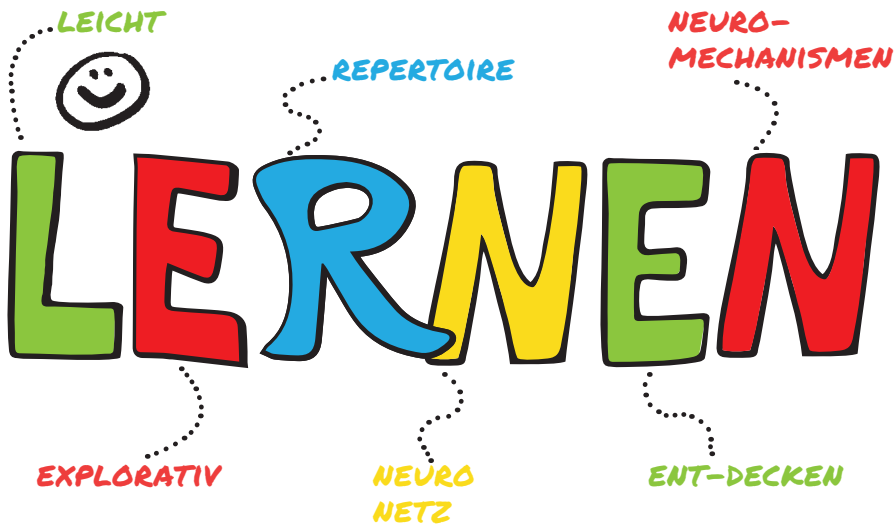


VERA F. BIRKENBIHL

TROTZDEM LERNEN

Freude am Lernen durch gehirn-gerechte Methoden



Der Schlüssel zum Lernerfolg:
Neuro-Tricks, die Sie smarter machen

klarsicht

Aktualisierte
Neuaufgabe

Alle Original Birkenbihl-Seminare auf einen Blick!

Wir haben uns auf eine abenteuerliche Schatzsuche begeben, um dir die ultimative Sammlung aller Seminare von Vera F. Birkenbihl zu präsentieren – sorgfältig zusammengestellt und bereit, dein Leben zu bereichern.

+++ Alle Videos & Hörbücher an einem Ort vereint +++ Jederzeit online abrufbar +++ Thematisch sortiert & einfach zugänglich +++ In verbesserter technischer Qualität +++



Erlebe die faszinierende Welt des Wissens mit der unnachahmlichen Erfolgstrainerin Vera F. Birkenbihl.

Jetzt gleich loslegen!

Die Seminarbibliothek wird kontinuierlich erweitert.



**Umfangreiche Auswahl
an spannenden
Themenbereichen**



**Lizenzierte
Seminaufnahmen
in höchster Qualität**



**Expertenwissen
aus über 40 Jahren**

www.birkenbihl.tv

VERA F. BIRKENBIHL

TROTZDEM LERNEN

**Der Schlüssel zum Lernerfolg:
Neuro-Tricks,
die Sie smarter machen**

Vera F. Birkenbihl
»Trotzdem LERNEN«

Dieses Buch wurde auf FSC®-zertifiziertem Papier gedruckt. FSC® (Forest Stewardship Council®) ist eine nicht staatliche, gemeinnützige Organisation, die sich für eine ökologische und sozialverantwortliche Nutzung der Wälder unserer Erde einsetzt.

Wichtiger Hinweis

Die im Buch veröffentlichten Ratschläge wurden mit größter Sorgfalt von Verfasserin und Verlag erarbeitet und geprüft. Eine Garantie kann jedoch nicht übernommen werden. Ebenso ist eine Haftung der Verfasserin bzw. des Verlages und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden ausgeschlossen.

Copyright dieser Ausgabe

© 2025 Klarsicht Verlag

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung des Klarsicht Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.

Redaktion: Andreas Ehrlich

Lektorat: Anke Schenker

Covergestaltung und Satz: Beate B. Köhler

Printed in Germany

10. vollständig überarbeitete Auflage 2025

ISBN 978-3-98584-254-4

Mehr Infos finden Sie im Internet unter

**www.klarsicht-verlag.de - www.birkenbihl-sprachen.de
www.birkenbihl.tv**

Klarsicht Verlag, Bramfelder Straße 102A, 22305 Hamburg, Germany
info@klarsicht-verlag.de

Inhalt

Hier geht's los	7
Mini-Quiz	8
Die Idee hinter diesem Buch: 2 Checklisten	10
Modul 1 – Neuromechanismen und Tricks	19
Assoziatives Denken + Assoziativ-Spiele	19
Auswendig lernen?	43
Ball-im-Tor-Effekt (Betreff: sofortiges Feedback)	50
Beiläufiges Lernen	54
Definitionen-Detektiv-Spiel	58
Definitionen vergleichen (Technik)	59
Ent-DECK-en	63
Fragen als Lernhilfe? Aber klar!	63
Grammatik spielen? Aber ja doch!	66
Imitation als Neuro-Mechanismus	69
Intelligentes Lücken-Management	80
Kryptogramme: Ver-FREMD-en von Vertrautem	83
Langeweile?	85
LESE-Probleme?	86
Lückentext-Spiele	88
Meisterschaft anstreben/erreichen?	94
Passives Lernen	96
Stadt-Land-Fluss-Spiele +++	104
(Ein) Thema »durchdenken«	109
Training: Körperliches Lernen	112
Unbewusst lernen?	115
Vergleichs-Spiele	115
Wissens-Spiele (allgemein)	121
WQS (spezifisch): Spiele, die Wissen produzieren	123
Zitate-Vergleichs-Spiel	131

Modul 2 – Kugeli verteilen	137
Das Verteilen der Kugeli – erste Fallbeispiele	140
Merkblatt 1: Anlegen von Wissens-ABC & KaWas®	157
1: Das ABC-Spiel	157
Experiment 2: Das KaWa-Namens-Spiel.	162
ABC-Listen und WORT-Bilder (= KaWas)	163
Merkblatt 2: LULL'sche Leitern	165
Fallbeispiel: Herrscher und Biologie?.	166
Merkblatt 3: Fibonacci-Zahlenreihe	169
Merkblatt 4: 50 Sprichwörter	173
Neuro-Mechanismen: 20 Kugeli	176
NLLS (Trick-Kiste): 33 Kugeli	177
Literaturverzeichnis	178

Hier geht's los

Liebe Leserin, lieber Leser,
kennen Sie die Geschichte (die ein amerikanischer Konrektor in Cincinnati in den 1940er Jahren erfand)? Ich gebe sie leicht gekürzt wieder:

Die Tierschule (von George Reavis)¹:

Einst beschlossen die Tiere (...) eine Schule zu organisieren. Lehrplan Laufen, Klettern und Fliegen. (...) Die **Ente** war ausgezeichnet im Schwimmen (...) aber sie konnte beim Fliegen nur gerade eben bestehen und war sehr schlecht im Laufen. Daher (...) musste sie **Nachhilfestunden** nehmen und **Schwimmen** ausfallen lassen, um Laufen zu üben (...) bis ihre Schwimmfüße arg mitgenommen waren und sie im Schwimmen nur noch durchschnittlich war. **Aber Durchschnitt war akzeptabel in der Schule.** Darüber machte sich niemand Sorgen, außer der Ente. Das **Kaninchen** begann als Klassenbester im Laufen, hatte aber einen Nervenzusammenbruch wegen der vielen Arbeit, um im Schwimmen aufzuholen. Das **Eichhörnchen** war ausgezeichnet im Klettern, bis es in der Flugklasse frustriert wurde (...) Es bekam einen Muskelkater von der **Überanstrengung** und erhielt nur eine 4 im Klettern und eine 5 im Laufen. Der **Adler** war ein Problemkind und wurde streng bestraft (...) Die

DIE
TIER-
SCHULE
von
George
REAVIS

1 Seit Jahren geistert die Story durch Seminarräume und Klassenzimmer, ohne dass sich jemand die Mühe gemacht hätte herauszufinden, wer der Autor ist. Dabei ist das mithilfe des Internets kein Problem. Ich danke Dr. Jane Bluestein für diese Auskunft auf ihrer Website <http://janebluestein.com/2012/the-animal-school/>

Präriehunde (...) ließen ihre Kinder bei einem Dachs ausbilden und vereinigten sich (mit anderen) (...), **um eine erfolgreiche Privatschule zu gründen.**

Hat diese Geschichte eine Moral?

Tja, die Frage nach der Moral haben sich bisher immer noch zu wenige Verantwortliche gestellt, sonst wäre Lernen nicht immer noch so schwierig, schlimm, frustrierend etc. Ehe wir die Idee hinter der Story weiterführen, noch kurz ein Mini-Quiz:

Mini-Quiz

- ▶ Welches ist das größte Einkaufszentrum, in dem Sie sich auskennen:

Name: _____

Stadt: _____

- ▶ Welches (Karten-)SPIEL können Sie gut spielen?

- ▶ Welche der folgenden vier Aussagen trifft auf Sie zu?

1. Ich darf/soll/muss regelmäßig oder häufig lernen und würde mir den Lernprozess gerne er-LEICHT-ern.

Ja Nein

2. Ich möchte lieben Menschen (Familie, Freunde, Kollegen), die von Frage Nr. 1 betroffen sind, helfen, effizienter und LEICHT-er zu lernen.

Ja Nein

3. Ich bin selber lehrend tätig und möchte deshalb mehr über das Lernen wissen.

Ja Nein



es macht

mehr

Spaß,

wenn

man

MIT-

MACHT



4. Ich bilde Menschen aus, die lehren, deshalb interessiert mich dieses Buch.

Ja Nein

Wenn Sie **mindestens einmal eindeutig JA sagen**, dann sind Sie hier richtig. Es gilt, Lernprozesse dramatisch zu er-LEICHT-ern. Damit meinen wir keine Gedächtnis-Tricks, mit denen man nie Begriffenes (Unverstandenes, Unverdautes) krampfhaft »einspeichern« möchte, sondern wir meinen die Moral von der Story (oben):

So wie die Ente »entenartig« lernen muss, um eine gute Ente zu werden (die z.B. hervorragend schwimmen kann), so müssen Menschen auf eine Art lernen, die der Art des Menschen entspricht.²

Und diese Art hängt ab von der Art, wie unser Gehirn arbeitet – deshalb spreche ich von **gehirn-gerechtem** Vorgehen.

Gelingt es uns, gehirn-gerecht zu lernen, dann wird es für uns genauso leicht wie Schwimmen für die Ente und Klettern für das Eichhörnchen. Andernfalls ist es schwer.

