

September 2025

Spielelemente für die Ausbildung

Motivation durch Gamification



Gamification

Gamification bedeutet, spieltypische Elemente (analoge wie auch digitale) in einen spielfremden Kontext (hier: die Ausbildung Ihrer Azubis) zu setzen.

Chancen, Risiken und Einsatzmöglichkeiten

Nachfolgend finden Sie eine Auflistung verschiedener Spielelemente, die sich für die Ausbildung eignen können. Wir geben jeweils eine kurze Erläuterung, zeigen Chancen und Risiken auf und geben Beispiele für mögliche Einsatzfelder.

Tipp: Lassen Sie sich von unseren Beispielen frei inspirieren und experimentieren Sie selbst! Was fallen Ihnen für Einsatzmöglichkeiten für Ihren Betrieb / die Ausbildung ein?



Ziel

Das Ziel legt fest, wann das Spiel beendet wird, und ist damit eines der grundlegendsten Spielelemente überhaupt.

Chance: Orientierung, Herausforderung

Risiko: unrealistische Ziele können demotivieren

mögliche Einsatzfelder:

- jede Aufgabe lässt sich als Ziel begreifen
- Tages- oder Wochenziele für spezielle Lerninhalte / Projektphasen
- "unkonventionelle" Ziele nutzen (Grad der Zufriedenheit, Teamwork) oder besondere Ziele hervorheben (Produktqualität, Arbeitstempo)



Regeln

Regeln bestimmen, wie das Ziel erreicht werden darf. Auch sie sind Grundlage eines jeden Spiels, wobei der Umfang der Regeln von einfach bis hochkomplex variieren kann.

Chance: Orientierung, Vergleichbarkeit, Fairness

Risiko: hohe Komplexität kann überfordern

mögliche Einsatzfelder:

- jede Vorschrift / Richtlinie lässt sich als Regel begreifen
- Rollenspiele, in denen Regeln variiert werden, um bestimmte Auswirkungen zu verdeutlichen



Interaktivität

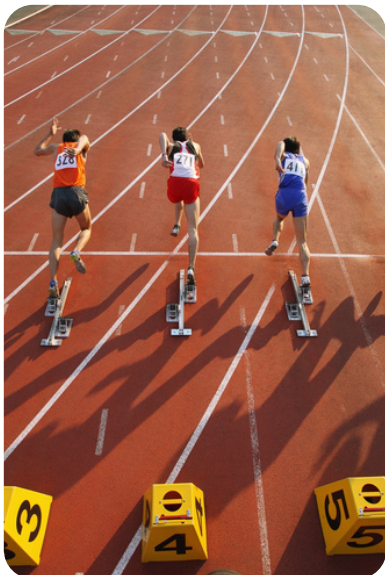
Interaktivität unterscheidet Spiele maßgeblich von anderen Medien, wie etwa Filmen. Spielende sind keine Rezipierenden sondern aktiv Teilnehmende.

Chance: Selbstwirksamkeit, Identifikation

Risiko: Unübersichtlichkeit, falls zu viel parallel passiert

mögliche Einsatzfelder:

- Reihenfolge To Do's selbst bestimmen
- eigenen Einfluss auf verschiedene Betriebsprozesse hervorheben



Wettbewerb

Wettbewerb kann motivieren und die Kreativität anregen - auch in Spielen.

Chance: Leistungssteigerung

Risiko: Versagensängste, Bloßstellung

mögliche Einsatzfelder:

- Azubi-Teams bei Projekten gegeneinander antreten lassen (im gleichen Jahrgang / im Vergleich zum letzten Jahrgang)
- Azubi "gegen sich selbst" antreten lassen, um Leistungssteigerung hervorzuheben



Teamarbeit

Kooperative Spiele entwickeln häufig eine ganz besondere Dynamik und können helfen, ungeahnte Fähigkeiten zu entdecken.

Chance: Teamgefühl, persönliche Kompetenzen

Risiko: Trittbrettfahrer, dysfunktionale Gruppen

mögliche Einsatzfelder:

- Teamarbeit für bestimmte Projekte / Aufträge
- Teambuilding-Spiele mit Kollegen / anderen Azubis
- Rollenspiele mit Fokus auf Zusammenarbeit



Storytelling

Geschichten bleiben besser im Gedächtnis und helfen nachweislich beim Lernen. Die wesentlichsten Stichworte für den Lernkontext lauten: Emotion, Identifikation und Lernen am Modell.

Chance: Identifikation, Spannung, Lerneffekte

Risiko: erfordert je nach Ausmaß Übung und Zeit

mögliche Einsatzfelder:

- anekdotische Lehrgeschichten
- Ausbildung als eigene Heldenreise
- Herstellungsprozesse auf Perspektive des Produkts erzählen



Entdeckungen

Kaum etwas fördert die intrinsische Motivation so sehr wie Neugier, Entdeckung und Erforschung. Hierzu zählt, eigene Wege gehen zu können und sich auszuprobieren, aber auch aufmerksam zu sein.

Chance: Eigeninitiative, Neugier

Risiko: zu viel Auswahl kann überfordern

mögliche Einsatzfelder:

- freies Erkunden neuer Bereiche / Abteilungen
- Möglichkeit zum Experimentieren mit Arbeitsmitteln / Werkstoffen / Abläufen bieten



2. Chance

2. Chancen unterscheiden Spiele von der Realität. Am Ende eines Spiels kann man einen neuen Versuch wagen. Das hilft, sich auszuprobieren, senkt Hemmschwellen und fördert somit Entwicklung.

