

Vera F. Birkenbihl

Intelligente Rätsel-Spiele

So verbessern Sie Ihre Fähigkeit,
logisch zu denken

mvgverlag 

© des Titels »Intelligente Rätsel-Spiele« von Vera F. Birkenbihl (9783636072429)
2017 by mvg Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.mvg-verlag.de>

Hier geht's los

4 F R A G E N

Diese Mini-Einführung wird vier Fragen beantworten:

1. **Warum sollen wir überhaupt Frage-Spiele spielen?**
2. **Warum diese Form von Spezial-Rätsel (also Rätsel-Geschichten)?**
3. **Warum geben wir auf eindeutige Ja-/Nein-Fragen vier verschiedene Antworten (und wie lauten diese)?**
4. **Warum lernt man am meisten, wenn man die Antworten zu den Stories schon kennt?**

Falls Sie alle Antworten bereits kennen (z.B. weil Sie die Rätsel im Seminar bereits erlebt haben), können Sie sogleich zu Modul 1 springen (S. 26).

1. Warum überhaupt Frage-Spiele?

dop- pelte Ant- wort

Ich möchte diese Frage doppelt beantworten: Eine **einfache** Antwort für alle, die lediglich **Rätsel-Spiele** spielen wollen, finden Sie im nächsten Absatz. Für alle, die sich jedoch „ernsthaft“ mit Frage-Technik als Denk-Werkzeug befassen wollen, gibt es eine wesentlich differenziertere Antwort im letzten Modul dieses Buches. Dieses Modul ist vor allem für jene wichtig, die Frage-technik **trainieren** wollen – das könnten einige (wenige) Lehrkräfte sein, die es wagen, ihren SchülerInnen das (nach Neil POSTMAN) **wichtigste Denk-In-**

strument, das wir Menschen kennen, näherzubringen, nämlich „die Kunst und Wissenschaft des Fragenstellens“ (wie POSTMAN in seinem Buch *Keine Götter mehr – das Ende der Erziehung* ausführt). Aber es werden noch **weniger** Lehrkräfte an Regelschulen sein, dafür umso mehr in der Erwachsenenbildung, also Lehrkräfte bzw. DozentInnen an Berufsschulen und berufsbegleitenden Weiterbildungs-Institutionen, wie auch firmeninterne und freie TrainerInnen, die mit (jungen) Erwachsenen außerhalb der Regelschulen (siehe Rand) arbeiten.

Sie wissen ja, wie böse Zungen „Regelschule“ definieren: „Eine Schule, der die Regeln wichtiger sind als die Ausbildung der SchülerInnen.“ (Ha ha!)

Die einfache Antwort

Rätselraten ist eine der besten und angenehmsten Möglichkeiten, um **unseren Geist zu nutzen** und zu **trainieren** (im Sinne meines alten Mottos: „Vom Gehirn-Besitzer zum Gehirn-Benutzer!“). Deshalb setze ich in meinen Seminaren seit mehr als 33 Jahren Räte-Spiele ein.

Insbesondere die schwerpunktmäßig in diesem Buch vorgestellte Variante der Rätsel-Stories stößt immer auf so großes Interesse, daß viele TeilnehmerInnen auch in den Pausen und abends „pausenlos“ weiterraten. Oft erscheinen einige morgens mit dunklen Rändern unter den Augen (sie haben „die halbe Nacht“ weitergespielt). Und wenn wir uns ein Jahr später wiedersehen und ich frage, was vom letzten Seminar



in der täglichen Praxis aufgegriffen wurde, dann gehört das **Rätselraten** immer zu den meistgenannten Aspekten. Inzwischen wissen die TeilnehmerInnen auch, welche fünf Haupt-Vorteile es ihnen bringt.