Wenn es aber schwer wird (weil man der Arbeitsweise unseres Gehirns entgegenwirkt!), geschehen einige Dinge:

- ▶ wir FÜHLEN uns SCHLECHT;
- ▶ wir kommen uns DOOF vor;
- ▶ wir beginnen zu GLAUBEN, wir seien unfähig (na ja, so unfähig wie die Ente zum Klettern halt!);
- ▶ wir LANGWEILIGEN uns;
- ▶ wir verlieren die LUST, die alle Kinder auf Lernen haben,



2 Ich habe in über 3 Jahrzehnten immer mehr darüber herausgefunden, warum das Schul-Lernen NICHT funktionieren kann, und NEUE WEGE entwickelt, wie es geht.

weil Lernen Überlebenswert hat (und alles mit Überlebenswert auch LUSTvoll ist);

- ▶ wir GEBEN AUF, das heißt, wir beginnen uns schon schlecht zu fühlen, wenn wir nur beginnen sollen (siehe oben).

Ergebnis: Wir werden unfähig, uns für die komplexe Arbeitswelt zu qualifizieren.

Wollen Sie diesen Teufelskreis als Lernender durchbrechen? Wollen Sie anderen Menschen helfen, ihn zu durchbrechen? Dann wurde dieses Buch für Sie geschrieben!

Die Idee hinter diesem Buch: 2 Checklisten ...

Diesem Buch liegt ein einfaches Konzept zugrunde. Stellen Sie sich zwei CHECKLISTEN vor, die **nebeneinander** liegen. Die **linke** enthält die BEDÜRFNISSE des Gehirns (damit es optimal denken und lernen kann). Die **rechte** enthält ANREICH-erungen, falls wir links zu wenig finden (dazu gleich mehr).

Nun gilt es, einen Lernprozess daraufhin abzuklopfen, ob er LEICHT GENUG ist, um der Arbeitsweise unseres Gehirns zu entsprechen. Dabei muss man nur noch wissen, wie wir die beiden Checklisten einsetzen:

1. Wir vergeben keine Kreuzchen (beim An-Kreuzen), sondern **Kügelchen**³. Das ist leichter vorstellbar, denn es geht um die **Menge**, die wir erreichen. Außerdem geht es darum, dass Lehrpersonen oft hoffen, die Lernenden würden genügend Kügeli mitbringen (und das ist mit Kreuzchen schwer vorstellbar), statt ihren Unter-

3 Kügelchen oder (wie wir seit einem großen Seminar in der Schweiz sagen) Kügeli

richt so aufzubauen, dass sie den Lernenden die Kügeli **anbieten** – was eigentlich ihre Aufgabe wäre. Da sie aber anders ausgebildet wurden ... Na ja, darum gibt es ja das »Zwillingsbuch« für Lehrkräfte, Ausbilder, Lehrbeauftragte etc. mit dem parallelen Titel: *Trotzdem LEHREN*.

2. **Unter 4 Kügeli** (Kügelchen) ist Lernen **unmöglich**. Das ist so, als müsste die Ente KLETTERN – dies widerspricht einfach ihrem Naturell. **Ab 4 Kügeli wird Lernen möglich**, ist aber noch schwer (die Ente soll LAUFEN), **bei 5 Kügeli** wird es **etwas leichter** (die Ente darf watscheln) **ab 6 Kügeli** wird es »**spielerisch**« (die Ente darf ins Wasser) und **ab 7 Kügeli⁴ wird Lernen zum SPIEL**, und damit meinen wir:



Ich danke einigen Autoren, besonders Steve KRASHEN und Frank SMITH (s. Literaturverzeichnis, ab Seite 178) für die Erkenntnis des INCIDENTALen Lernens.

4 Alles, was über 7 Kügeli hinausgeht, ist Sahne auf dem Kuchen.

Die wichtigste Erkenntnis ist diese:

} In der Natur sind Lernprozesse »unsichtbar«, weil Lernen **NORMALERWEISE** nicht bewusst, sondern unbewusst abläuft.

Das leuchtet vielen Menschen im ersten Ansatz überhaupt nicht ein, aber im zweiten sofort: Denken Sie zurück an die kleine Aufgabe (s. Seite 8f.), an den großen Laden oder das Einkaufszentrum, in dem Sie sich auskennen. Können Sie schätzen, wie viele Fakten Sie dort **GELERNT** haben? Zum Beispiel: Wo es sich befindet, wie man dort hinkommt (Straßenbahn, Bus, Strecke mit dem Fahrrad etc.). Wo man das Auto oder Fahrrad am besten abstellt, will man nachher mit Lebensmitteln oder mit einer Lampe herauskommen. Wo man die besten Angebote (Ihrer Lieblingsdinge) findet, wo einzelne Läden die Ware ausstellen. Welches der Cafés oder Restaurants Sie mögen und und und... Das alles haben Sie **GELERNT**, wiewohl Sie genau genommen gar nichts davon bewusst gelernt haben!

Sie sind keinesfalls durchgelaufen und haben gesagt: Aha, hier ist (dieses Produkt), das muss ich mir aber jetzt gut merken. Am besten schreibe ich es mir auf. Vielleicht wäre eine Prüfung nächste Woche hilfreich? Welche Note werde ich wohl erringen? Vielleicht sollte ich mir eine Eselsbrücke bauen?

} Sie sind natürlich nur durch das Shopping-Zentrum gelaufen, haben geschaut, Entscheidungen getroffen, gekauft oder nicht gekauft etc. Dabei haben Sie **gelernt**, und zwar **BEILÄUFIG** (= unbewusst).

Dasselbe passiert, wenn Sie ein **neues Spiel** spielen, eine **neue Software** am Computer ausprobieren, ein **neues Handy** in Betrieb nehmen etc. Nehmen wir an, wir sehen einen Film (Kino, TV, DVD), z. B. *Andromeda Strain*, dann

beim
SHOPPING
lernen?

Klar!!



lernen wir beiläufig eine Menge über die Art von Sicherheitsvorkehrungen im Falle einer großen Seuche oder dass Amerika Notfall-Teams hat, die es im Zweifelsfall innerhalb von Stunden zusammenziehen kann, oder dass ROTLICHT mit einer bestimmten Frequenz bei Epileptikern eine Art Trance oder sogar einen Anfall auslösen kann. Im Film *Airport* lernen wir ganz andere Dinge, z. B. was hinter den Kulissen eines Flughafens geschieht (vereiste Rollbahnen im Winter, Anwohner-Proteste wegen Lärmbelästigung etc.). Wer noch nie geflogen ist und weit weg von einem Flughafen wohnt, hat nach dem Film eine Menge über diese Dinge GELERNT. Dasselbe gilt natürlich für das Lesen von Geschichten oder Romanen (sowohl *Andromeda* als auch *Airport* waren ja Buch-Bestseller, ehe sie verfilmt wurden).⁵

sf

Wir lernen **ununterbrochen**, nur merken wir es nicht. Wir empfinden es nicht als »Lernen« (wie in der Schule), weil wir genau genommen »nur« HANDELN (z. B. einkaufen, lesen, einen Film sehen), leben, Dinge erledigen, spielen, Spaß haben etc.

Dass wir dabei, ganz nebenbei, ununterbrochen lernen, bleibt fast immer unbewusst. Ein letztes Beispiel: Sie haben vorhin ein (Karten-)**Spiel** aufgeschrieben, **das Sie gut spielen können**. Wann haben Sie das gelernt?

Spielen
=

lernen
?

Am ersten Tag mussten Sie etwas bewusst zur Kenntnis nehmen, nämlich die Spielregeln; das nennt man INTENTIONALES Lernen (also Lernen, mit dem Ziel, dies zu lernen). Nach 10 Minuten (oder 1 Stunde) hatten Sie die wahrscheinlich drauf. Als Sie dieses Spiel zum vierten Mal spielten, dachten Sie wahrscheinlich schon gar nicht mehr

Klar



⁵ Dieses beiläufige Lernen nennt man INCIDENTAL (vom Englischen: Ereignis, Unfall, Zufall). Also kann man sagen: Es ist Zufall, wenn Sie lernen, während Sie etwas (ganz anderes) tun, z. B. einkaufen. Dieses Lern-Ergebnis ist Ihnen also zugefallen (Zu-Fall).

an die Regeln, oder? Jetzt dachten Sie an das **Ziel des Spiels** (Punkte machen, die richtigen Karten sammeln ...).

Seit diesem Zeitpunkt haben Sie (INCIDENTAL, also beiläufig) unendlich viel gelernt, und zwar

1. **über die Spiel-Strategie** (strategische Kniffe, um BESSER spielen zu können);
2. **über Ihre Mitmenschen:** Neigt jemand vielleicht zum Schummeln? Wer regt sich furchtbar auf, wenn er/sie verliert? Wem ist Spielen wirklich wichtiger als das Ergebnis am Ende? Wer arbeitet total konzentriert und lässt sich von nichts ablenken? Wer regt sich auf, wenn man ein wenig quatschen möchte? (Spielen wir jetzt oder reden wir?!);
3. **über sich selbst:** Wie gut können Sie es verkraften; wenn Sie mehrmals hintereinander verlieren? Was ist für Sie wichtiger: eine schöne Zeit oder das Ergebnis? Wie genau beobachten Sie Ihre Mitmenschen (oder konzentrieren Sie sich ausschließlich auf das Spielbrett, die Karten etc.? (Dann könnten Sie auch mit einem PC spielen, oder?) Reicht es Ihnen, beim Spielen selbst ständig hinzuzulernen (um besser zu werden), oder lesen Sie auch Bücher zum Thema, interviewen andere Spieler etc.?

Sie sehen:

ha!!
→

-) Wir können nicht einmal ein Spiel spielen, ohne ständig hinzuzulernen.

Und so geht es bei allem, was wir tun! Deshalb ist der Lern-Erfolg umso LEICHT-er, je klarer wir eine Aufgabe lösen, einige Fragen beantworten, Fragen formulieren, über etwas nachdenken oder ein SPIEL spielen. Deshalb kämpfe ich seit Jahrzehnten für SPIEL-erisches Lernen! Endlich beginnt man zu begreifen, dass das nichts Schlechtes sein muss.

Die beiden Listen im Vergleich

Die linke sagt uns, was das Gehirn be-NÖT-igt (um keine Not zu leiden), die rechte hingegen stellt **Techniken** vor, die das Lernen BEILÄUFIG (INCIDENTAL) machen. Diese habe ich in nunmehr über 33 Jahren entwickelt (und die Entwicklung geht weiter). Dieses Buch enthält **nicht alle Techniken, aber viele**, auf alle Fälle genügend, um einzusteigen. Denn die Idee, dass man den Lernprozess vollkommen anders gestalten kann, unterliegt einem eigenartigen Paradox: Die jüngeren Kinder verstehen meine Ansätze am schnellsten, weil sie noch »nah dran« sind. Aber sie können einige noch nicht anwenden, weil sie noch zu wenig von der Welt wissen (was wussten Sie mit 5, 7 oder 9 Jahren?). Ab ca. 9 Jahren können die meisten dieser Techniken eingesetzt werden, ab ca. 12–13 Jahren alle (9 Jahre ist eine grobe Schätzung für den Durchschnitt, im Einzelfall gibt es immer Ausnahmen). Auf der anderen Seite gilt:

Älter?

