

Leitfaden

Spielelemente für die Ausbildung

Motivation durch Gamification

September 2025



Aus- und Fortbildungs-
zentrum Rostock

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Was ist Gamification?

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

Was bringt Gamification für die Ausbildung?

Spielend lernen - das ist nicht nur ein moderner Trend, es ist regelrecht in unserer DNA! Schon als Säuglinge lernen wir durch Entdeckung, Ausprobieren und Spiel. Es ist die erste Art im Leben, wie unser Gehirn das Lernen lernt. Lernen durch logisches Denken oder Wiederholung kommt erst viel später. Deswegen funktioniert das Lernen durch Spiel auch im Erwachsenenalter immer noch so gut. Plus: Es motiviert! Spiele arbeiten häufig mit Mechaniken, die auf die Ausschüttung von Glückshormonen abzielen - durch Flow-Erleben, Aktivität, Vorfreude oder Erfolgserlebnisse.

Dabei ist es egal, ob unsere Spielfigur bei "Mensch ärgere dich nicht" als erstes ins Ziel kommt, wir den "Escape Room" in Rekordzeit schaffen, unsere Gilde im MMO den Raid mit regelrechter Perfektion besteht oder wir absolut chancenlos als Verlierer das Spiel beenden: Jedes Spiel baut Spannung auf, etwa durch Handlung, Herausforderung oder Wettbewerb. Wir erfahren Fortschritt und idealerweise gewinnen wir, alleine oder als Team. In jedem Fall nehmen wir Erlebnisse und Erfahrungen mit - und lernen etwas. Über das Spiel an sich, über das Thema des Spiels, über unsere Mitspielenden oder auch mal über uns selbst. Und der Clou: Das Lernen passiert ganz nebenbei.

Auf dieser Mechanik baut Gamification auf. Die Ausbildungsinhalte werden spielerisch dargestellt und aufgelockert. Es wird zusätzliche Motivation geschaffen, sich mit den Inhalten zu beschäftigen. Durch Ausprobieren und eigenständiges Entdecken werden Glückshormone freigesetzt, selbst wenn das Thema mal nicht so interessant ist. Durch die ausgelösten Emotionen bleiben die Inhalte den Azubis außerdem nachhaltig im Gedächtnis.

Wo anfangen?

Wenn du in deiner Ausbildung mit Gamification arbeiten möchtest, ist ein erster wichtiger Schritt, sich einen Überblick über die vielfältigen Spielelemente zu verschaffen sowie deren Vor- und Nachteile einschätzen zu können. In diesem Leitfaden zeigen wir dir daher verschiedene Spielelemente. Einige gehören zu jedem Spiel dazu, andere sind optional. Bewusst eingesetzt, kann jedes einzelne einen großen Unterschied machen sowie Abwechslung und Spaß in den Lernalltag bringen.

Chancen, Risiken und Einsatzmöglichkeiten

Nachfolgend findest du 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: Lass dich von unseren Beispielen frei inspirieren und experimentiere selbst! Was fallen dir für Einsatzmöglichkeiten für deinen Betrieb / die Ausbildung ein?



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

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

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 usw.

Chance: Orientierung, Selbstwirksamkeit

Risiko: muss verständlich und nachvollziehbar sein

Mögliche Einsatzfelder:

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

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 Kolleg:innen / 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 Lerngeschichten
- Ausbildung als eigene Heldenreise
- Herstellungsprozesse aus 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

Zweite Chance

Zweite 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:in"

Mögliche Einsatzfelder:

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

NETZWERK Q

Das Netzwerk Q ist ein gemeinsames Projekt des Instituts der deutschen Wirtschaft (IW), der Bildungswerke der Wirtschaft und weiterer Bildungseinrichtungen. Gefördert wird es vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) – damit Ausbildung für dich und deine Auszubildenden noch stärker, zukunftsorientierter und wirksamer wird.

Impressum

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

netzwerkq.de

Autor

Anne Siebrecht

Hinweise zur Verwendung von Künstlicher Intelligenz

Der Text wurde mit KI optimiert.