

Stadt-Land-Fluss-Effekt©

Vera F. Birkenbihl

Wer das **Stadt-Land-Fluß** (mancherorts **Geografie-Spiel** benannt) kennt, weiß: **Wer oft spielt**, kann viele **Städte, Länder, Flüsse** notieren während **neue MitspielerInnen** die Aufgabe zunächst „schwer“ finden. Ob uns aber etwas schwer oder leicht **erscheint**, hängt von den Inhalten in unserem Wissens-Netz ab, nicht von der Aufgabe selbst. Einem Dirigenten fällt es LEICHT, eine Partitur zu lesen, für normale Menschen hingegen ist dies eine kaum zu lösende Aufgabe. Dem **Dirigenten** fällt es jedoch nur leicht, weil er **das nötige Training** hat, ähnlich wie ein **chinesischer Koch** aus dem Nudelteig haarfeine „Glasnudeln“ dreht, eine **balinesische Tempeltänzerin** innerhalb von Sekunden komplizierteste Mini-Gesten wahrnehmen und nachspielen kann oder ein **Glasbläser** vor unseren Augen die schönsten Gefäße oder Figuren macht etc. Was immer wir gelernt, geübt und trainiert haben, das beherrschen wir.

Zwar denken die meisten Menschen, Stadt-Land-Fluß sei ein **WISSENS-Spiel** (im Gegensatz zu den aufgezählten Beispiel-**HANDLUNGEN**) aber das stimmt nicht. Bei Stadt-Land-Fluß geht es nur zum Teil darum, **welche** Städte, Länder und Flüsse Sie kennen. Weit mehr geht es darum, ob Sie das vorhandene Wissen auch „anzapfen“ können und hier ist **Tempo** ein guter Indikator im Sinne einer kleinen **Selbst-Inventur**. Wir wissen, daß manche Menschen NEUES nur langsam verarbeiten können (vgl. Perkins-1 in diesem Blog), aber **PERKINS-2** besagt, daß auch neuronal Langsame bereits Gelerntes durchaus **schnell** verarbeiten können. Deshalb kann ich (als neuronal Langsame) so schnell über Dinge sprechen, mit denen ich mich zuvor intensiv befaßt hatte. Also sehen wir, daß das einfache, altbekannte Stadt-Land-Fluß-Spiel einen extrem sinnvollen und hilfreichen „Zeitvertreib“ darstellt, denn es hilft uns, PERKINS-2-mäßig mit unserem Wissen umzugehen und erlaubt uns einen **schnellen Zugriff** auf die **Schätze** in den **KATAKOMBEN unseres eigenen inneren Archivs** (vgl. auch Kategorie Denkanstoß in diesem Blog, Stichwort: **UNBEWUSST/BEWUSST**). ZUGRIFF auf unser eigenes Wissen aber beschreibt eine HANDLUNG.

Also geht es auch bei WISSEN um eine Tätigkeit, nämlich um die Fähigkeit, assoziativ zu denken, so daß sich die „Schubladen“ öffnen, die WISSEN zu der Frage enthalten, mit der wir uns gerade befassen wollen.

Beim Spiel sind das die Städte, Länder, Flüsse; im täglichen Leben nimmt unser heutiges Thema im Meeting die Rolle der Städte, Länder, Flüsse ein, oder ein Gedanke unseres Kunden im Verkaufsgespräch, den wir aufgreifen wollen bzw. unsere Antwort auf eine Frage nach einem Vortrag, den wir gehalten haben, etc. Wenn uns viel „einfällt“ (ZU-fällt), **weil wir zuvor geübt hatten**, spreche ich vom **Stadt-Land-Fluß-Effekt©** (egal auf welchem Gebiet): Wer übt, kann auf die Inhalte

seines Archivs ZUGREIFEN. Deshalb ist immer jenen am meisten eingefallen, die regelmäßig STADT-LAND-FLUSS-SPIELE gespielt hatten. So einfach ist das!

