bis drei Personen (Vergleichs-Spiel)	90
	2. Spiel-Regeln für kleine Gruppen (Vortrags-Variante)	91
	3. Quiz-Sendung	91
	4. Vorträge mit Video-Vergleich	92
4	Modul 4 – Quiz-(Fragen-)Spiele	94
	Das Quiz – Runde 1: Wissen oder nicht-wissen ...?	96
	Das Quiz – Runde 2: Antworten prüfen oder ergänzen?	98
	Das Quiz – Runde 3: Faszinierend, was Sie (jetzt) alles wissen!	101
	Der Quiz-Effekt [©] – Wissens-Erwerb ohne zu „lernen“!	102
	Fazit	108
	Vorschlag	109
	Anhang	
	Merkblatt Nr. 1: Das Embargo-Experiment	112
	Merkblatt Nr. 2: Stichwort „Gedächtnis“	116
	Merkblatt Nr. 3: 10 Strategische Ansätze	118
	Literaturverzeichnis	119
	Stichwortverzeichnis	120

FRA GEN!

NEUGIERDE 😊

ANFANG

ANALYTISCH

ASSOZIATIV

NEUROLOGISCH: Fragen öffnen den GEIST !!

Hier geht's los

Dieses Spiele-Buch kann sowohl als **Hinführung** als auch als **Postscriptum** zu meinem Buch-Seminar *Das große Analograffiti-Buch* gesehen werden, in welchem ich die **Denk-Techniken hinter den Denk-Tools**, mit denen wir in diesem Buch ja „nur“ spielen, vorstelle.

DENK-Tools:
Analograffiti



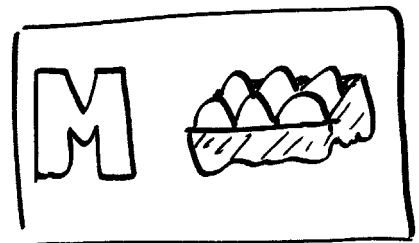
1. Es kann **Hinführung** sein, weil man diese Denk-Werkzeuge hier spielerisch kennenlernt. Später möchte man sie dann vielleicht einsetzen, wenn man „echt nachdenken“ muß, um Probleme im (beruflichen wie privaten) Alltag **kreativ** anzugehen.
2. Es kann aber auch als **Postscriptum** dienen, sowohl jenen, die sich über **weitere Anwendungsbeispiele** freuen, als auch für Analograffiti-Trainer, die einen weiteren möglichen Einstieg suchen.

Haben Sie Schreibzeug? Das heißt **Stifte und Papier** (große Bogen, DIN A 4 oder größer wäre gut). Beginnen wir mit drei kleinen Experimenten.

Einstiegs-Quiz

1. **Was könnten die folgenden Bilderrätsel bedeuten?** Tragen Sie die **erste** mögliche Antwort, die in Ihnen „auf-taucht“, bitte hier ein!

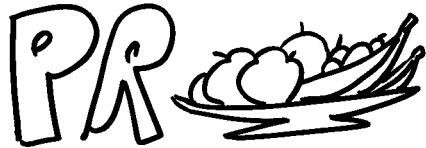
1. Aufgabe



a) _____



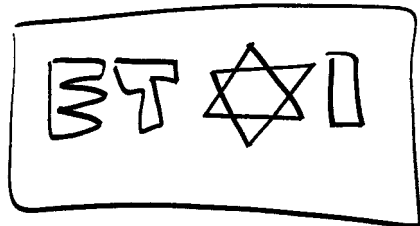
b) _____



c) _____



d) _____ und _____



e) _____

Bitte noch etwas Geduld, die **Auflösung** folgt in **Modul 1**. Sie können natürlich gleich nachsehen (auf den Seiten 32–40), aber Sie könnten auch noch etwas warten, bis Sie sich „dorthin“ gelesen haben und in der Zwischenzeit vielleicht einige FreundInnen fragen und vergleichen, was ihnen so einfällt?