Die 5 wichtigsten Vorteile des regelmäßigen Rätselratens

1. **Wir trainieren Sprache:** Wir nutzen, festigen und erweitern unseren Wortschatz sowie unsere Ausdrucksfähigkeit.
2. **Wir trainieren das logische Denken:** Wir lernen spielerisch und ganz nebenbei Daten zu einem Gesamtbild zusammenzufügen, sowie festzustellen, wo das Bild noch Lücken hat. Wir lernen aber ebenso „nebenbei“ (und ohne jeden Unterricht in formaler Logik), wie man valide (= logisch „richtige“) Schlußfolgerungen zieht.
3. **Wir trainieren Rhetorik:** Frei sprechen (inklusive Sprechdenken; siehe Rand)
4. **Wir trainieren assoziatives Denken:** Das ist die Art von „Denke“, die uns angeboren ist und die vom Schulbetrieb dermaßen „unterbelichtet“ ist, daß man diese gehirn-gerechteste aller Denk-Arten neu lernen muß. Es ist die grundlegendste Denk-Art, so wie das Fragenstellen die grundlegendste Art ist, die Welt zu erforschen.

Wer gezielt rhetorisch trainieren will, sei auf meine Rhetorik-Werke verwiesen: *Rhetorik – Redetraining für jeden Anlaß* und ein Tonkassetten-Programm (*Rhetorik-Training*, ein didaktisches Hörspiel) sowie ab Herbst 2003: *30-Tage-Training: Kommunikation und Rhetorik*.

5. Wir trainieren das aufmerksame Zuhören.

Echtes Zuhören beinhaltet aber auch, das Gehörte aufzugreifen und den Faden weiter zu spinnen und ist eine der wesentlichsten Kommunikations-Fähigkeiten, die im normalen Schulbetrieb auch kaum irgendwo gelernt/gelehrt oder gar trainiert werden.

Eine meiner Denk-Techniken besteht ja darin, mit Hilfe einer schnellen ABC-Liste (z.B. in zwei Minuten) jederzeit eine spontane Inventur zu einem Thema vorzunehmen: Was weiß ich? Was denke ich zu diesem Thema? Viele meiner LeserInnen und Seminar-TeilnehmerInnen tun das inzwischen auch. Lassen Sie mich Ihnen eine solche Liste vorstellen.



ABC – Vorteile des Rätselratens

A Assoziatives Denken

Allgemeinwissen aktivieren und erweitern,
Abrufen von Infos

B Beschäftigung: denken, Beweise suchen

C Chancen durch Nachdenken

(Minimum als Gehirn-Training)

D Definition, Denken üben,

Denkweisen dazu lernen

E Erlebnis, Entwicklung (z.B. bei Kindern),

Erfahrung sammeln

F Faszination, Freude, Feste: Spaß haben,

Fragend Neues lernen (weil viele Rätsel interessante Infos bieten),
Fragend erkunden (als Denksport)

G Gehirn aktivieren, u.a. als Gedächtnis-Training

*Danke
BERLIN!*

Ich danke den Mitgliedern des Berliner Birkenbihl-Insider-Treffs für die Liste (die ich ein wenig gekürzt und ergänzt habe).



H HERAUS-forderungen annehmen (wenn ein Rätsel nicht gleich gelöst wird, bei der Stange bleiben)

I Interesse an verschiedensten Dingen entwickeln/ stärken (z.B. an Dingen, die geraten werden)

J Jung bleiben (Anti-Alzheimer-Training)

K Konzentration und Kombinationsgabe trainieren, Kontakt mit anderen: Kommunikation

L Lernen, Lachen, logisches Denken

M Motivation

N Nachdenken

O ohne Druck sich testen

P Partizipation

Q Quiz, querdenken

R Reden lernen durch Raten (Rhetorik-Training)

S Spiel-Spaß, selber auf die Lösung kommen, Schnelligkeit erlangen

T Themenvielfalt

U Unterhaltung und Umgang mit anderen (soziale Kompetenz trainieren)

V Vergnügen mittels Verstand

W Wissenserweiterung (Wissens-Netz pflegen)

X x-beliebige Ideen testen

Y Yu Huu! (Erfolgs-Erlebnisse!)

Z Zusammensein im Freundeskreis Zusammenhänge (neue) erkennen

Weil Rätsel-Aufgaben so hilfreich für unsere geistige Entwicklung sind, publizierte ich bereits 1974 die erste (in *Kommunikationstraining*).

