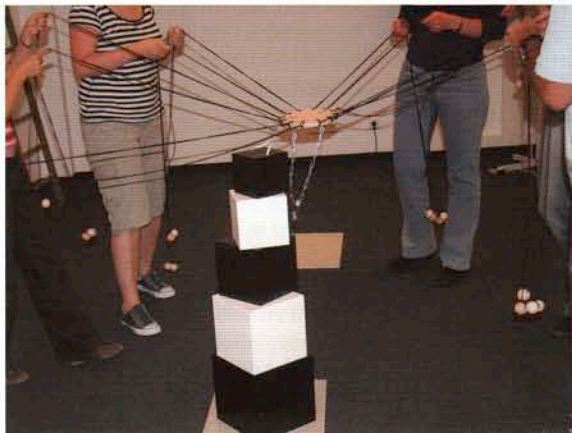


Trainingspiel „Die Türme von Hanoi“: Aktivierender Denksport

Der Mathematiker Edouard Lucas erdachte „Die Türme von Hanoi“ bereits vor über hundert Jahren. Im Trainingseinsatz soll das weltbekannte Strategiespiel jetzt kombinatorische Fähigkeiten und Teamkompetenz fördern. Training aktuell hat es getestet.

Foto: Nina Peters



Fordert die Feinmotorik: Das Team muss die Klötze gemeinsam anheben.

Das Angebot:

Kooperation, Kommunikation und Kombinatorik sollen durch den Einsatz von „Die Türme von Hanoi“ geschult werden, verspricht Spieleentwicklerin Mären Kruse. Sie hat das bekannte Knobelspiel des Mathematikers Edouard Lucas in die Welt des Trainings übertragen und das Tool im Mai 2010 auf den Markt gebracht. Der Spieldauftrag klingt zunächst simpel: Ein Turm aus fünf übereinander gestapelten Quadern soll einmal komplett umgesetzt werden. Wichtigste Regel: Beim Versetzen der Turmteile darf niemals ein größeres Stück auf ein kleineres gestellt werden. Die Herausforderung für das Team: Die Quader sollen mittels einer Krankonstruktion transportiert werden, die von der Gruppe gemeinsam gesteuert wird. An dem Spiel können sechs, 12, 18 oder 24 Personen teilnehmen.

Der TA-Check:

Beim Aufbau des Spiels ist Muskelkraft gefragt: Die fünf Turmbaussteine sind aus Holz und schwerer als man auf den ersten Blick vermutet. Daher wuchte ich die ineinander gesteckten Holzquader mehr schlecht als recht aus der Transportbox. Den Turm erbaue ich auf einem DIN A 3-großen Karton. Für die beiden Zwischenlager platziere ich zwei weitere Kartonstücke rechts und links.

Meine Mühe wird belohnt: Die Begeisterung der Testspieler ist bereits beim Betreten des Spielfelds geweckt. Beeindruckt von meinem Bauwerk, spekulieren sie über ihren Spieldauftrag. Als ich den „Kran“ hervorhole, runzeln einige die Stirn: Die Konstruktion besteht aus einer Holzplatte mit Haken und 24 Seilen, die am Rand befestigt sind. Damit soll der Kran von der Gruppe gesteuert werden.

Nachdem ich den Spielverlauf erklärt habe und jedes Teammitglied vier Seile in den Händen hält, kann es losgehen. Schnell zeigt sich: Die Holzklötze mit dem Kran zu greifen und zu befördern, fordert viel Geschicklichkeit. Das Team ist munter und ausschließlich darauf konzentriert, die gemeinsamen Bewegungen zu koordinieren – über eine Lösungsstrategie macht sich niemand Gedanken. Mit Blick auf den mitgelieferten, sieben Seiten langen Lösungsweg, stelle ich mich bereits darauf ein, dass das Spiel ewig dauern – oder das Team irgendwann aufgeben wird.

Bereits nach dem zweiten erfolgreich versetzten Bauklotz, gerät das Spiel in Stocken. Wohin soll der dritte Quader? Nun muss doch Kalkül mit ins Spiel. Die Diskussion ist kurz, man einigt sich schnell. Geduldig befördern die Testspieler Quader um Quader von A nach B – und wieder zurück. Wenn es an einer Stelle nicht weiter geht, folgen kurze

Teambesprechungen. Und siehe da: Nach 20 Minuten ist die Aufgabe geschafft. Der Turm wurde komplett versetzt. Das Team ist stolz – und ich bin verblüfft: „Trial and Error“ führte schneller zum Ziel als gedacht.

Der TA-Eindruck:

Gibt man „Die Türme von Hanoi“ in Google ein, stößt man auf mathematische Beispiele und lange Formeln. So kompliziert ist das Trainingstool allerdings nicht. Die grauen Zellen werden zwar beansprucht, da die Probanden nur mit fünf Klötzen hantieren müssen, ist die Aufgabe jedoch auch ohne allzu langes Knobeln lösbar. Für die Handhabung des Krans sind Geduld und Geschicklichkeit gefragt – doch dank des interessanten Spieldaufbaus kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Vorteil für Trainer: Nachdem die Mühen des Aufbaus bewältigt sind, kann man sich im Hintergrund halten und die Gruppe beobachten. Tipp: Damit der Abbau nicht zum Geduldsspiel wird, sollte der Trainer die Spieler bitten, die Seile gleich ordentlich aufzuwickeln.

TA-Fazit:

Knobelei mit Körpereinsatz – leider für Trainer nicht ganz unaufwendig.

Nina Peters

» Die Türme von Hanoi. Think Gaming! Trainingtools, Berlin, 2010, 250 Euro.