Chance: Ausprobieren, Hemmschwellen senken

Risiko: einzelner Versuch kann Bedeutung verlieren

mögliche Einsatzfelder:

- Rollenspiele für schwierige Berufssituationen
- Quizspiele zur Wissensabfrage
- Übungsszenarien bieten



Avatare

Avatare sind Stellvertreter der Spielenden innerhalb des Spiels, sozusagen die Spielfiguren. Das fördert die Identifikation mit dem Inhalt und somit Engagement innerhalb des Spiels.

Chance: Identifikation

Risiko: Einsatz muss zum Thema passen

mögliche Einsatzfelder:

- Avatare im Intranet / Lern-Management-System steigern Motivation und können Feedback & Reflexion erleichtern (Visualisierung von Fähigkeiten, Entwicklungsstand, ...)



Zeitdruck

Zeitdruck schafft Notwendigkeit, schnell ins Tun zu kommen. Wichtig ist das Ausmaß: Die Zeitvorgabe sollte fordernd, aber realistisch sein. Zu hoher Zeitdruck kann in Überforderung und Demotivation enden.

Chance: Leistungssteigerung, Fokussierung

Risiko: Überforderung, Stress, ggf. sinkt Qualität

mögliche Einsatzfelder:

- "Lern-Sprints": kleine Aufgaben gegen die Zeit lösen
- Simulationen für reale, zeitkritische Aufgaben
- Extra Belohnungen freispielen, wenn bestimmte Zeitmarke eingehalten wurde



Belohnung

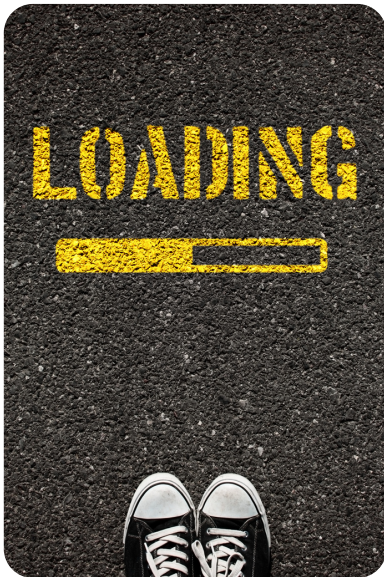
Belohnungen (Punkte, Badges, ...) bedeuten Erfolgserlebnisse und Glückshormone. Sie sollten daher bewusst und relativ sparsam eingesetzt werden, um Gewöhnungseffekten vorzubeugen.

Chance: Erfolgsgefühl

Risiko: Gewöhnungseffekte bei zu häufiger Anwendung

mögliche Einsatzfelder:

- zum Lerninhalt passende digitale Items für Avatare
- kleine Preise für größere Wettbewerbe / Erfolge
- kleine Boni, die nachfolgende Aufgaben erleichtern



Fortschrittsanzeige

Vor allem bei längeren Spielen eignen sich Fortschrittsanzeigen, um die Motivation aufrecht zu erhalten. Wie genau der Fortschritt vermittelt und dargestellt wird, obliegt dem Setting und Ihrer Kreativität.

Chance: Übersicht, Planbarkeit, Selbstdisziplin

Risiko: zu große oder zu viele Etappen demotivieren

mögliche Einsatzfelder:

- Meilensteine und aktuellen Stand der Ausbildung visualisieren
- Projekt- / Produktionsabläufe visualisieren
- Kompetenzentwicklung der Azubis visualisieren



Level

Level stellen einen erreichten Status dar und ermöglichen Vergleiche mit anderen Spielenden.

Chance: Erfolgsgefühl, Selbstdisziplin

Risiko: niedrige Level = Deklaration als "Anfänger"

mögliche Einsatzfelder:

- Schritte der Ausbildung, Kompetenzstufen, Berechtigungen im Unternehmen, ... als Level darstellen
- häufige Wiederholungen von Tätigkeiten durch kleine Variationen zu Leveln zusammenfassen



Feedback

Feedback in Spielen kann so vielfältig sein wie Spiele selbst. Es ermöglicht eine Orientierung, ob Spielende auf einem guten Weg zum Ziel sind, ob Fehler gemacht wurden, ...

Chance: Orientierung, Selbstwirksamkeit

Risiko: muss verständlich und nachvollziehbar sein

mögliche Einsatzfelder:

- direkte Gespräche, Entwicklung von Avataren, Belohnungen, Rollenspiele, Simulationen, Fortschritte visualisieren

NETZWERK Q 4.0

NETZWERK Q 4.0 ist ein gemeinsames Projekt des Instituts der deutschen Wirtschaft (IW) und der Bildungswerke der Wirtschaft und anderen Bildungsinstitutionen und wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ).

Impressum

AFZ Aus- und Fortbildungszentrum Rostock GmbH
Alter Hafen Süd 334
18069 Rostock

netzwerkq40.de

Autor

Anne Siebrecht

Bildnachweis

Canva Images

Weiterführende Materialien



Q 4.0 Kommunikation: [Storytelling in der Ausbildung - Erzählen statt erklären](#)