Während des Schreibens tauchte in Gesprächen mit Insidern andauernd die Frage auf, ob dieses vorliegende **neue** Büchlein alte Rätsel enthält. Antwort: **Nein! Alle Rate-Spiele des vorliegenden Büchleins sind sogar niegel-nagel-neu** (oder, wie man heute zu sagen pflegt: „total neu“). Mit „neu“ meine ich: Ich habe alle Stories dieses Büchleins höchstpersönlich **selbst** für Sie **erfunden** und sicherheitshalber vorab in der Praxis getestet – mit einigen Seminarteilnehmern und Versuchspersonen, mit denen ich oft im Vorfeld erste Versuche starte – Danke an alle MitspielerInnen! Demzufolge können Sie davon ausgehen, daß außer den genannten Personen und anderen LeserInnen dieses Buches die hier angebotenen Rätsel **niemand kennt** – im Gegensatz zu den früheren Stories, die ich zum Teil „nur“ gesammelt (und teilweise abgeändert oder ganz neu erfunden hatte).

Die zweite Frage, die während des Schreibens ständig auftauchte, lautete: „Aha, dann sind das jetzt wohl schwierigere Fortgeschrittenen-Stories?“ Antwort: Mitnichten. Mit den neuen Rätseln können sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene ihren Spaß haben. Allerdings erhalten sie hin und wieder Tips für die EinsteigerInnen unter Ihren MitspielerInnen, z.B. daß man ein Rätsel von Fortgeschrittenen bis ins (vor-)letzte Detail raten lassen kann, während eine grobe Näherung bei Einsteigern als „gelöst“ akzeptiert wird. Oder, daß wir EinsteigerInnen, die noch sehr zu negativen For-

neue
Rätsel



Übrigens hilft Ihnen das Merkblatt 5: *Unendlich viele Rätsel basteln* (S. 214) also selbst weitere Rätsel zu erfinden. Warnung: Das **Erfinden** kann genau so viel Spaß machen wie das **Spielen** der Rätsel!

↓
für
alle!

also
KEIN
 Unfall?

mulierungen neigen („Es ist also kein Unfall gewesen?“), anfangs mit einem „Richtig“ (statt „Ja“) helfen, während wir zu Fortgeschrittenen korrekterweise „Ja“ sagen (wenn es tatsächlich kein Unfall war). Denn wir trainieren ja letztlich Logik (im Gegensatz zu Fernseh-Ratesendungen!). Alles klar?

2. Warum diese Form von Spezial-Rätseln?

Von den vielen möglichen Rätselarten, die wir ratend lösen können, eignet sich eine besondere Kategorie besonders, um sowohl **alle oben erwähnten Aspekte zu trainieren** als auch unserem offiziellen Hauptziel, dem **Training des logischen Denkens**, zu genügen, nämlich die Rätsel-Stories.

3. Warum geben wir auf eindeutige Ja-/Nein-Fragen vier verschiedene Antworten?

mehr
 als
**JA &
 NEIN**

Wer diverse Ja-/Nein-Rate-Spiele von Parties oder Fernsehsendungen kennt, weiß, daß es normalerweise nur zwei Antworten (Ja oder Nein) gibt. Wenn Sie gut hingehört haben, dann wissen Sie, daß diese Rate-Spiele **kein echtes Training für logisches Denken** darstellen können. Ihre Aufgabe ist ja in erster Linie Unterhaltung. Leider können sich deutsche TV-Macher noch immer kaum vorstellen, daß man im Land der Dichter und Denker Unterhaltung auf hohem Niveau produzieren kann. Aber im Seminar oder im

Freundeskreis merken wir sehr bald, daß die Spielenden nach ursprünglichem Erstaunen sehr schnell beginnen, Fragen viel differenzierter zu hören und zu durchdenken, so daß sie bald selber weit bessere Fragen stellen. Dazu verhelfen uns statt der üblichen beiden Antwortmöglichkeiten noch zwei weitere:

1. **Ja** bedeutet „Ja“ (alles klar?).
2. **Nein** bedeutet „Nein“ (na also).
3. **Apfelkuchen:** Eigentlich könnten wir „Jein“ sagen, da sich aber „Jein“ auf „Nein“ reimt, besteht immer die Gefahr eines (akustischen) Mißverständnisses. Als ich vor vielen Jahren eine Person kennenlernte, die mir verkündete, in seiner Familie habe man in solchen Fällen immer mit „Apfelkuchen“ geantwortet, übernahm ich diese Formulierung. Damals entstand der Name „Apfelkuchen-Spiele“ (unter dieser Bezeichnung finden Sie auch einige in meinen früheren Büchern). Allerdings ist es absolut wichtig, daß wir den „Apfelkuchen“ (ein wenig „Ja“, ein wenig „Nein“) von der vierten Antwort unterscheiden (mehr in Modul 1, S. 26ff.).
4. **Das weiß ich nicht.** Es ist unglaublich, wie schwer sich manche Leute tun, wenn es gilt zuzugeben, daß sie eine Antwort aus Unkenntnis schuldig bleiben müssen. Diese Unkenntnis heißt Ignoranz. Der lateinische Begriff „ignorare“ heißt ja nur „nicht wissen“ (im Gegensatz zu „etwas wissen“). Ob ich etwas weiß oder nicht, ist eine Tatsache, die kei-

