



## 02 LEGO® SERIOUS PLAY® im Kontext von Hochschule und Wissenschaft

Elisabeth Scherer und Tobias Seidl

### Adaption der Methode für die Hochschul-landschaft

Die Idee zu LSP entstand an der Schnittstelle zwischen Wirtschaft und Hochschule (vgl. Kapitel 01). Nachdem sich die Methode etabliert hatte, veröffentlichten Frick et al. 2013 mit dem „White Paper on LEGO® SERIOUS PLAY®“ einen ersten umfassenden Überblick über die Methode, die bestehende Literatur und die theoretischen Hintergründe. In einem EU-Projekt hatten die Autor\*innen den aktuellen Stand der LSP-Aktivitäten in Europa erforscht. Schon damals waren rund 60% der befragten LSP-Facilitator\*innen für Kund\*innen im Bereich „Education“ tätig (Frick et al. 2013, 18).

Seit 2010 sind die grundlegenden Prinzipien von LSP unter einer Creative Commons Lizenz (CC BY-SA 3.0) für jede\*n nutzbar („Open-Source Introduction to LEGO® SERIOUS PLAY®“). Etwa zur gleichen Zeit wurden auch erste Anwendungen von LSP im Hochschulbereich dokumentiert (Bulmer, 2009; Nolan, 2010). Besonderes Engagement in der Nutzung und Verbreitung der Methode in der Hochschullehre zeigten in der Folge Alison James (2013), Sean McCusker (2014), David Gauntlett (2014) und Chrissi Nerantzi (Nerantzi & James, 2015a). Wie Peabody und Turesky (2018, S. 214) feststellen, sind gewisse Modifikationen erforderlich, wenn die LSP-Methode im Hochschulkontext eingesetzt wird. Während LSP-Workshops in der Regel für eine kleinere Anzahl von Personen konzipiert sind und über einen Zeitraum von einigen Stunden bis zu zwei Tagen angeboten werden, gibt es Beispiele an Hochschulen, in denen die Methode mit einer größeren Anzahl an Personen, über einen kürzeren Zeitraum oder aber über ein ganzes Semester eingesetzt wird. Diese Modifikationen spiegeln sich auch in der Vielfalt und Bandbreite der Anwendungsbeispiele im vorliegenden Band wider. Die grundlegenden Schritte der LSP-Methode (vgl. Kapitel 01, Was ist LEGO® SERIOUS PLAY®?) haben jedoch in den meisten Fällen auch im Hochschulkontext Bestand.

Erste Sammlungen von Anwendungsbeispielen von LEGO® SERIOUS PLAY® in der Hochschullehre veröffentlichten James & Nerantzi (2019, 2022). Diese Publikationen dienten auch als Inspiration für den vorliegenden Band. U.a. als Folge der hochschuldidaktischen Arbeit von Nerantzi liegen auch vereinzelt Veröffentlichungen vor, die aus ‚Scholarship of Teaching and Learning‘-Projekten (= Beforschung der eigenen Lehre) heraus entstanden sind. Diese Ergebnisse können auch fachspezifisch als Inspiration für die eigene Lehre genutzt werden. Beispielhaft für diese Entwicklung ist etwa die Special issue ‚Discovering Innovative Applications of LEGO® in Learning and Teaching in Higher Education‘ des International Journal of Management and Applied Research (2018, 5(4)).

Im deutschen Hochschulbereich hat vor allem die Arbeit von Tobias Seidl zur Verbreitung der Methode beigetragen. Seit 2015 führt er regelmäßig hochschuldidaktische Workshops zum Thema an verschiedenen Hochschulen durch und dokumentiert seine Nut-

zung in der Lehre und Hochschulentwicklung in Fachpublikationen (vgl. z.B. Seidl 2016). Bereits bei der Jahrestagung der deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik 2017 stellte er Möglichkeiten vor, wie LSP im Bereich der Hochschulentwicklung genutzt werden kann (vgl. Seidl 2017).

### Wissenschaftlicher Hintergrund zur LEGO® SERIOUS PLAY® Methode

LSP wird mit verschiedenen theoretischen Konzepten in Verbindung gebracht, die für den Arbeitsprozess nutzbar gemacht werden. In Texten von Mitarbeitenden der LEGO®-Gruppe, die an der Entwicklung von LSP beteiligt waren, werden als theoretische Ansätze u.a. genannt: Konstruktivismus, Hand-Gehirn-Beziehung, Metaphorik, die Rolle von Emotionen in Lernprozessen, Organizational Identity (Rasmussen o.J.), Autopoiesis, Storytelling und komplexe adaptive Systeme (Roos & Victor 2018). Empirische Forschung, die sich tiefgehend damit auseinandersetzt, wie derartige Konzepte bei der Methode LSP zum Tragen kommen, liegt jedoch nur zu wenigen dieser Bereiche vor.

