

## **Kommunikation, Was denkst du?**

Von Thomas Schmid



Der Tastsinn wird angesprochen

*17. April 2006*

Die Kugel ist auf „Treue“ gerollt. Andrea Schmidt überlegt kurz und nimmt sich dann eine Karte. Aus 32 Bilderkarten - sie zeigen etwa ein Brautpaar, einen Rennwagen oder einen Sonnenuntergang - müssen sie und ihre drei Mitspielerinnen je vier aussuchen, die „Treue“ repräsentieren. „Imaginieren“ heißt das rouletteähnliche Spiel, das die vier Lehrerinnen im „Casino for Communication“ im Frankfurter Dialog-Museum ausprobieren. Es ist eines von insgesamt neun Spielen, mit deren Hilfe die Gäste ihre Fähigkeit zur Kommunikation verbessern sollen.

Die Wände und der Fußboden im „Casino for Communication“ sind in dunklem Grau gehalten. Dadurch stechen die roten oder orangenen Flächen, die die Spieltische umgeben, deutlich hervor. Lichtkegel verstärken diesen Effekt noch, indem sie die runden Tische und die ebenfalls runden Hocker in einem hellen Kreis erscheinen lassen. Gleichfalls rote oder orange Texttafeln erläutern die ungewöhnlichen Spiele: Statt Poker wird hier „Assoziieren“ gespielt, statt Black Jack „Gewinnen“, statt Roulette „Imaginieren“. Geld spielt in diesem Casino keine Rolle - obwohl es Punkte gibt, geht es noch nicht einmal um Sieg oder Niederlage. Ziel sei vielmehr, Kommunikation zu üben, sagt Johannes Reith vom Dialog-Museum.

### **Spiele für den Schulunterricht**

Schon zum vierten Mal seit der Eröffnung im November hat Katharina Rauschenberger Lehrerin aus ganz Hessen eingeladen, sich das ungewöhnliche Casino anzusehen. Doch es geht heute nicht nur darum, die Kommunikationsfähigkeit der Gäste zu testen: „Wir wollen mit Ihrer Hilfe auch herausfinden, wo die Spiele im Schulunterricht eingesetzt werden könnten“, sagt die pädagogische Referentin des Dialog-Museums zu den insgesamt zwölf Teilnehmern.

Beim ersten Versuch im „Imaginieren“ klappt das Zusammenspiel: Das Bild vom Brautpaar etwa wird nicht nur von Andrea Schmidt gewählt, sondern auch von ihren Mitspielerinnen. Sie haben also die Vorstellungen der anderen von „Treue“ - zumindest eine davon - erraten. Dafür gibt es je vier Punkte. In der nächsten Runde heißt der Begriff „Geheimnis“, und hier gibt es weniger Übereinstimmung zwischen den vier Frauen.

Die Realschullehrerin Hanne Henschel etwa nimmt die Bilder eines jungen Liebespaares, einer neonorangenen Blüte, eines Südseestrandes und eine komplett schwarze Karte. Claudia Gossmann, die an einer Integrierten Gesamtschule mit gymnasialer Oberstufe unterrichtet, wählt dagegen eine Teufelsmaske, zwei markante Männergesichter und einen Clown aus. Einige dieser Karten haben

zwar auch Schmidt und die vierte Mitspielerin gewählt, doch treffen sie sich in ihren Vorstellungen weniger häufig und bekommen damit auch weniger Punkte als vorhin.

### **Nonverbale Kommunikation**

Sinn dieser Übung ist das Hineinversetzen in die Gedankenwelt der Mitspieler. Was bedeutet „Treue“ für den Gegenüber? Was „Geheimnis“? Gleichzeitig ist es Verständigung - mit der Brautpaar-Karte etwa haben Schmidt und die anderen Mitspielerinnen ohne Worte signalisiert: „Ich denke, daß Treue für euch durch ein Brautpaar symbolisiert wird.“ Besonders jugendliche Gäste würden dieses Spiel sehr gerne spielen, erzählt Rauschenberg. Eben weil es nonverbale Kommunikation ermöglicht und man nicht über seine Gefühle sprechen müsse.

Gute Zusammenarbeit, das ist beim Spiel „Gewinnen“ nötig: An diesem Tisch müssen sich je zwei Spieler schnell und effektiv verständigen. Es gilt, die Hände in eine runde Holzkiste zu stecken und je zwei gleiche Gummibälle, Schwämme oder andere Gegenstände im selben Moment herauszuholen - und zwar so viele wie möglich. Ist das Spiel auch für Schüler sinnvoll? Ja, glauben etwa zwei der Testerinnen. Ihnen hat es gefallen: „Wir haben sehr viel und sehr herzlich gelacht.“

Auch Jürgen Kraemer, Lehrer an der Gesamtschule Kelsterbach und einziger männlicher Teilnehmer, findet „Gewinnen“ gut. Bei der Besprechung des Spiels gibt er allerdings zu bedenken, daß „sich anzufassen“ ein Hemmnis sein könnte, wenn Schüler dieses Spiel spielten. Eine andere Teilnehmerin sieht darin kein großes Problem: „Es gibt ja eine gewisse Anonymität in der Kiste“, sagt sie und lacht.

Das „Casino for Communication“ ist Teil des Dialog-Museums in der Hanauer Landstraße 137-145, 60314 Frankfurt. Öffnungszeiten: Dienstag bis Freitag jeweils 9 bis 17 Uhr; Samstag, Sonntag und an Feiertagen 11 bis 19 Uhr. Telefon 07 00-44 55 60 00.

Text: F.A.Z., 18.04.2006  
Bildmaterial: F.A.Z. - Fricke