JA!
NEIN

AP-
fel-
ku-
chen



weiß
nicht

nerlei Werturteil beinhaltet. Nichtwissen heißt, daß uns diese Information in der Vergangenheit noch nicht (bewußt) begegnet ist.



Es hat sich inzwischen bestens bewährt, alle Fragen, die aus Unkenntnis nicht beantwortet werden konnten, zu **notieren**. Am Ende des Rätsels können wir sie noch einmal aufgreifen und uns dann fragen: Wie hätte man diese Fragen vorhin beantworten können? Auf diese Weise bietet eine Rätsel-Geschichte oft faszinierende Ansätze zur Erweiterung unseres Wissens (oder Horizontes).



Übrigens wechseln die meisten Leute nach dem Raten eines Rätsels sofort zum nächsten über, weil sie das bisher immer so erlebt haben (im Fernsehen, bei Rate-Spielen). Aber ich möchte vorschlagen, dies nicht mehr zu tun. Selbst wenn es keine offenen Fragen zu klären gibt, könnten wir weitere Fakten, Ideen oder Erfahrungen zu dieser Story austauschen: Wir können ein Weilchen „darüber reden“, ein wenig in die Breite oder Tiefe gehen.

Manche Rate-Stories haben so einen spannenden Hintergrund (z.B. „wissenschaftliche“ oder „geschichtliche“ Rätsel-Varianten), daß man mühelos den ganzen Abend am Thema bleiben kann.



So gesehen, kann ein Rätsel auch als hervorragender Einstieg in eine Thematik gesehen werden. Menschen, die durch das Rätsel zu eigenem aktiven Denken „verleitet“ wurden, sind nun hellwach und sehr gespannt darauf, mehr zu erfahren. Das gilt für ein Meeting genauso wie für ein gutes Beratungs-Gespräch oder für Unterricht (egal, auf welcher Stufe). Wenn das nur mehr Lehrkräfte wüßten ...

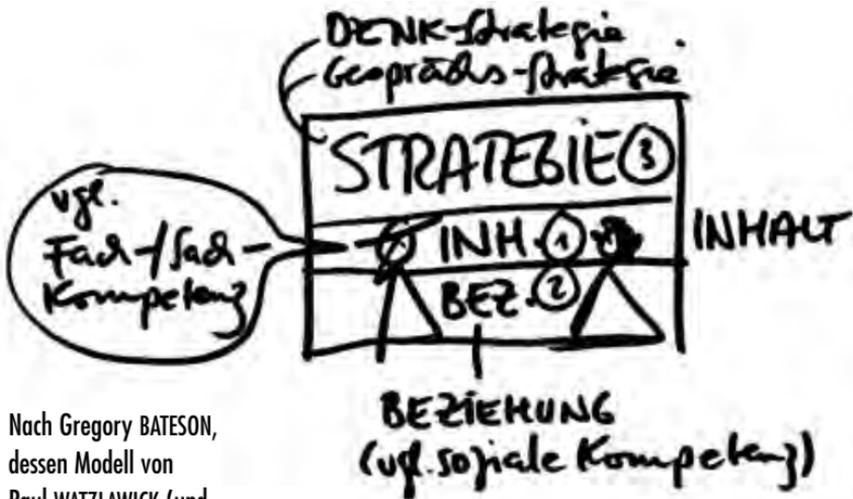
Deshalb empfehle ich Trainer-KollegInnen oder GastgeberInnen bei einem Rätsel-Nachmittag oder Rate-Abend, sicherheitshalber **Nachschlage-Möglichkeiten** zur Verfügung zu stellen. Von **Enzyklopädi**en (gebraucht preiswert, evtl. als Taschenbuchausgabe) bis zu einem **PC mit Internet-Zugang** – Hauptsache, man kann einem spannenden Thema nachgehen!