Je älter die Kinder, desto schwerer tun Sie sich im **ersten** Ansatz umzudenken, weil ihnen die alten (mieser) Lernmethoden einfach VERTRAUT sind.

Das ist schlimm. Aber bedenken wir bitte: Auf der einen Seite fordern wir von Lehrkräften, die Erkenntnisse moderner Gehirnforschung zur Kenntnis zu nehmen, auf der anderen Seite weigern sich 17-Jährige genau so, wenn man ihnen eine neue Technik zum ersten Mal anbietet. Tja... Deshalb schlage ich vor:

Entweder Sie jammern in Ihrem ganzen Leben nie mehr über die Schule, Kurse, Seminare etc. oder Sie geben den hier vorgestellten Techniken eine faire Chance!

Ausprobieren und feststellen, was passiert – wie ein Forscher

Genau genommen geben Sie sich selbst eine Chance, wenn Sie das tun! Wie ich meinen Seminarteilnehmern immer sage: Ich kann die Techniken schon, für mich habe ich das Buch nicht geschrieben, sondern für die Menschen, für die es noch neu ist! Wenn Sie mit Forschergeist an die Sache herangehen und sich in dem langen (alphabetisch sortierten) Modul⁶ umsehen und diese Ansätze testen, dann werden Sie bald einige herausfinden, die für Sie besonders geeignet sind. Und das ist wichtig: Jede/r muss die Methode, Strategien etc. anwenden, die **für ihn/sie gut funktionieren**. Nicht alle sind für alle gleich gut, es ist ein Angebot. Wie Sie aus der Liste im Buchdeckel sehen können, liegt die Gesamt-Punktzahl (Anzahl der Kugeli), die errungen werden kann, wenn bei einem spezifischen Lernvorgang alle Bedürfnisse des Gehirns (links) und alle Nicht-Lern Lern-Strategien/Techniken (rechts) aktiviert werden würden, bei 54 Kugeli. Aber das wäre Unsinn. Sie wollen 7 Kugeli erreichen, einige mehr sind Sahne auf dem Kuchen. Ein einzelner Lernvorgang kann und soll nie alles beinhalten und jeder Mensch wird manche Strategien als besser empfinden als andere (weil sie ihm/ihr irgendwie mehr entgegenkommen). Merke:

) So unterschiedlich wie unsere Gesichter sind auch unsere
) Gehirne! Es ist fatal anzunehmen, es könnte einen einzi-
) gen Lernweg für alle Lernenden geben!

Genau das aber nimmt die Schule an. Sie schreibt EINEN Lernweg vor, den alle zur gleichen Zeit und im gleichen Tempo absolvieren sollen. Gelingt dies nicht, wird einem die »Schuld« zugeschoben (denn an schlechten Noten sind ja immer die Schüler schuld, nie die Lehrer, gell?). Das

6 Unsere Kapitel heißen Module, weil man die Reihenfolge der Kapitel, wie auch der einzelnen Abschnitte im ABC-Kapitel, frei wählen, also modular lesen kann.

Schlimme ist: Die Lernenden sind so daran **gewöhnt**, die Schuld auf sich zu nehmen, dass auch hier UMDENKEN angesagt ist:

) Nehmen Sie in Zukunft nicht die Schuld, wohl aber die Verantwortung für Ihren Lernprozess auf sich.

← ja!

Mit Verantwortung meine ich, dass Sie lernen, mit den vielen methodischen Ansätzen in diesem Buch zu SPIELEN, bis Sie einige gefunden haben, mit denen Sie gut klarkommen. Diese bauen Sie dann zu Ihren persönlichen Lernstraßen aus. Sollten Sie aber trotzdem Probleme haben, weil das Lernmaterial niemals begriffen wurde, so ist der Sender dafür verantwortlich (Lehrkräfte, Schulbücher, das System). **Bitten Sie um Hilfe.** Man kann zwar lernen, sich weitgehend selber zu unterweisen (das zeigen Ihnen die Methoden in diesem Buch), aber wenn man an einem Punkt der Verzweiflung steht, weil man vielleicht seit Jahren in Chemie den Stoff nie richtig begriffen und nur stur Formeln gepaukt hat, dann kann es sein, dass man zwischenzeitlich Hilfe von außen benötigt.

Es gibt übrigens eine Menge hilfreicher Sites im Internet – achten Sie jedoch darauf, auch Kleingedrucktes zu lesen, ehe Sie irgendwohin klicken, damit Sie sich keinen »Dialer« einfangen (was Sie viel Geld kosten kann). Vielleicht kennen andere Schüler oder Lehrkräfte vertrauenswürdige Websites für Lernwillige, die keine versteckten Kosten oder Abofallen enthalten. Diese Infos wechseln ständig, hier muss man immer wieder neu und up to date recherchieren.

internet

Noch ein Beispiel: Beim **Sprachenlernen** gilt Vokabel-Pauken plus Grammatik plus schriftliche Übungen als beste Methode, um SPRECHEN zu lernen. Die Birkenbihl-Methode[©] zeigt einen **ganz anderen Weg**, bei dem Vokabellernen verboten ist.

In diesem Buch stelle ich die Doppel-Checkliste vor: **Ers-tens** finden Sie die **Kurz-Übersicht hinten im Buch** (jeder-

zeit griffbereit). **Zweitens** informiert ein **eigenes** Modul über das Verteilen von Kügeli anhand von praktischen Fallbeispielen, das ist der schnellste Weg. Wer zuerst das mit den Kügelchen genauer wissen will, springt jetzt zum Modul »Kügeli verteilen« (ab Seite 137), wer sich mehr für die Techniken interessiert, liest »normal« weiter.

Wenn Sie einmal nicht sicher sind, ob etwas ein Bedürfnis des Gehirns (linke Liste) ist oder eine Nicht-Lern Lern-Strategie (neudeutsch: Non-Learning Learning Strategy), dann macht das nichts. Fragen Sie einfach: Wird »es« aktiviert? Und: Wie viele Kügeli gibt es dafür? Wenn ja, gibt es die Anzahl Kügeli, wenn nicht, gibt es keine. Die Unterscheidung zwischen links und rechts ist nicht notwendig, um das System erfolgreich anzuwenden. Das ist so ähnlich wie beim Auto: Sie müssen nicht wissen, zu welchem logischen System das Zündschloss gehört, um den Schlüssel dort hineinzustecken und zu starten.


Übrigens bitte ich alle jungen Leserinnen und Leser ...

... um Nachsicht, dass ich Euch nicht mit »Du« anspreche, aber ich komme noch aus einer Generation, in der wir Menschen (ab ca. 15 Jahren) »höflich« **Sie**-zen. Da dieses Buch auch von Erwachsenen gelesen wird (Muttis, Omis etc.), möchte ich diese Menschen nicht einfach duzen. Aber:

} Ich weiß (aus den Seminaren), dass junge Leute mit den Ideen (dieses Buches) ihr Lernverhalten »durchleuchten« und ändern können.

Auch könnte man das Buch gut in einer Gruppe **gemeinsam** lesen, diskutieren und vor allem: AUSPROBIEREN. Dann wird ein regelrechtes Buch-Seminar daraus.

Viel Freude wünsche ich Ihnen und Euch.

Vera F G 

Vera F. Birkenbihl

Modul 1 – Neuromechanismen und Tricks

Assoziatives Denken + Assoziativ-Spiele

Wenn ich Ihnen einen Begriff zurufe und Sie frage: »Was fällt Ihnen dazu ein?«, dann ist das, was Ihnen einfällt, eine Assoziation. Wenn jemand beispielsweise ein Kreuzworträtsel löst, dann denkt er auch assoziativ. Die Fähigkeit, assoziativ zu denken, ist dermaßen grundlegend, dass wir dafür 2 Kügeli erhalten, während die meisten anderen Aspekte nur 1 Kügeli bringen. Trotzdem findet assoziatives Denken im Schulbetrieb (im alten Sinn) so gut wie nicht statt – zumindest ist es nicht erwünscht. Ich muss zugeben, dass auch Lehrkräfte, Ausbilder und Trainer in der Erwachsenenbildung bis vor Kurzem nichts davon wussten. Jede/r meinte, nur die Gedanken des Lehrenden seien wichtig, nicht die Assoziationen der Lernenden! In dem Maß, in dem wir (durch die Gehirnforschung) begreifen, wie wichtig die Assoziationen tatsächlich sind, wird immer unverständlicher, wie die Schulen (und andere Bildungseinrichtungen) die Fähigkeit, assoziativ zu denken, so komplett verlieren konnten.

Die Vorläufer unserer Schulen (klassische Akademien) waren regelrechte Diskussions-Foren (z. B. im alten Griechenland). Erst im Mittelalter kamen sogenannte Lateinschulen auf, in denen das sture, stupide Pauken an der Tagesordnung war, und heute hat sich dieser schädliche



*Diskussion
an Schulen?*

*Im alten
Griechenland
Schon ...*

Hummm ...

Pseudo-Lernstil (!) in den meisten Schulen zum Standard entwickelt. Bedenken Sie, dass heute über zwei Drittel der Schüler in diesem System leiden und dass die Gruppe der OPFER eigentlich noch größer ist, wenn man all jene miteinbezieht, die dem normalen Unterricht nur unter Einnahme von Medikamenten (jahrelang!) beiwohnen können, sofern man sie nicht in SONDER-Schulen ausge-SONDERT hat. Dann bedenke man, dass es in ganz Finnland und Schweden keine einzige Sonderschule mehr gibt.

Wenn wir glücklich und erfolgreich lernen wollen, müssen wir die (noch) normalen Wege verlassen. Es ist enorm wichtig, uns geistig fit zu halten, und die 13 hier vorgestellten Techniken tun dies auf einfachste Weise. Diese Möglichkeiten **bringen uns bei wenig Aufwand enorm viel**, insbesondere wenn wir bedenken: Alle beschriebenen Spielarten eignen sich für KURZE Spielzeiten; alle Techniken können also minutenweise geübt werden.⁷

Die 13 in diesem Abschnitt vorgestellten strategischen SPIELE helfen uns auf mehrfache Weise.

- ▶ Sie helfen uns, assoziativ zu denken. Zwar ist diese Art zu denken unser Geburtsrecht, aber Regelschulen und klassische Ausbildung haben das assoziative Denken seit Generationen weder zugelassen noch gefördert. Deshalb müssen viele Opfer des Systems erst wieder lernen, assoziativ zu denken. Die 13 hier vorgestellten SPIELE machen es extrem leicht, wir brauchen nur zu spielen.



- ▶ **Assoziativ** denken heißt: **aktiv** wahrnehmen. Je mehr man den passiven Konsum von Infos gewöhnt ist, desto weniger kann man **begreifen** und **merken**. Dann denkt

⁷ Wenn Sie in den Abschnitt »Training« hineinsehen, dann wissen Sie, warum kurze Übungszeiten so wertvoll sind, wenn wir neues Verhalten lernen (Seite 112 ff.) – auch neue Denk- und Lern-Variationen sind neues Verhalten!

man, man sei dumm oder unbegabt, während es nur am dummen Denk-Stil liegt, der uns unbegabt erscheinen lässt. Diese 13 SPIELE helfen uns aus dieser Denk-falle heraus.