Interessant sind die geistigen Grenzen, die wir manchmal ziehen. An dieser Stelle im Seminar oder Coaching-Gespräch empfehle ich, **STADT-LAND-FLUSS-SPIELE ab heute**

wieder regelmäßig zu spielen. Daraufhin taucht regelmäßig eine Frage auf, die mich ursprünglich erstaunte: „Was nützt es, regelmäßig Städte etc. zu üben?“ Ich hatte natürlich gedacht, es bietet sich automatisch an, **auch andere Themen zu spielen**, aber das ist nicht der Fall. Also wollen wir es glasklar sagen:

Egal welche Themen wir im Stil von Stadt-Land-Fluß-Spielen angehen, erzielen wir den Stadt-Land-Fuß-Effekt©.

Im Laufe der Zeit werden aktive SpielerInnen sich viele Varianten ausdenken, ich möchte nur andeutungsweise aufzeigen, wie Sie starten können:

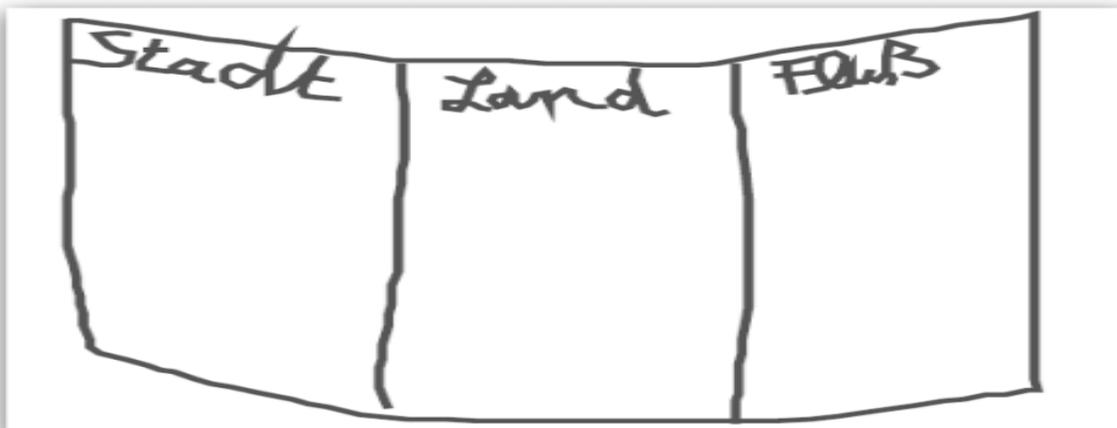
Stadt-Land-Fluß-SPIELE

(SPIELERISCHE TRAININGS-MASSNAHMEN)

Material: Schreibzeug und ein Timer

KLASSISCHES S-L-F für 2 oder mehr SpielerInnen – Pro Spalte 1 Begriff

Alle MitspielerInnen legen ein Blatt Papier mit drei Spalten an, eine für Städte, eine für Länder und die dritte für Flüsse.



*

Jemand lost einen Buchstaben aus (wir benutzen z.B. hölzerne Buchstaben-Plättchen in einem Beutel, von denen jeweils einer „blind“ gezogen wird). Man kann Buchstaben wie „X“ oder „Y“ aus dem Alphabet nehmen, da sie neuen MitspielerInnen (in den meisten europäischen Sprachen) am meisten Probleme bereiten; ein Blick in das alphabetische Verzeichnis der Länder und Städte in Ihrem Atlas macht es offensichtlich.

Steht der Buchstabe fest, schreiben alle MitspielerInnen **pro Spalte eine Stadt, ein Land und einen Fluß** auf. Wer zuerst fertig ist, ruft „fertig“ („stop“ etc.) und alle hören auf zu schreiben. Dann werden die Ergebnisse **verlesen und gezählt**.

Manche SpielerInnen lieben **Punkte** (und Sieger), dann kann man z.B. pro Nennung je einen Punkt vergeben, oder variieren (z.B. zwei Punkte für Flüsse, weil wir hier in der Regel weniger „parat“ haben als Städte und Länder). Wir begegnen im Alltag (und in den Medien) weit häufiger Namen von Städten und Ländern als von Flüssen, was uns wieder zeigt, daß Informationen, die **selten** aktiviert werden, auch nicht „griffbereit“ sind und wir demzufolge keinen Zugriff auf sie haben.