**Rätsel:
Einstieg
in neue
Themen**

Vgl. auch mein Buch
Das innere Archiv.

4. Warum lernt man am meisten, wenn man die Antworten zu den Stories schon kennt?

Nun, auch diese Antwort dürfte schnell einleuchten, wenn wir eine Grundtatsache kennen: Stellen Sie sich ein Gespräch als auf drei Ebenen ablaufend vor.



Nach Gregory BATESON, dessen Modell von Paul WATZLAWICK (und Team) hervorragend beschrieben wurde (in *Kommunikation – Formen, Störungen, Paradoxien*). Allerdings ist die **Zeichnung** ein KaGa[®], das ich ca. 1975 entwickelte, und das seither viele Trainer und Autoren übernommen haben.

Wiewohl inzwischen hinlänglich bekannt ist, daß die Inhalts-Ebene wahrscheinlich weniger als 15 % der gesamten Kommunikation ausmacht, weil der weitaus größere Teil an Signalen non-verbal (und unbewußt) empfangen und verarbeitet wird, tun wir immer noch so, als seien die Worte, die wir hören/sprechen ausschlaggebend!

Wenn wir uns schon schwer tun, diese **zweite Ebene** in unsere Gedanken einzubeziehen, um wieviel schwerer ist es dann mit einer **dritten**? Die meisten Leute können keine zwei Ebenen gleichzeitig parallel gedanklich mitverfolgen – geschweige denn drei. Natürlich kann man das lernen und trainieren, und wenn Ihr Erfolg (z.B. im Beruf) von hervorragender Kommunikation (neudeutsch: von Ihrer sozialen Kompetenz) abhängt, dann möchten Sie hier vielleicht einiges unternehmen. Dabei stellen unsere Rätsel-Spiele bereits ein ausgezeichnetes Mittel dar, einen Teil Ihrer Gesprächs-Strategie zu trainieren. Ich unterscheide ja immer zwischen den **logischen** und den **psycho-logischen** Aspekten. Mit den Rate-Spielen trainieren wir auf alle Fälle die „Logik“! Allerdings fordert die **Psycho-Logik** die Fähigkeit zu fragen als Grundlage (wobei weitere Aspekte hinzukommen), denn „wer fragt, führt“ – nämlich die Gedanken dessen, den wir fragen, also z.B. des Kunden.

Wenn wir von drei Ebenen ausgehen, wobei die oberste dritte Ebene einen **logischen** wie auch einen **psycho-logischen** Aspekt beinhaltet, dann sollten wir noch wissen: Ursprünglich hieß diese dritte oberste Ebene bei BATESON und WATZLAWICK (wie auch bei Bertrand RUSSELL, im Sinne der logischen Ebenen) **META-Ebene**, aber für den Alltag habe ich mir erlaubt, sie als **strategische Ebene**® zu bezeichnen, d.h. als die Ebene, auf der wir **über die Inhalts- und/**

Über den non-verbalen Bereich der Körpersprache vgl. auch mein Taschenbuch *Signale des Körpers*.



Übrigens gibt es jetzt einen speziellen Seminartyp für In-house-Schulungen als Video-Seminar unter **birken-bihl@birkenbihl.de**.

Man
lernt
am
meis-
ten,
wenn
man
die
ANT-
WOR-
TEN
kennt



oder die **Beziehungs-Ebene** nachdenken. So, nun können wir uns der eigentlichen Fragestellung („Warum lernt man am meisten, wenn man die Antworten zu den Stories schon kennt?“) wieder zuwenden.