- ▶ Aktives Wahrnehmen ist Voraussetzung, um zu **begreifen**. Je mehr man daran gewöhnt ist, eine Info genau so wiederzugeben, wie sie vorgekaut wurde, desto weniger Übung hat man darin, Lern-Informationen zu begreifen. Begreifen aber ist Voraussetzung, um mühelos zu merken (lernen). **Warnung:** Wenn man beginnt, Lern-Infos zu verstehen, kann es sein, dass man merkt, wie hoch der Anteil an qualitativ miesen Infos ist. (Böse Zungen behaupten, dass selbst viele Lehrkräfte dies nicht beurteilen können.)
- ▶ Begreifen ist die Vorstufe zum Merken (Lernen). Einmal bewusst wahrgenommen und sauber KONSTRUIERT bedeutet, dass wir diese Info später wiedergeben (= RE-KONSTRUIEREN) können. Lernen im Sinne der üblichen Definition ist nicht mehr notwendig, im Gegenteil: Es verhindert echtes Lernen!

Die 13 Spiel-Varianten bringen uns bei wenig Aufwand enorm viel, insbesondere wenn wir bedenken, dass sie uns intelligenter machen, denn sie sorgen nicht nur dafür, dass wir leichter lernen, sondern dass wir unser Wissen auch anzapfen können, wenn es darauf ankommt. Und das ist ebenfalls ganz anders als bei herkömmlichem Lernen. Und das Ganze ...

... mit einem Minimum an Aufwand!

Wir können Mikro-Spiele von 90 Sekunden bis 2 Minuten durchführen. Man kann schnell mal zwischendurch eine kleine Runde spielen – allein oder zu mehreren. Natürlich

ist es immer erlaubt, länger zu spielen, aber es ist eben auch möglich, schnell zwischendurch ein wenig zu üben. Diese 13 Techniken stellen das **allerbeste Fitness-Camp für unseren Kopf** dar!

Assoziativ-Spiel Nr. 1: ABC-Listen

Mit ABC-Liste ist eine alphabetische Liste gemeint, die dadurch entsteht, dass wir ein »leeres ABC« nehmen (oder schnell anlegen, indem wir am Rand senkrecht die Buchstaben aufschreiben). Dann wandern wir mit den Augen rauf und runter und tragen überall dort etwas ein, wo uns etwas einfällt. Angenommen Sie wollten testen, wie viele Bäume Ihnen einfallen, wenn Sie mit Ihren Augen 2 Minuten lang über das leere ABC wandern, was meinen Sie? Ihre Einschätzung: Anzahl Bäume: _____

Jetzt tun Sie es bitte. Die 2 Minuten beginnen erst, wenn Sie das ABC vor sich liegen (oder die Buchstaben aufgeschrieben) haben.

STOP

Erst weiterlesen, wenn Sie Ihre Notizen aufgeschrieben haben.

Also, wie ist Ihr Ergebnis?⁸ _____

Sie sehen, es ist **kinderleicht**, schnell mittels ABC-Listen eine Inventur vorzunehmen. Dabei denken wir ASSOZIATIV, und diese Denkart ist extrem wichtig. Genau genommen ist die ABC-Liste eine Variante von Stadt-Land-Fluss, nur mit folgenden Unterschieden:

8 Falls Ihnen das zu schnell ging (weil die Übung für Sie vollkommen neu ist), bitte im Merkblatt 1 *Anlegen von Wissens-ABC & KaWas*[®] (Seite 157 ff.) mehr Infos holen, ehe Sie weiterlesen.

1. **Wir spielen senkrecht im Gegensatz zu waagrecht (von Stadt über Land zu Fluss).**
2. **Wir wandern mit den Augen das gesamte ABC rauf und runter** und tragen überall dort etwas ein, wo uns »zufällig« etwas »zufällt«. Gegensatz: Wir schauen nur bei einem Buchstaben nach (z. B. »G«) und spielen diesen einen Buchstaben.
3. **Je geübter wir sind, über ein Thema nachzudenken,** desto mehr wird uns dazu ein- oder zufallen (welch ein Zufall!). Diesen Experten-Bonus bezeichne ich als Stadt-Land-Fluss-Effekt⁹, und er beschreibt das WESEN-tliche Element des Experten: Nicht nur weiß er einiges, er kann auch auf sein Wissen zugreifen!



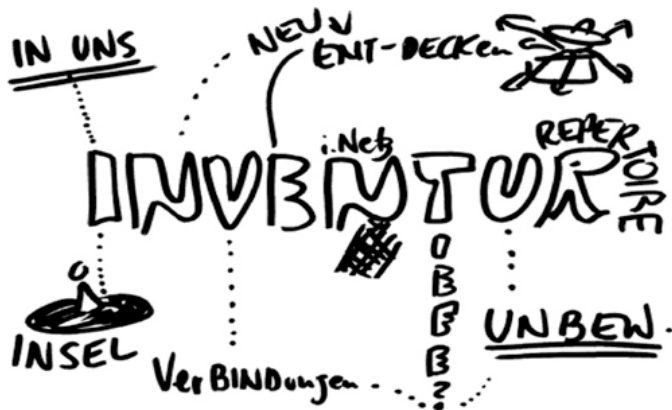
Wir können mit ABC-Listen unglaublich viel anfangen, aber das meiste ergibt sich, wenn man erst einmal damit beginnt. Wenn wir ABC-Listen anlegen, profitieren wir nicht nur durch das Schreiben selbst, sondern wir gewinnen auch viel durch den anschließenden **Vergleich**. Ob wir eigene Listen vergleichen (von früher und heute oder mehrere, die wir kurz hintereinander angelegt haben) oder ob wir unsere Ergebnisse mit denen von **Mitspielern** vergleichen: Jeder Vergleich mit anderen ABC-Listen ist enorm hilfreich, weil hier zusätzlich zum Neuro-Mechanismus (s. unten) des ASSOZIATIVEN Denkens noch der des VERGLEICHENS aktiviert wird (wir also bereits 4 Kügeli einheimen)⁹.



9 Falls Sie querlesen: Die »Kügeli« beziehen sich natürlich auf die Doppel-Checkliste (s. *Hier geht's los*, Seite 10 ff.).

Assoziativ-Spiel Nr. 2: WORT-Bilder (KaWas®)

Wenn wir Assoziationen zu **den einzelnen Buchstaben eines Wortes** suchen, das wir untersuchen (explorieren, begreifen, merken) wollen (KaWa®, WORT-Bild), dann stehen uns nur die Buchstaben des Begriffes zur Verfügung. Dies ergibt die Möglichkeit einer **raschen Inventur**: Was denke (weiß) ich zu diesem Thema? Was »sagt mir« dieser Begriff (heute, jetzt)?¹⁰ Das könnte so aussehen:



Das Spannende an einem WORT-Bild ist der Prozess: Man betrachtet den Begriff auf dem Papier und sucht geistig nach Assoziationen zu den Buchstaben, aus denen der Schlüsselbegriff auf dem Papier (Bildmitte) besteht. Durch die innerliche Frage: »Ein Begriff mit ... (z. B. »K«)« wird eine Art von Kreuzworträtsel-Effekt erzeugt. Dadurch fällt uns nachgewiesenermaßen mehr ein als bei allgemeinen Notizen. Man muss es erlebt haben, denn man kann es sich nicht vorstellen, wenn man es nicht durchgeführt hat (wie z. B. beim Radfahren und Verliebtsein). Wir haben festgestellt, dass man manchmal einige Versuche durchführen muss, bis es

10 Im Merkblatt 1 *Anlegen von Wissens-ABC & KaWas®* (Seite 157 ff.) finden Sie eine kurze Hinführung, falls Sie noch nie eine alphabetische Liste zu einem Thema angelegt haben.

»greift«. Mein Vorschlag: Probieren Sie es 8-mal innerhalb eines Monats, ehe Sie entscheiden, wie Sie die Technik finden. Wäre das möglich? Also, wann beginnen Sie?

Die Harvard-Professorin Ellen J. LANGER weist darauf hin, dass verschlossene Daten und Fakten wie verschlossene Pakete wirken. Sie bringt ein hervorragendes Beispiel: Als sie selbst noch viel auswendig lernte, musste sie als Studentin einmal einen Artikel zweier Autoren lesen (ROCK und HARRIS). Kurz darauf fragte jemand sie, was sie von der Arbeit von HARRIS hielt, und sie sagte, sie hätte nie von HARRIS gehört. Sie stellt fest: Hätte man nach **ROCK und HARRIS** gefragt, so hätte es bei ihr sofort »geklickt«, aber da sie mit ihrem mechanischen Pauken nie wirklich in das Paket hineingesehen hatte, konnte sie einzelne Elemente des Paketes nicht erkennen.

Jetzt möchte ich Ihnen noch drei weitere ASSOZIATIONS-SPIEL-Variationen vorstellen, die einen SOFORT-EINSTIEG erlauben. Weitere Variationen zum Thema ASSOZIATIV-Spiele ergeben sich wie von selbst, wenn man erst einmal damit anfängt.

Hier ein KaWa[®], das Sie einmal sehr bewusst zur Kenntnis nehmen sollten, denn es beschreibt die Crux an vielen unserer Schulen – auch heute noch:



- P** = Päckchen bleiben verschlossen (wir erfahren nichts vom Inhalt, von der Bedeutung, inkl. von der Bedeutung, die sie für uns hätten haben können).
- A** = Ausschließlich isolierte (absolute) Daten. Absolutes kann vom Gehirn, das **Verbindungen** (für assoziatives Denken) und Bedeutungen benötigt, nicht gelernt werden. LANGER schlägt vor, **die Pakete zu öffnen**. Und dazu dienen die Techniken in diesem Buch!
- U** = Unfähigkeit, Einsichten zu gewinnen = wirklich zu lernen.
- K** = Kognitives Vakuum: kein echtes Begreifen des Gepaukten. Das ist die sprichwörtliche LEERE IM KOPF.
- E** = Ent-DECK-ungen werden verunmöglicht!
- N** = Nachteile überwiegen massiv:

1. **Durch PAUKEN entstehen keine notwendigen Neuro-Verbindungen.** Es entstehen nämlich keine echten (notwendigen) bevorzugten Nervenbahnen, welche die neuen Infos mit möglichst vielen anderen Informationen in unserem Wissens-Netz (im inneren Archiv) verbinden würden. Letztlich halten Klangbilder (z. B. bei Vokabeln) oder irgendwelche Vorstellungen (z. B. bei Eselsbrücken) die Daten nur vordergründig und kurzfristig (mit etwas Glück bis zur Prüfung) fest. **PAUKEN ist langweilig.** Bei Langeweile (vgl. Seite 85 f.) aber sind wir **biologisch auf Abbrechen** programmiert. Deshalb ist Pauken extrem schwierig: Bei maximalem Zeit- und Energieaufwand erhalten wir nur minimale Ergebnisse, also ein mieses Preis-Leistungs-Verhältnis.
2. **Pauken** verhindert eigenständiges Denken! Man kann also selbst Daten, die man endlich »halbwegs drin« hat, denkerisch nicht einbeziehen. Dies ist einer der Gründe,

warum man gepackte Daten auch bald wieder verliert.
Leuchtet doch ein, nicht wahr?¹¹