Solche empirische Forschung zu LSP wird in der Regel begleitend zu Workshops bzw. (Lehr-)Veranstaltungen durchgeführt, in denen die Methode zum Einsatz kommt. Mit methodischen Verfahren wie Fragebögen, Interviews, Fokusgruppen-Diskussionen und (teilnehmender) Beobachtung werden die individuellen Wahrnehmungen der Teilnehmenden und der (Lern-)Erfolg in der Gruppe erhoben. Teilweise werden zum Vergleich auch klassische Workshop-Formate mit gleicher Thematik/Fragestellung durchgeführt (vgl. z.B. Zenk et al. 2022). Im Folgenden stellen wir einige der zentralen theoretischen Ansätze vor, die als theoretische Fundierung von LSP genannt werden.

### Konstruktivismus

Aus konstruktivistischer Sicht wird Wissen nicht als objektives Abbild der Realität betrachtet, sondern als Ergebnis individueller Konstruktion, d.h. der Erschaffung einer eigenen Wirklichkeit. Lernen bedeutet in diesem Sinne, dass Wissen nicht einfach passiv rezipiert und gespeichert, sondern aktiv und persönlich konstruiert wird. Beim Einsatz der LSP-Methode findet dieser Konstruktionsprozess nicht nur mental statt, sondern wird physisch durch das Bauen von LEGO®-Modellen unterstützt. Auf diese Weise wird Wissen nicht nur sichtbar gemacht, sondern durch das Bauen selbst mit erzeugt. Der Bildungstheoretiker Seymour Papert beschreibt den Mehrwert einer solchen aktiven Beschäftigung mit Materialien eindrücklich: „What we learn in the process of building things that we care about sinks much deeper into the subsoil of our mind than what anyone can tell us“ (zit. nach Kristiansen 2014, 84). Konstruktivistische Theorie nehmen u.a. auch Peabody und Noyes (2017) als Ausgangspunkt ihrer Forschung zu LSP. Auf der Basis von Interviews mit Teilnehmenden stellen sie u.a. fest, dass die LSP-Methode den Gruppenzusammenhalt stärkt und ein inklusiveres Lernen ermöglicht.



## Storytelling und die Nutzung von Metaphern

Das Erfinden und Erzählen von Geschichten sind Kernbestandteile menschlicher Kultur. Seit einigen Jahren werden Workshops zum Storytelling auch regelmäßig als Teil hochschuldidaktischer Weiterbildungen angeboten, um dessen Potenziale für Lehr- und Lernprozesse an Hochschulen nutzbar zu machen. Für LSP sind zwei Aspekte des Storytelling besonders relevant:

1. Geschichten dienen Menschen als Sinngeneratoren und werden genutzt, um Bedeutung zu erzeugen und zu kommunizieren (Loebbert 2003, 17). Im LSP-Prozess wird also nicht alleine eine Situation beschrieben, sondern es werden auch tiefer liegende Bedeutungsebenen und Zusammenhänge bearbeitet. Aus (sozial) konstruktivistischer Sicht kann das Arbeiten mit Geschichten hier auch als Prozess der Konstruktion von Wirklichkeit durch das Individuum verstanden werden. Durch das Teilen und Diskutieren der Geschichten mit den anderen Gruppenmitgliedern kann der/die Einzelne zudem wichtige Erkenntnisse nicht nur über sich selbst, sondern auch über die Weltsicht der anderen gewinnen (Duss 2016, 10).
2. Das menschliche Gedächtnis strukturiert Erinnerungen und Erkenntnisse auch in Form von Geschichten (Echterhoff & Straub 2004, 121). Storytelling ermöglicht einerseits ein effektives Abrufen von vorhandenem Wissen während des LSP-Prozesses und andererseits zeigen praktische Erfahrungen, dass die Ergebnisse der LSP-Sitzungen von den Teilnehmenden besonders gut erinnert werden, d.h. ein nachhaltiger Lerneffekt erzielt werden kann.

Der hochstrukturierte Arbeitsprozess bei LSP versucht das Potenzial des Storytellings für die Reflexion, das Erinnern und die Vermittlung eigener Perspektiven zu nutzen. Zentrales Element dabei ist das Verbinden von LEGO®-Modellen mit entsprechenden Metaphern. Metaphern ermöglichen vielfältige Bedeutungszuschreibungen und bringen so die LEGO®-Steine zum Sprechen. Mit Metaphern können komplexe Konzepte vereinfacht werden und schwer fassbare (emotionale) Perspektiven abgebildet und kommuniziert werden. Ergebnisse der Neuropsychologie zeigen zudem, dass Metaphern besonders effektiv sind, um neue kognitive Schemata im Gehirn zu etablieren (Duss 2016, 26). Diese Erkenntnisse lassen hoffen, dass die umfangreiche Nutzung von Metaphern im LSP-Prozess dazu beitragen kann, nachhaltiges Lernen zu fördern. Auch Peabody und Turesky (2018, 219) betonen das Potenzial des „metaphoric storytelling“ im LSP-Prozess: Es trage zu einer positiven Gruppendynamik bei und unterstütze bei der Entwicklung von Kommunikations- und Führungskompetenzen.