Die Ebenen wechseln

Solange wir ein Rätsel zum ersten Mal raten (bzw. die Antworten zum ersten Mal geben), „hängen“ wir „total“ auf der Inhalts-Ebene. Wir konzentrieren uns so sehr auf den Inhalt, daß wir kaum gleichzeitig über die Frage-Strategie nachdenken können. Wenn wir ein Rätsel zum dritten oder fünften Mal erleben (oder beantworten), werden wir zunehmend freier, gleichzeitig parallel auf die strategische Ebene zu „schielen“ und uns zu fragen, wie „gut“ („strategisch“) eine Frage war. Im Schnitt hat es sich gezeigt, daß wir ab dem zehnten Mal (bei derselben Story!!) relativ frei werden und den **Großteil** unserer Aufmerksamkeit auf die **strategische Ebene** lenken können. Und jetzt halten Sie sich fest:

Wer ernsthaft trainieren will (unabhängig davon, daß dieses „ernsthafte“ Training Ihnen viel Spaß machen darf), **beginnt mit jeder Rätsel-Story erst beim 11. Mal mit dem eigentlichen Training.**

Diese Regel zeigt Ihnen noch etwas sehr Wichtiges an diesen Rätsel-Stories: Wir lernen nicht nur am meisten

auf der Inhaltsebene, wenn wir die Lösung der Geschichte schon kennen, sondern auch:

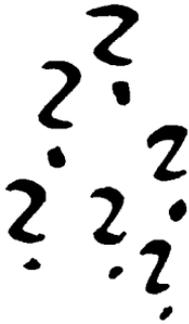
Wir lernen am meisten über das Fragestellen, wenn wir antworten.

Warum? Weil die wenigsten Leute in der Regel fähig sind, „echte“ Fragen zu formulieren, wenn sie die Lösung schon kennen. Also können sie nur fragen, wenn ihnen die Story neu ist. **Deswegen rufen sie ja auch unersättlich nach neuen Geschichten.** Aber so kommen sie selten dazu, dieselbe Story 10-, 20-, 30-mal oder mehr raten zu lassen. Ich selbst habe am meisten über Fragetechnik gelernt, weil ich ca. 10 Basis-Rätsel im Laufe von über 30 Jahren immer wieder (und ich meine: immer wieder) raten ließ. In den ersten Jahren (als dies, neben dem gehirn-gerechten Arbeiten, mein wichtigster Seminar-Typ war) wußte ich das selbst noch nicht und meinte auch noch, beim Fragen gälte die normale Regel: Fragen lernt man nur durch fragen (so wie man schreiben nur durch schreiben und reden nur durch reden lernen kann). Aber bald stellte ich fest, daß das hier nicht zutrifft. Hier gilt „perverserweise“ die Gegenregel:

Fragen lernt man am besten, indem man auf die Fragen anderer antwortet – immer und immer wieder.

Wer
ant-
wortet,
kann
die
Qua-
lität
der
FRA-
GEN
beur-
teilen

Lieb- lings- Rätsel



Eine bis heute erhaltene Variante finden wir in den kubanischen Zigarren-Fabriken: Einen halben Tag wird dort auch heute noch vorgelesen (der Vorleser sitzt auf einem Podium), den anderen Halbttag spielt eine kleine Kapelle (live) Musik für die ArbeiterInnen.

So lernt man die Qualität (und den strategischen Wert) der Fragen nach und nach immer besser (und schneller) zu beurteilen.

Tja, und deshalb ist es so wichtig, daß Sie sich einige Lieblings-Rätsel aussuchen, die Ihnen besonders gut gefallen (das dürfen auch eigene Kreationen sein, vgl. Merkblatt 5: *Unendlich viele Rätsel basteln*, S. 214). Diese Lieblings-Rätsel lassen Sie so oft wie möglich raten, damit Sie so viel wie möglich dabei lernen. Denken Sie auch daran:

- Man kann immer **schnell mal telefonisch** mit einer Person spielen. Setzen Sie ein Zeit-Limit von 10 Minuten und sehen Sie, wie weit diese Person kommt.
- Man kann **lange Autofahrten oder Wanderungen**, vor allem bei **Nacht, Nebel oder Regenwetter** (wenn man von der Landschaft sowieso nicht viel wahrnehmen kann) mit solchen Rätsel-Story-Spielen dramatisch verkürzen!
- Man kann Zeiten, in denen man zu zweit (oder mit mehr Leuten) „langweilige“ Arbeiten verrichten „muß“ (z.B. Kartoffelschälen), ebenfalls wunderbar verkürzen, indem man nebenbei Rätselspiele spielt; vor bis zu ca. 100 Jahren war das übrigens noch üblich. Man verbrachte die Nachmittage oder Abende mit Handarbeiten **und** Vorlesen, Diskutieren oder Rätseln. Dies geschah nicht nur privat;