Assoziationen

2. In der zweiten Aufgabe **suchen wir Assoziationen zu einem Thema**, allerdings auf eine besondere Weise. 2. Aufgabe

Wir suchen nämlich Begriffe, deren **Anfangsbuchstaben** die Buchstaben unseres **Schlüsselwortes**, z.B. „**F-E-R-I-E-N**“, ergeben. Na, was fällt Ihnen als erstes ein? Bitte notieren Sie jeweils Ihre allererste Idee:

F → _____

E → _____

R → REISEPÄSSE

I → _____

E → _____

N → _____

Wenn sich Buchstaben in einem Wort **wiederholen** (hier das „E“), haben wir die Wahl, ob wir mehrmals zu diesen Buchstaben assoziieren wollen.

Erinnern Sie sich noch an **Stadt-Land-Fluß-Spiele**? Dann wissen Sie: Solange man regelmäßig spielt, ist man „gut“ (manche sogar brillant!). Hört man auf, **sinkt unsere Kompetenz rapide**, und wer nach vielen Jahren zum ersten Mal wieder zu spielen beginnt, tut sich schwer. Wer aber einige Spielrunden durchsteht, stellt zu seiner **großen Überraschung** fest, daß man **in sehr kurzer Zeit den Grad der Kompetenz wieder erreicht**, den man damals hatte. Weiteres Training macht uns natürlich besser. Ich nenne dies den **Stadt-Land-Fluß-Effekt**[©], der sich natürlich auf jedes Wissens-Gebiet übertragen läßt.

Für LeserInnen aus der Schweiz: Wir meinen das Geographie-Spiel – wir versuchen möglichst viele Städte, Länder und Flüsse zu bestimmten Buchstaben aufzuschreiben.

Hätten Sie früher regelmäßig Stadt-Land-Ferien gespielt und hätten Sie niemals zu spielen aufgehört, dann wäre Ihnen bei der zweiten Aufgabe so viel eingefallen, daß Sie Mühe gehabt hätten, die **erste** Assoziation zu notieren, weil sich Ihnen eine

Falls Sie unzufrieden mit Ihrem Ergebnis bei Aufgabe Nr. 2 waren: Wählen Sie vielleicht ein anderes Thema, mit dem Sie sich gut auskennen und wiederholen Sie die Aufgabe mit einem anderen Schlüsselwort.

zweite, dritte, vierte etc. aufgedrängt hätte, noch ehe die erste notiert worden wäre. Andernfalls ... Frage: **Wie schwer oder leicht fanden Sie die Aufgabe?**

Inzwischen dürfte klar sein: Die Bezeichnung „schwer“ oder „leicht“ kann sich niemals auf „nackte“ Aufgaben (im Vakuum) beziehen, sondern die Beurteilung entsteht immer in der konkreten **Beziehung zwischen Frage** (Aufgabe, Problem) und unserem **Wissen**. Das ist der Stadt-Land-Fluß-Effekt[©]. Sollten Sie die kleine Aufgabe also besonders „schwer“ gefunden haben, dann nur, weil Sie nicht regelmäßig darüber nachdenken, was man alles für die Ferien einpacken oder besorgen bzw. in den Ferien unternehmen kann. Merke:

Es ist keine Schande, über Dinge nicht Bescheid zu wissen, über die wir (noch) nicht (viel, intensiv, tief) nachgedacht hatten.

3. Aufgabe

3. Nun schreiben Sie „FERIEN“ (bzw. Ihr gewähltes Wort) in die Mitte eines Blattes und tragen Ihre Assoziationen ein.

Die Abbildung zeigt Ihnen, wie es aussehen könnte, aber außer den bereits erwähnten „Reisepässen“ stehen meine Assoziationen auf dem Kopf, damit LeserInnen, die sich bisher „gedrückt“ haben, das kleine Experiment noch durchführen können.