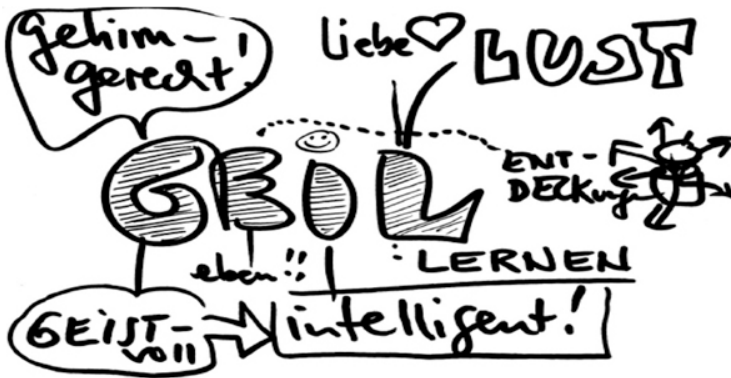
Das Gegen-KaWa wäre GEIL-es Lernen:

G = gehirn-gerecht

E = Ent-DECK-ungen, EXPLORER sein dürfen

I = Intelligente Maßnahmen, Strategien, Spiele...

L = Lern-Lust (statt Last)



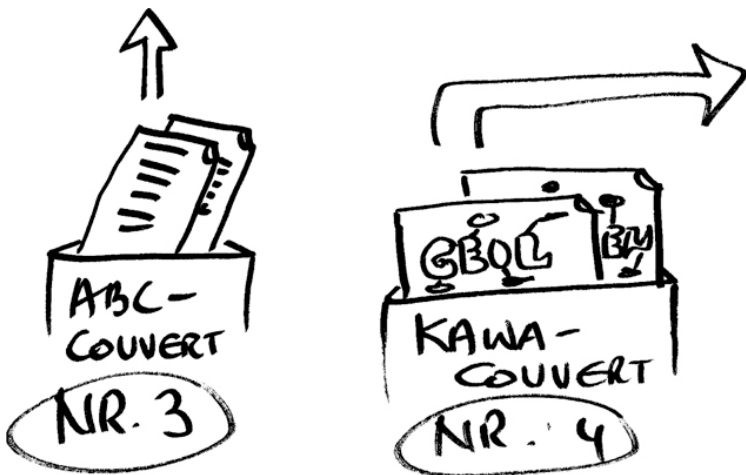
Assoziativ-Spiel Nr. 3: ABC-COUVERT¹²

Regelmäßig kurze schnelle Listen anlegen und sofort WEGPACKEN. Sie können die fertigen Listen abheften, wegpacken, sie in eine Schublade werfen, das heißt anfertigen und weglegen, ohne sie zu lesen! So können Sie mehrmals (sogar viele Male) »neu denken«, **ohne von den vorherigen Übungen beeinflusst zu werden**. Das SCHREIBEN und

11 Das Antidot zu Pauken ist »Lernen mit Verständnis«.

12 Es begann damit, dass ich vor einigen Jahren im Zuge meiner Versuche einen Begriff täglich ein- bis dreimal kurz (2 Minuten) spielte, dabei jedoch jedes Mal eine neue Spontan-Inventur vornehmen wollte. Also stopfte ich sie in ein herumliegendes großes (leeres) Couvert und fuhr fort. So erhielt die Technik ihren Beinamen (ABC-COUVERT).

WEGPACKEN geschieht **im Hier und Jetzt**, davon wandert bei den ersten Malen nur sehr wenig ins Langzeitgedächtnis. Erst wenn Sie die Listen und/oder KaWas® zusammenführen (konsolidieren), erhalten Sie den Überblick. **Ab jetzt wissen Sie weit mehr zum Thema**, weil sie einen Stadt-Land-Fluss-Effekt geschaffen haben. Dieser entsteht beim echten Stadt-Land-Fluss-Spiel nämlich vor allem dadurch, dass die Spieler **vorlesen**, was sie **geschrieben** haben, nicht beim Schreiben selbst! Wenn Sie immer wieder HÖREN, dass jemand bei Fluss mit »A« den Amazonas vorliest, wird sich dies auf Dauer vollautomatisch einprägen und bald fällt Ihnen der Amazonas ebenfalls »zu« (welch ein »Zu-Fall«)! So schaffen Sie den Stand-Land-Fluss-Effekt, indem Sie Ihr eigenes Wissen ständig SPIELend AUSBAUEN.



Assoziativ-Spiel Nr. 4: KaWa-COUVERT

Analog ABC-Couvert: Nach einigen Tagen (manchmal sogar Wochen) beginnt man die Bogen »auszuschlachten«, z. B. indem man alle Assoziationen auf ein Riesenblatt überträgt oder indem man pro Buchstabe ein Blatt anlegt und die Assoziationen hier sammelt. Manche tippen die »Aus-

beute« lieber in den Computer ein. Das soll man angehen, wie man möchte. Wichtig ist allerdings: Es zeigte sich, dass man die Blätter im Nachhinein manchmal chronologisch sortieren möchte, um die **Entwicklung** gewisser Gedankengänge nachvollziehen zu können.¹³

Assoziativ-Spiel Nr. 5: ABC-Kreativ

Dies ist eine tolle Technik, die uns hilft, Probleme **kreativ** zu lösen. Ausgangsbasis ist eine Situation, die uns »schwierig« erscheint, denn sofort gelöste Probleme werden nicht als solche wahrgenommen. Sie stehen also vor einer Fragestellung und Ihnen fällt nichts ein. Nun haben wir ja bereits festgestellt, dass assoziatives Denken »alte Ver-BIND-ungen« nutzt. Wenn uns aber nichts einfällt, dann heißt das, dass wir (noch) keine alte ASSOZIATIVE Verbindung gefunden haben. Also brauchen wir eine, die sich nicht von selbst »anbietet«, deshalb brauchen wir eine niegelagerte Idee. Wenn wir die finden, dann hat es diese Verbindung (in unserem Kopf) bisher noch nicht gegeben, und diese neue Verbindung bezeichnet Arthur KOESTLER statt ASSOZIATION als BISOZIATION (von lateinisch: BIS = ZWEIMAL, weil zwei unverbundene Ideen verbunden werden).

Früher schaffte man das, indem man eine Stecknadel nahm, sie in einen Text (Buch, Zeitung) steckte und dann das der Nadel am nächsten gelegene Hauptwort wählte. Nun versuchte man, seine Fragestellung mit dieser bisoziativen Verbindung zu »lösen«. Heute nehmen wir einfach irgendeine unserer ABC-Listen und suchen einen Begriff mit dem Anfangsbuchstaben des Schlüsselwortes zum Problem.

Probleme
esst
KREA-
TIV
lösen


13 Die Erfahrung hat gezeigt, dass nummerierte Blätter viel schneller sortiert werden können als solche, die ein Datum tragen. Die Nummerierung läuft von 1 bis ... (z. B. 30), sodass wir nur eine bis zwei Ziffern sortieren müssen, im Gegensatz zum Datum (Tag/Monat/Jahr).



In einem Beispiel eines meiner Kunden ging es um ein Problem mit einer **Flaschenreinigungsmaschine**, also könnte er unter »F« (wie »Flasche«) nachsehen, unter »R« (wie »reinigen«) oder »M« (wie »Maschine«) etc. Dann untersucht man das Begriffs-Paar, das entsteht, auf eine mögliche Lösung hin. Beim Lernen zeigt uns das ABC-Kreativ-Spiel neue Aspekte unseres Lernstoffes, auf die wir normalerweise nie gekommen wären. (In meinem Buch *Denkwerkzeuge für den Alltag* stelle ich 17 Fallbeispiele vor.)



Fallbeispiel: KLASSISCHE MUSIK und Diverse

Neulich spielte ich mit einem Freund am Telefon. Sein THEMA (seine Fragestellung) lautete: KLASSISCHE MUSIK. Nun schauten wir in einer ABC-Liste bei »A« nach und fanden dort die Achterbahn. Was kann einem dazu einfallen?

+

KLASSISCHE MUSIK + ACHTERBAHN

Es gibt einfache Achterbahnen (für Kinder), die »leichter« klassischer Musik ähneln, dann gibt es mittelschwere, bei denen ca. 3G (dreimalige Schwerkraft) erzeugt werden, wenn auch nur jeweils sehr kurz. Dies entspricht einigen kurzen, aber sehr »heftigen« Passagen bei klassischen Musikstücken, und es gibt Stücke, die sehr kurz nach dem Anfang (wenn man auf der Achterbahn den ersten Schwung geholt hat) echt »heavy« werden und bis zum Ende den Hörer nicht mehr »auslassen« – er ist dieser Musik in ähnlicher Weise »ausgeliefert«, sie überrollt ihn, schwemmt über ihn weg, nimmt ihm die Luft (macht ihn atemlos vor Staunen).

So gesehen kann man verstehen, dass die Kirche lange Zeit Musik verbot. Später ließ die katholische Kirche nur vorsichtige Chorgesänge (gregorianische) zu (monochrom, wenig Gefahr einer emotionalen Achterbahn). Heute spannt sich der Bogen von solch ruhiger Kirchenmusik über großartige Kirchenkonzerte oder Spirituals, die sehr mitreißend sind, bis zur afrikanischen Kirchenmusik (auch in Teilen Brasiliens und Haitis/Tahitis), die in ähnlicher Weise auf-



regt wie die neuesten Achterbahnen, die teilweise atemberaubend sind. Aus diesem Blickwinkel verstehen wir, dass die Musik von BEETHOVEN zu seiner Zeit ähnlich abgelehnt wurde wie manche Arten von Heavy Rock heute (zu modern, furchtbar!). Genauso wie manche Leute meinen, manche Achterbahnen sollten verboten werden. Die Parallelen sind stärker, als man im ersten Moment gedacht hätte, gell?

Assoziativ-Spiel Nr. 6: Stadt-Land-Fluss-Spiele

Siehe Seite 104 ff.