S-L-F für 2 oder mehr SpielerInnen – Pro Spalte mehrere Begriffe

Man darf innerhalb eines Zeitlimits (Timer!) pro Spalte so viel notieren, wie einem einfällt. Bei dieser Variante erfährt man bald, zu welcher der gespielten Kategorien man mehr weiß. Beginnen Sie andere Themen einzubeziehen, indem Sie z.B. mit Stadt-Land-Quantenphysik beginnen, um zu sehen, daß die meisten dann doch mehr Flüsse wüßten (als Begriffe aus der Quantenphysik)... Aber nach einer Weile tauschen Sie alle Kategorien aus und spielen—

- **Lieblingsthemen** (vielleicht mit ABC-Listen erfassen, s. auch **ABC** in diesem Blog)
- **Themen**, die derzeit **aufgetaucht** sind (z.B. beim Lesen, Fernsehen, Radiohören etc.)
- **Themen**, die derzeit in **Schule oder Ausbildung** „dran“ sind
- **Themen**, mit denen wir uns **bald** näher befassen wollen (müssen)

Diese Art von Spiel stellt also immer eine großartige **INVENTUR** im Sinne des **Sokrates-Check** dar (s. gleichnamigen Beitrag in diesem Blog).

SOLO mit SOKRATES-EFFEKT

Sie sehen, daß Spiele für eine Person, systematisch und mit **ZEITLIMIT** gespielt, zu einem regelrechten TRAINING ausgebaut werden können. Wir geben uns z.B. anfangs 120 Sekunden und nach einigen Tagen nur noch 30 pro Spalte/Thema und schreiben innerhalb dieser Kategorie so viel wir können. Oder wir geben uns die dreifache Zeit und wandern frei zwischen den Spalten hin und her. In beiden Fällen zeichnet sich nach einigen Spielrunden ab, wo wir am meisten (wenigsten) wissen. Wenn alle drei Themen gleich wichtig für uns sind, liefert dies Aufschluß darüber, in welchem Bereich wir demnächst mehr arbeiten wollen.

AUCH ALS LERN-TOOL GEEIGNET

Die letzte Variante ist hervorragend zum Lernen geeignet, beispielsweise könnte man wie folgt vorgehen:

1. Im Unterricht **AKTIV-ABC** (eine der ABC-Varianten, s. **ABC** in diesem Blog)
2. Zuhause erste **ABC-Listen**. Merke: Der Unterschied besteht darin, daß wir bei normalen ABC-Listen aus unserem INNEREN Archiv schöpfen, während wir beim AKTIV-ABC INPUTs **von außen wahrnehmen**(Unterricht, eine Vorlesung, eine TV-Doku, Aussagen in Meetings, bei Verhandlungen etc.). Also stellt AKTIV-ABC eine großartige höchst effiziente **PROTOKOLLIER-TECHNIK** dar, während normale ABC-Listen uns helfen, den **ZUGRIFF** auf unser Wissen zu verbessern!
3. **Erste KaWa.s**. Diese sind **explorativ** (ähnlich den ABC-Listen, aber ausschließlich mit den Buchstaben des Schlüsselwortes); nach demMotto: mal sehen, was uns zu diesem Thema einfällt...
4. **Zweite KaWa-Welle**: Jetzt gilt es, möglichst viel WESEN-tliches im KaWa „festzuhalten“, das KaWa als WISSENS-SPEICHER.

Lese-Empfehlungen

- **Fallbeispiele** für die vier Schritte finden Sie in meinem Büchlein: „Intelligente Wissens-Spiele (Gabal).
- **Weitere Beispiele für Schritt 4** in: „**Birkenbihls Denk-Werkzeuge**“ (mvg), welches **nur drei Techniken** detailliert mit 100 Seiten farbiger Fallbeispiele **vorstellt: ABC, KaWa und KaGa**. (der ursprüngliche Buchtitel lautete „Das große analograffiti-Buch“, es wanderte mit der 3. Auflage zu mvg und änderte den Titel).