## Spiele

Spiele ist für den Menschen ein typischer Weg, neue Fähigkeiten zu erlernen und sich an veränderte Bedingungen anzupassen – dies gilt für Kinder wie Erwachsene gleichermaßen. Spielerischen Aktivitäten werden verschiedene Merkmale zugeschrieben: Freiwilligkeit, Begrenzung in Zeit und Raum, Spielregeln, Wiederholung, Selbstzweck – Spielen um des Spielens willen, Gefühl von Spannung und Freude, Lerneffekte, Kontrast zum Alltag sowie Scheinhaftigkeit – so tun, als ob (Lucius 2021, 209). Für das „ernsthafte Spielen“ bei LSP sind verschiedene typische Eigenschaften des Spielens relevant: ein völliges Aufgehen in der

Tätigkeit (s.u., Flow-Konzept), das Vorhandensein einer hohen intrinsischen Motivation sowie das risikolose Ausprobieren verschiedener Sinngebungsmöglichkeiten sowie alternativer Handlungs-, und Entscheidungsmöglichkeiten (Huizinga 1960, 7/8). Gerade die letztgenannten Aspekte werden bei LSP gezielt genutzt und gefördert, etwa durch das Modifizieren und Weiterentwickeln von Modellen oder das bewusste Betrachten des eigenen Modells aus anderen Perspektiven. So können durch spielerische Elemente Denk- und Reflexionsprozesse der Teilnehmenden unterstützt und damit die „transformative Kraft“ (Kristiansen & Rasmussen 2014, 134) des Spielens genutzt werden. Zugleich ist „serious play“ (das nicht zwingend mit LEGO®-Material gestaltet werden muss) nicht einfach nur ein Spiel, wie Hinthorne und Schneider (2012, 2808) betonen. Die Aktivität des Spielens geschehe nicht um ihrer selbst willen, sondern sie diene einem bestimmten Zweck: „Serious play invokes conscious reflection on the activity itself in a way that directly connects the play space to real-life issues and concerns.“

## Flow-Erleben

Das Konzept des „Flow“ beschreibt ein völliges Aufgehen in einer Tätigkeit, ein „total involvement“ (Csikszentmihályi 2014, 136), das durch eine hohe Konzentration der Aufmerksamkeit auf das aktuelle Tun gekennzeichnet ist. Dieses Flow-Erleben wird häufig im Kontext von Spiel und kreativen Tätigkeiten beschrieben, kann aber auch in anderen Bereichen beobachtet werden. Flow ist ein psychischer Zustand – auch ‚peak performance state‘ genannt – in dem hohe Leistungen möglich sind (Brandstätter 2012, 99). Der Flow-Zustand wird erreicht, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind: (1) Die Tätigkeit sollte weder als unter- noch als überfordernd empfunden werden, d.h. die Anforderungen entsprechen den individuellen Fähigkeiten der ausführenden Person (vgl. Csikszentmihályi 2014, 147). (2) Es gibt ein klares Ziel, das die Handlung strukturiert, und (3) es wird unmittelbares Feedback zur Handlungsausführung gegeben (Brandstätter 2012, S. 97f). Der LSP-Prozess orientiert sich an diesen Gestaltungsmerkmalen, um bei den Teilnehmenden möglichst einen Flow-Zustand auszulösen. Die positiven Effekte dieses Zustandes werden so für den Arbeitsprozess nutzbar gemacht.

In der Forschung wird das Konzept des Flow in einigen wenigen Publikationen auch im Kontext von LSP diskutiert. Jentsch et al. (2013) haben den Einsatz von LSP-Material in der Lehre im Bereich Industrial Engineering untersucht und einen positiven Effekt festgestellt, den sie vor allem auf die Arbeit mit physischen Objekten zurückführen: „students experience a high level of flow when experimenting with physical objects“ (Jentsch et al. 2013, 569). Primus und Sonnenburg (2018) haben das Flow-Erleben der Teilnehmenden am Beispiel eines Design-Thinking-Workshops untersucht und hier auch die Erfahrungen mit LSP einbezogen. Die Studie zeigt, dass der Flow innerhalb einer Gruppe („group flow“) stark vom individuell empfundenen Flow der Teilnehmenden abhängig ist. Ein weiteres Ergebnis ist, dass Warm-Up-Aktivitäten wie das „Skill Building“ im LSP-Prozess das Flow-Erleben begünstigen (Primus & Sonnenburg 2018: 111 / 112). Gemeinsam mit Zenk untersuchten die Autoren in einer weiteren Studie (Zenk et al. 2022), wie sich das Flow-Erleben in LSP-Workshops von dem in klassischen Meetings unterscheidet. Sie kommen



zu dem Ergebnis, dass der LSP-Prozess das individuelle Flow-Erleben steigern und zu besseren Ergebnissen in der kreativen Arbeit führen kann. Den Grund dafür sehen sie darin, dass durch das gemeinsame Baumaterial und den moderierten Prozess eine gute Balance zwischen kollaborativen, kommunikativen Phasen und Phasen des individuellen Entdeckens entstehe („alone but together“, Zenk et al. 2022, 355).