Assoziativ-Spiel Nr. 7: LULL'sche Leitern¹⁴

Der Grund, warum LULL'sche LEITERN so hilfreich sind, ist ein doppelter:

1. **Wann immer wir assoziatives Denken trainieren, aktivieren wir unseren gleichnamigen Neuro-Mechanismus.** Je mehr das klassische Schulsystem uns früher vom freien, assoziativen Denken abgehalten hat, desto hilfreicher ist diese Art von Training. Dies gilt für Lehrende wie für Schüler, Studenten, Seminarteilnehmer etc.!
2. **Manchmal gewinnen wir bei diesen Übungen großartige Einsichten.** Denn wie schon besprochen lebt die Assoziation ja von der alten Verbindung. Wenn wir aber eine Verbindung selber schaffen, die sich nicht vollautomatisch »anbot«, die es in dieser Form noch nie gab, kann sie uns im ersten Augenblick völlig verrückt, sogar irre erscheinen. Jetzt haben wir es genau genommen nicht mehr mit einer ASSOZIATION zu tun, sondern mit einer BISOZIATION (nach KOESTLER). Nun neigen viele



14 Falls Sie noch nie mit dieser Technik gearbeitet haben, finden Sie im Merkblatt *LULL'sche Leitern* (Seite 165 ff.) eine kurze Einführung.

Menschen beim ersten Auftauchen einer »unsinnigen« Verbindung dazu, diese Kombination abzuhaken nach dem Motto »Das bringt nichts«. Aber das sind ungeübte oder faule Denker! Leonardo da VINCI (der ebenfalls mit Listen arbeitete!) stellte fest:

} Gib einem Menschen **zwei Ideen**, die scheinbar nicht zueinanderpassen, und **etwas Zeit**, und der menschliche Geist MUSS eine Verbindung **schaffen**.

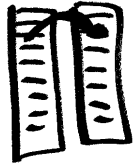
**KREA-
TIV
trotz
Schule?**

Wenn wir eine Bedeutung für eine **neue Verbindung** selber schaffen, dann sind wir schöpferisch tätig. Und Schöpferkraft, ist der Inbegriff der KREATIVITÄT. Also ist das Spiel mit den LULL'schen Leitern eine Übung, mit der wir entweder das ASSOZIIEREN trainieren können (Training ist immer gut) oder die uns kreativer macht, als wir je für möglich gehalten hätten. Deshalb sollten wir bewusst registrieren, ob die Verbindung, die sich ergibt, sich »anbietet« (also ASSOZIATIVER Natur ist) oder ob sie so neu ist, dass wir daran vorher noch nie gedacht haben. Die folgenden vier Beispiele zeigen das: zweimal neu (anders), also BISOZIATIV, und zwei Verbindungen, die sofort einleuchten, also alt (ASSOZIATIVER Natur).

Sie erinnern sich an den Bekannten mit der KLASSISCHEN MUSIK (s. *ABC-Kreativ*, Seite 30)? Nachdem die Ausbeute so interessant war, wechselten wir von ABC-Kreativ zu LULL'schen Leitern über und spielten weiter¹⁵ (wenn man zu mehreren spielt, sollte der Spieler immer gleich dazusagen, ob die Ver-BIND-ung eher ASSOZIATIV oder BISOZIATIV ist):

15 Übrigens verwendeten wir eine thematisch nicht sortierte Liste, vgl. Assoziativ-Spiel 12: Gemischte ABC-Spiele.

1. KLASSISCHE MUSIK + ACHTERBAHN = BISOZIATIV
(s. Seite 30f.)



2. KLASSISCHE MUSIK + Bad (im Sinne von Schwimmbad) = **BISOZIATIV**

Also, die Anzahl der Besucher hängt vom Wetter ab – wie auch bei einem Konzert. Es gibt Kompositionen, da haben wir volles Haus, und solche, die schiebt man nur zwischen zwei beliebte, damit man keine »leere Liegewiese« produziert. Außerdem: Im Bad liegt man herum, läuft umher und geht ins Wasser; klassische Musik meinen Leute aber immer still sitzend genießen zu müssen, inklusive der Tänze und Menuette, die ja ursprünglich als Tanz-Musik geschrieben worden waren.

3. KLASSISCHE MUSIK + Computer = ASSOZIATIV

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, klassische Musik mithilfe von Computern zu machen. Man kann Tausende von Musik-Files herunterladen, man kann sich Stücke holen, denen das Instrument fehlt, das man lernen will, und karaoke-ähnlich üben (früher musste man viel Geld für derartige Profi-Schallplatten bezahlen), man kann den Computer benutzen, um ein Lied einen halben Ton herunter- oder hinaufzutransponieren (früher mühseligste Handarbeit) etc. Auch der nächste Schritt (Roboter und Androiden) fällt ein: In Japan wurde bereits vor Jahren ein Roboter gezeigt, der BACH an der Orgel spielte, und in *Star Trek* spielt DATA u. a. auch Geigenkonzerte mit menschlichen Kollegen.



4. KLASSISCHE MUSIK + DOSE = ASSOZIATIV

Die erste Assoziation, die ich hatte, war »canned music«; so nennen die Angelsachsen künstlich produzierte Pseudo-Musik, wie man sie in Aufzügen, Kaufhäusern etc. zu hören bekommt. Als Nächstes meinte ich: Eigentlich hätten wir früher diese Non-Musik nicht mit klassi-



scher Musik verbunden, aber seit es Handy-Jingles gibt, die von klassischer Musik hergeleitet wurden (ich nenne das eine akustische Karikatur), ist die Verbindung vorhanden.

Sie sehen: Je mehr man weiß, desto mehr kann einem »zufallen« (welch ein Zu-Fall!). Wer also regelmäßig ABC-Kreativ oder LULL'sche Leitern spielt, befindet sich im geistigen Fitness-Camp. Dies ist mindestens genauso wichtig wie körperliche Fitness und macht alle geistigen Leistungen, inklusive Lernen und Denken, leichter!

Dreifaches Fazit



1. **Lernende**, die mit den ABC-Listen aus dem Unterricht LULL'sche Leitern spielen, verbessern ihre Zensuren im Schnitt um eine Note und kommen mit einem weit TIEF-eren Verständnis für die Themen aus der Übung (bitte weitersagen!).
2. **Lehrende**, die mit ABC-Listen den Unterricht vorbereiten, erwerben ebenfalls ein TIEF-eres Verständnis (bitte notieren!).
3. **Denker** jeder Art, die dies regelmäßig tun, merken von Monat zu Monat, um wie viel freier die Gedanken fließen und sich verbinden lassen; sie fühlen sich fähiger, auf Situationen zu reagieren, und werden kreativer, weil sie ja ständig üben, mit Basisoziationen (ungewöhnliche Verbindungen nach KOESTLER) umzugehen. Es lohnt sich wirklich!

Assoziativ-Spiel Nr. 8: VERGLEICHE

Wenn wir in der Zeitung lesen, wie viel unser Land für **ein einziges Kampfflugzeug** ausgibt, dann ist dies eine nackte Zahl, die genau genommen NICHTS AUSSAGT. Wir müssen diese Zahl in Beziehung setzen zu anderen Zahlen, erst dann können wir über die erste Zahl nachdenken. Wir

könnten vergleichen: den Preis eines einzigen Kampfflugzeuges mit...

- ▶ der Summe für **Bildung** in diesem Land;
- ▶ der Summe für ... (Was fällt Ihnen noch ein?).

Wenn Sie ernsthaft nachzudenken beginnen, wird Ihnen klar: Wie kann man die Aids-Behandlung von der Forschung trennen? (Eine Frage, die sich Pharma-Konzerne stellen müssen.) Oder: Wie wollen wir Bildung eingrenzen? Beginnen wir bei Kindergärten und Hauptschulen oder meinen wir Gymnasien und Hochschulen?

Oder setzen Sie die Summe, die ein Kampfflugzeug kostet, in Beziehung zu **historischen** Zahlen, um intelligent nachzudenken – vergleichen Sie z. B. mit den Kosten von **100.000 römischen Legionären** (wie lange konnte man sie ernähren, ausstatten, trainieren, kleiden, wohnen lassen etc.?). Vielleicht aber vergleichen Sie das Kampfflugzeug lieber mit einem anderen Kampfgerät, z. B. mit einem römischen Kriegsschiff? Natürlich muss man hier Kaufkraft mit Kaufkraft vergleichen, also den Preis von alltäglichen Nahrungsmitteln, Wohnkosten, Kleidung für normale Bürger etc. als **Grundlage des Vergleichs** nehmen. Aber schon wenn wir darüber nachdenken, an welchen alltäglichen Nahrungsmitteln wir es festmachen können, kommen Zweifel: Haben die Leute ihr Brot eher mit Weizen oder mit anderen Getreidesorten gebacken? Welche »Sättigungsbeilagen« (wie es früher in der DDR hieß) waren damals dort alltäglich?

Sie merken es, wir beginnen eine Menge zu lernen, wenn wir – wie ein Detektiv – solchen Fragen nachgehen. Am Ende haben wir das Thema ganz anders kapiert als durch Pauken, und Spaß hat es auch gemacht! Das unterscheidet intelligentes Lernen vom Pauken (vgl. Sie das KaWa® zu PAUKEN, Seite 25).

Sie sehen, wie schnell einem alle möglichen Aspekte einfallen, weil wir assoziativ denken und unser gesamtes inneres Archiv anzapfen können. Und: Je häufiger wir ASSOZIATIV



Wissens-
A
B
C

üben, trainieren und spielen, desto besser funktioniert diese Art von Denke. Und nun könnten Sie ein **Wissens-ABC** anlegen und alles festhalten, womit man die Kosten eines Kampfflugzeugs vergleichen könnte. Na, was meinen Sie?

1. A _____
 2. B _____
 3. C _____
- etc.

Da Schule in den ersten 10 Schuljahren in der Regel **nicht** lehrt, wie man eine Info (z. B. Zahlen) »lesen« (interpretieren) muss, bedeuten solche Zahlen den meisten Menschen nichts. Und das ist eines der zentralen Probleme eines Schulsystems, in dem Infos, Fakten oder Ideen nicht automatisch »zum Vergleich freigeben« werden. Merke:

) Solche Einsichten können weder gelehrt noch gepaukt werden, man muss sie **erwerben!** Und man erwirbt sie, indem man **Vergleiche** anstellt und **Schlüsse zieht!**

Assoziativ-Spiel Nr. 9: Train of thought (innerer Monolog)

Haben Sie schon einmal versucht, Ihre eigenen Gedanken über längere Zeiträume hinweg zu beobachten? Dabei werden Sie feststellen: Unsere Gedanken sind ein wenig wie scheue Rehe: Man weiß, sie sind andauernd da, in ganzen Rudeln, aber will man sie bewusst beobachten, fliehen sie. Es ist weit leichter, unsere Gedanken in Form von ABC-Listen oder KaWas® zu registrieren, als den inneren Monolog festzuhalten. Aber es kann eine spannende Übung werden, wenn man es versucht. Man kann dies denkerisch oder schreibend tun (Letzteres kann im Nachhinein weiter analysiert werden).



Wandern Sie von einem Gedanken zum nächsten, indem Sie einen Gedanken festhalten (Stichwort, Halbsatz, Satz) und warten, welcher sich als Nächstes zeigt. Es ist, als würden Sie mit einer Lampe in das Dunkel einer nächtlichen Lichtung leuchten. Außerhalb des Lichtkegels sind Tausende und Abertausende von Gedanken, aber welche treten in den Lichtkegel? Dieses Spiel kann man hervorragend während Wartezeiten spielen (damit sich wenigstens Ihr Geist bewegt, wenn schon Sie oder Ihr Fortbewegungsmittel im Stau stehen). Der englische Name »train-of-thought« benutzt eine andere Metapher: die eines gigantisch langen Zuges, an dem man einen Waggon nach dem anderen anhängt. Egal welche Metapher Sie hilfreicher finden, es gilt: Wenn Sie einigermaßen geübt sind, dann beginnen Sie, Ihre Gedankenzüge bewusster zu registrieren; diese können uns nämlich eine Menge Infos bieten, wenn wir sie genauer betrachten:



1. Löst eine Idee in uns Assoziationen aus?
2. Eine? Einige? Viele?
3. Eher einzelne Gedanken oder ganze Stämme (Züge)?
4. Möchte ich weiter nachdenken, der Sache auf den Grund gehen?

Assoziativ-Spiel Nr. 10: Madeleine-Spiele

In *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* wurde Marcel PROUST von einer Kindheitserinnerung regelrecht übermannt, als er in eine MADELAINE (ein Gebäck) biss. In einem meiner Spiele-Bücher beschreibe ich einige LEBENS-SPIELE¹⁶ (s. unten), darunter ein Spiel, das ich seither als MADELEINE-Spiel bezeichne.

16 LEBENS-SPIELE sind die beste Anti-Alzheimer-Prophylaxe, die wir uns denken können, Details dazu in meinem Buch *Intelligente Party-Spiele*).

Stell dir vor, wie es sich anfühlt, in eine neue Sprache einzutauchen ohne Stress und Frustration!



Sprachenlernen – aber bitte gehirn-gerecht! Der bekannte Birkenbihl-Klassiker! Sprachenlernen muss weder schwierig noch zeitraubend sein und ist viel einfacher, als du bisher gedacht hast. Denn die Birkenbihl-Methode zum gehirn-gerechten Sprachenlernen zeigt einen Weg, den sogar Lernmuffel gehen können:

- ✓ Vokabelpauken ist verboten.
- ✓ Bis zu 75 % der Lernarbeit wird an das Unterbewusste delegiert und damit eingespart.
- ✓ Grammatiklernen ist unnötig (wenn auch erlaubt).

Mit dieser Anleitung der bekannten Coaching-Koryphäe Vera F. Birkenbihl kann jeder schnell und mühelos Fremdsprachen lernen! Vera F. Birkenbihl hat nach dieser erprobten Methode einige Sprachkurse konzipiert (u. a. Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch), die beim Klarsicht Verlag erhältlich sind – du kannst also sofort loslegen!

Fühlen Sie sich manchmal überfordert, wenn es darum geht, Ihrem Kind bei den Hausaufgaben zu helfen?



Mit Vera F. Birkenbihls »Eltern-Nachhilfe« bekommen Sie das entscheidende Werkzeug an die Hand, um Ihr Kind effektiv und nachhaltig zu fördern. Dieses Buch ist Ihr unverzichtbarer Begleiter durch den Schulalltag.

Die Expertin für gehirn-gerechtes Lernen, Vera F. Birkenbihl, liefert Ihnen erprobte Methoden und praxisnahe Tipps, um das Lernen mit Spaß und effektiv zu gestalten. Entdecken Sie, wie Sie die Motivation Ihres Kindes steigern und ihm helfen können, komplexe Inhalte leichter zu verstehen und zu behalten.

»Eltern-Nachhilfe« ist vollgepackt mit nützlichen Anleitungen und verständlichen Erklärungen, die Lernen zu einem positiven Erlebnis für die ganze Familie machen. Vera F. Birkenbihl zeigt Ihnen, wie Sie die natürlichen Lernprozesse Ihres Kindes ankurbeln und mit einfachen, aber wirkungsvollen Veränderungen große Erfolge erzielen – von der optimalen Lernumgebung bis hin zu motivierenden und spaßigen Übungen.

Werden Sie zum besten Lerncoach, den Ihr Kind sich wünschen kann – und erleben Sie gemeinsam die Freude am Lernen.

Haben Sie genug von öden Vokabellisten und dem ewigen Pauken, das ins Leere führt?



Sie suchen den Schlüssel zu einer neuen Sprache? »Fremdsprachen lernen für Schüler« bietet Ihnen einen erfrischenden Ansatz, der die grauen Zellen mit Freude in Schwung bringt! Stellen Sie sich vor, Sie könnten eine Sprache lernen, indem Sie sich einfach entspannen und genießen – Vera F. Birkenbihl macht es möglich.

Mit einer Mischung aus bewährten Techniken und innovativen Methoden führt dieses Buch Sie spielerisch an das Fremdsprachenlernen heran. Vergessen Sie das sture Auswendiglernen! Durch Techniken wie das »Dekodieren« und »passives Hören« wird Ihr Gehirn dazu angeregt, Worte und Phrasen natürlich und mühelos zu absorbieren.

Sie sind Schüler, Elternteil oder Lehrkraft? Dieses Buch hält unzählige Aha-Momente für Sie bereit. Es erklärt, warum traditionelle Lernmethoden oft scheitern und wie Sie mit weniger Aufwand mehr erreichen können. Steigen Sie ein in eine Reise, die Ihre Art zu lernen verändern wird und Ihnen zeigt, wie Sprachenlernen wirklich funktionieren kann – effektiv, nachhaltig und mit viel Freude.

Stellen Sie sich vor, Sie könnten in die Köpfe Ihrer Kinder blicken und verstehen, warum sie auf ganz bestimmte Weise lernen und agieren.



Vera F. Birkenbihl nimmt Sie mit auf eine spannende Reise durch die unterschiedlichen Lernwelten von Jungen und Mädchen. Mit ihrer einzigartigen Mischung aus Humor, wissenschaftlicher Tiefe und praktischen Tipps eröffnet sie Ihnen neue Perspektiven auf das Lernen.

In diesem aufschlussreichen Buch enthüllt Birkenbihl, warum Jungen scheinbar unaufhörlich aktiv sind, während Mädchen oft ruhig und konzentriert verharren können. Sie entwirrt, wie sich diese Unterschiede schon im Kleinkindalter manifestieren und welche weitreichenden Konsequenzen sie für das Lernen haben. Durch lebendige Studien und praxisnahe Beispiele vermittelt sie, wie Sie die Lernpotenziale Ihrer Kinder voll ausschöpfen und individuell fördern können.

Dieses Buch bietet nicht nur tiefgreifendes Wissen, sondern auch einen praktischen Ratgeber mit zahlreichen Übungen und Techniken, die das Lernen erleichtern. Die innovativen Methoden von Birkenbihl bringen Spaß und Erfolg ins Lernen – egal ob im Klassenzimmer oder zu Hause.

*Plötzliche Leere im Kopf, als hätten Sie
alles Wissen ausgelöscht?*



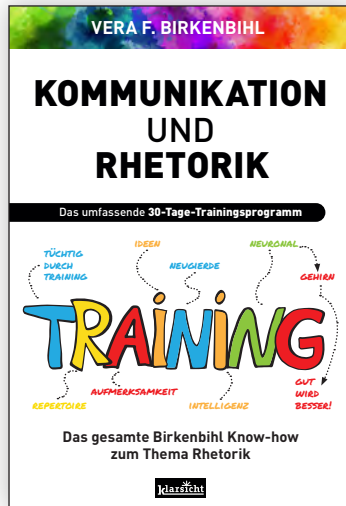
Bestsellerautorin Vera F. Birkenbihl hat ein revolutionäres Modell entwickelt, das Ihre Kreativität als Schlüssel zur Problemlösung aktiviert. In »Denkwerkzeuge für den Alltag« entdecken Sie Birkenbihls geistigen Werkzeugkasten: ein Arsenal an kreativen Techniken, die Sie befähigen, jede Herausforderung zu meistern.

Dieses Buch ist Ihr ultimatives geistiges Multitool – kompakt, multifunktional und immer griffbereit. Erfahren Sie, wie Sie mit über 60 verschiedenen Methoden Ihre Denkprozesse revolutionieren und aus eingefahrenen Denkmustern ausbrechen.

Setzen Sie praktische Beispiele und direkte Anleitungen sofort um. Von schneller Problemanalyse bis hin zu komplexen kreativen Strategien – dieses Buch rüstet Sie mit den nötigen Werkzeugen aus, um stets die optimale Lösung zu finden. Entfesseln Sie Ihr volles Potenzial und beugen Sie zukünftigen geistigen Blockaden vor.

Mit »Denkwerkzeuge für den Alltag« sind Sie bestens gerüstet, jede Herausforderung spielend zu meistern und kreative Lösungen zu entdecken.

Bringen Sie Ihre Kommunikations- und Rhetorikfähigkeiten in nur 30 Tagen auf das nächste Level!

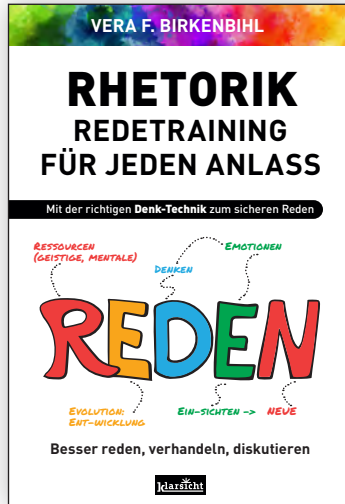


Mit dem 30-Tage-Trainings-Programm von Vera F. Birkenbihl, der Meisterin des gehirn-gerechten Lernens, ist der Erfolg garantiert. Dieses Buch ist nicht nur ein Leitfaden, sondern ein interaktives Seminar, das Sie bequem von zu Hause aus absolvieren können.

- ✓ **Praktische Übungen und Spiele:** Erleben Sie eine Vielzahl von Aufgaben, die nicht nur effektiv, sondern auch unterhaltsam sind.
- ✓ **Modulares Lernen:** Passen Sie das Training Ihrem eigenen Tempo an und wählen Sie die Module aus, die für Sie am relevantesten sind.
- ✓ **Selbst- und Fremdeinschätzung:** Nutzen Sie Fragebögen, um ein besseres Verständnis Ihrer eigenen Kommunikationsstärken und -schwächen zu erhalten.

Vera F. Birkenbihl, bekannt für ihren humorvollen und leicht verständlichen Stil, bietet Ihnen erprobte Methoden und Techniken, die auf den neuesten Erkenntnissen der Gehirnforschung basieren. Sie zeigt Ihnen, wie Sie durch gezieltes Training und praktische Übungen Ihr volles Potenzial entfalten können.

Möchten Sie bei Ihrer nächsten Präsentation begeistern, in Verhandlungen dominieren und in Diskussionen blitzschnell kontern?

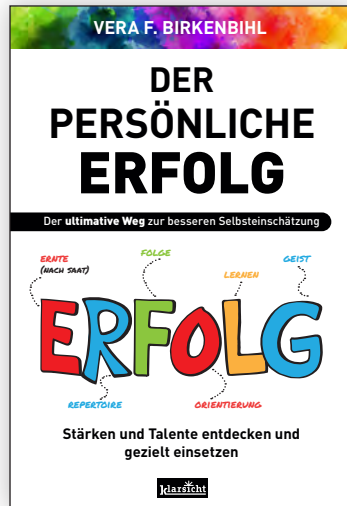


»Rhetorik: Redetraining für jede Gelegenheit« von Vera F. Birkenbihl macht aus Ihnen einen Meister der Kommunikation. Dieses Buch ist Ihr ultimativer Guide, um rhetorische Skills spielerisch zu entwickeln und schrittweise zu perfektionieren.

- ✓ **Kommunikation, die fesselt:** Lernen Sie, wie Sie Ihr Publikum in den Bann ziehen und Ihre Argumente gezielt platzieren.
- ✓ **Interaktive Übungen:** Steigern Sie Ihre Schlagfertigkeit und rhetorische Fitness – von Atemtechniken bis hin zu überzeugender Argumentation.
- ✓ **Feedback, das weiterbringt:** Optimieren Sie Ihre rhetorische Wirkung durch konstruktives Feedback.

Vera F. Birkenbihl, renommiert für ihren witzigen und gehirngerechten Ansatz, führt Sie durch einen Prozess, der nicht nur Ihre Rhetorik, sondern auch Ihr Selbstvertrauen stärkt. Egal, ob im Beruf oder im Privaten – dieses Buch ist Ihr Schlüssel, um in jeder kommunikativen Situation zu glänzen.

Was sind Ihre persönlich angelegten Talente und wie können Sie sie fördern?



In »Der persönliche Erfolg« zeigt Ihnen Vera F. Birkenbihl, wie Sie Ihre verborgenen Talente und Stärken identifizieren und gezielt einsetzen können. Es wird Ihnen nicht nur theoretisches Wissen geboten, sondern praxiserprobte Methoden und Checklisten, die Ihre persönliche und berufliche Entwicklung revolutionieren werden.

Mit einzigartigen Übungen finden Sie heraus, was in Ihnen steckt, und Vera F. Birkenbihl zeigt Ihnen, wie Sie diese Fähigkeiten gewinnbringend einsetzen. Spüren Sie den Nervenkitzel, wenn Sie erkennen, warum bestimmte Situationen Ihnen Unbehagen bereiten und wie Sie dies ändern können. Lassen Sie sich nicht länger von ungenutztem Potenzial bremsen – entfesseln Sie Ihre innere Stärke und gehen Sie den Weg zu mehr Lebensfreude und Erfolg. Dieses Buch ist Ihr Schlüssel zu einer neuen Ära der Selbsterkenntnis und des Triumphs.

Bestens geeignet für: Berufstätige und Fachkräfte, Studenten und junge Erwachsene, Eltern und Erzieher, Coaches und Trainer, Selbsthilfe- und Persönlichkeitsentwicklungs-Enthusiasten.

*Möchten Sie Ihre rhetorischen Skills in Rekordzeit
auf ein neues Level bringen?*

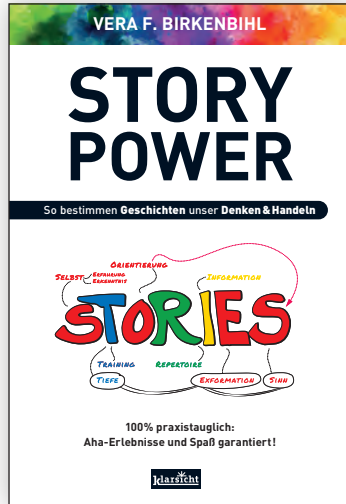


»Rhetorik-Training kompakt« von Vera F. Birkenbihl ist das perfekte Tool, um Ihre Kommunikationsfähigkeiten effizient zu schärfen. Ob für ein unerwartetes Meeting oder eine spontane Präsentation, hier finden Sie präzise Techniken für sofortige Erfolge. Knackiges Fachwissen, zielführende Übungen und prägnante Tipps – komprimiert und ohne Umwege.

Dieses Buch garantiert schnelle Erfolge und ist ideal für alle, die kurzfristig ihre rhetorische Überzeugungskraft stärken möchten – sei es für geschäftliche Meetings oder überraschende Redeanlässe. Erzielen Sie unmittelbare Verbesserungen, die Ihr Selbstvertrauen und Ihre Ausstrahlung merklich steigern. Dieses Buch ist Ihre rhetorische Erste-Hilfe-Box: praktisch, handlich und immer einsatzbereit.

Mit »Rhetorik-Training kompakt« sind Sie immer bestens gerüstet, um rhetorisch zu glänzen – schnell, wirkungsvoll und mit minimalem Aufwand. Ein Muss für jeden, der eine sofort spürbare Verbesserung seiner Kommunikationsfähigkeiten anstrebt.

Können Storys uns verändern? Und was sind starke oder schwache Storys?



Überarbeitete Neuauflage! Im ersten Teil dieses Buches zeigt die Bestseller-Autorin anhand zahlreicher Fallbeispiele, wie wichtig Sprachbilder und emotional ansprechende Geschichten – also Storys – für jeden von uns sind. Dies gilt auch für Menschen, die das nicht glauben wollen, denn Storys beeinflussen unser Denken und Handeln ganz unmittelbar. Sie prägen unser Weltbild und die Art, wie wir uns selbst sehen. Im zweiten Teil gibt uns Vera F. Birkenbihl einige Storys mit auf unseren Lebensweg.

Dieses Buch ist ein Buch-Seminar: Es enthält alles, womit wir unser Privatseminar gestalten können, inklusive kleiner Trainingsaufgaben. So stellen sich sofort prägende Aha-Erlebnisse ein und wir haben Spaß an den Veränderungen, die dieses Buch bewirkt.

»Die Macht der Geschichten sollte jedem, der mit Menschen zu tun hat und sich selbst besser verstehen will, bewusst sein. Absolut empfehlenswert!«

*Das umfassende Birkenbihl-Standardwerk:
So werden Sie vom Gehirn-Besitzer zum
Gehirn-Benutzer!*



Die Birkenbihl-Methoden unterstützen seit Jahrzehnten Kinder und Erwachsene in ihrem Denken und Lernen. Sie helfen, das Wissen aus Alltag, Arbeit und Schule effizient zu verarbeiten und zu festigen. Die gehirn-gerechten Arbeitstechniken erleichtern das Erlernen von Fremdsprachen und helfen dabei, die Grundregeln der Kommunikation zu vertiefen und sich bestens auf Präsentationen und Tests vorzubereiten.

In »Best of Birkenbihl« sind die wichtigsten und erfolgreichsten Lernmodelle von der Expertin Vera F. Birkenbihl zusammengeführt, um die eigenen Potenziale zu nutzen und voll zu entfalten:

- ✓ Übungen, Tipps und KaWas zu Kommunikation, Fragetechnik und Rhetorik
- ✓ Denkwerkzeuge für den Alltag
- ✓ Assoziative Lernspiele
- ✓ Gehirn-gerechtes Lernen
- ✓ Fremdsprachen lernen mit der Birkenbihl-Methode

Die Original Birkenbihl Sprachkurse

Für alle, die Sprachen lieben!

Entdecke deinen perfekten Online-Sprachkurs in unserer großen Auswahl an Sprachen und praxisnahen Themen – abgestimmt auf jedes Level. **Starte jetzt und bringe deine Sprachkenntnisse auf das nächste Level!**



Zum Beispiel mit dem beliebten Sprachkurs:

SPANISCH LERNEN
für Einsteiger
(A1-A2)



Die Birkenbihl-Methode ist der Schlüssel zu ...

- ✓ **angstfreier Kommunikation** in Wort und Schrift
- ✓ **sicherem Sprachgebrauch** in Beruf & Alltag
- ✓ **schnellen Erfolgen** mit bis zu 75 % Zeitersparnis
- ✓ praktischem Lernen **ohne komplizierte Grammatikregeln**
- ✓ spürbaren Fortschritten im **eigenen Lerntempo**



Jetzt starten!

www.birkenbihl-sprachen.de

Haben Sie sich jemals gefragt, warum Lernen oft so qualvoll ist? Warum das, was Sie gestern noch auswendig gelernt haben, heute schon wieder verschwunden ist? Und warum Schule und Weiterbildung oft mehr Frust als Fortschritt bringen?

Weil wir völlig falsche Methoden nutzen!

Dieses Buch zeigt, wie Lernen wirklich funktioniert – leicht, spielerisch und ganz ohne stumpfes Pauken. Denn unser Gehirn liebt es, Wissen nebenbei aufzusaugen, statt es in langweilige Formeln und trockene Wiederholungen zu pressen.

- **Lernen als Spiel:** Mit kreativen Methoden wie ABC-Listen und Assoziations-Techniken Wissen dauerhaft verankern.
- **Pauken verbannen:** Statt stumpfem Auswendiglernen nachhaltige Lernstrategien entdecken.
- **Neuro-Mechanismen nutzen:** Verstehen, wie das Gehirn arbeitet – und es gezielt austricksen.
- **Beiläufiges Lernen fördern:** Wissen mühelos aufsaugen – genau wie im echten Leben.

Egal, ob Sie selbst lernen oder anderen dabei helfen: Dieses Buch ist der Schlüssel zu effizientem, gehirn-gerechtem und vor allem spielerischem Lernen.

Wollen Sie weiter gegen Ihr Gehirn ankämpfen – **oder endlich mit ihm im Einklang arbeiten?**



Über drei Millionen Menschen haben erfolgreich ihre Sprachkurse, Bücher, Tonaufnahmen sowie Videos angewendet und über 350.000 Menschen haben sie in Vorträgen und Seminaren live erlebt. Ihre Bücher sind bis heute Bestseller. Auch die Birkenbihl-Methode, Fremdsprachen zu lernen, wurde von ihr entwickelt.

Sie war die Leiterin des Instituts für gehirn-gerechtes Arbeiten und zählt noch heute zu den ganz Großen der Seminar- und Coaching-Szene. Die Erfolgstrainerin studierte in den USA Psychologie und Journalismus und begann dort 1970 mit ersten Vorträgen und Seminaren in Industrie und Wirtschaft. Ende 1972 kehrte sie nach Europa zurück und führte ihre Seminartätigkeit sehr erfolgreich fort. Zu ihren Kunden zählten BMW, LBS, Sony, IBM, Procter & Gamble, Siemens, 3M, Henkel, Mercedes, Hewlett Packard u. v. a. Bis zu ihrem Lebensende im Dezember 2011 war sie als freie Autorin und Trainerin tätig.

Mehr Infos und weitere Veröffentlichungen auf

www.klarsicht-verlag.de

www.birkenbihl-sprachen.de

www.birkenbihl.tv

ISBN 978-3-98584-254-4



9 783985 842544