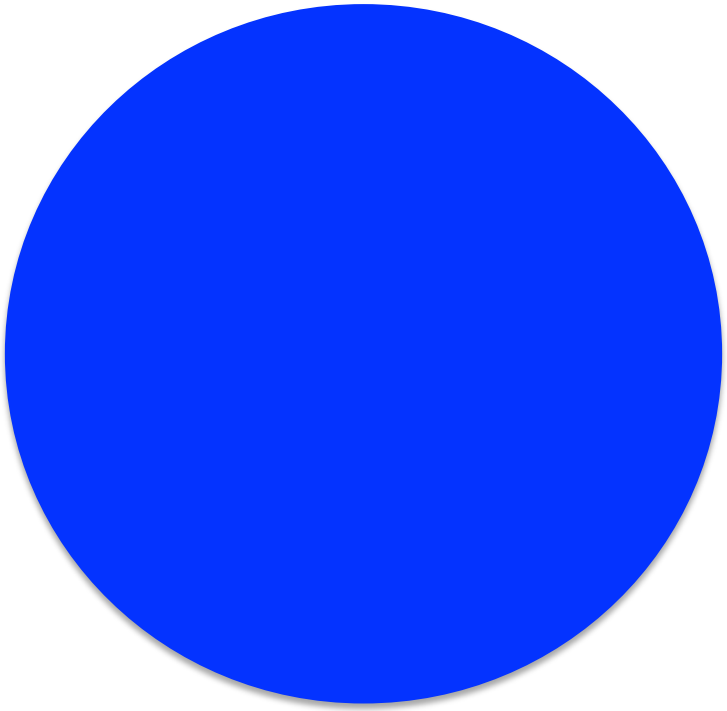
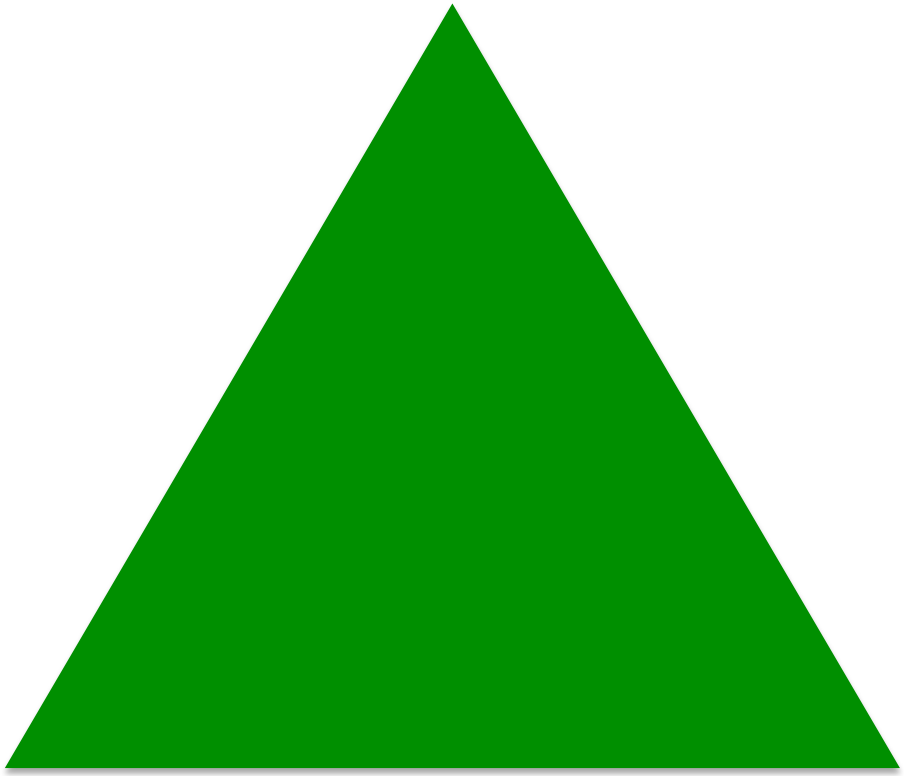
Aufgabe:
Rufe so schnell wie möglich den Namen
der angezeigten Farbe in die Runde!

Achtung: Es geht hier nicht um das Vorlesen
von Wörtern, sondern um das Erkennen und Herausrufen
der Farbe.

Wir probieren das mal...





Und jetzt noch einmal mit Worten.
Wie gesagt, es geht um die Farbe!

BAUM

BLUT

WASSER

Und noch einmal so schnell wie möglich die dargestellte Farbe der Objekte heraus rufen!

ROT

BLAU

GRÜN

In einem **Stroop-Experiment** besteht die Aufgabe der Versuchsperson darin, Reize durch das Benennen eines ihrer Attribute zu klassifizieren; dabei müssen die Reize mindestens 2 Attribute besitzen.
Inkongruenz: Die beiden Attribute sind in ihrer Bedeutung gegenläufig oder zumindest nicht stimmig
Kongruenz: die Attribute stimmen in ihrer Bedeutung überein.
Neutral: Die Attribute stehen in ihrer Bedeutung in keinem Zusammenhang

Weitere Beispiele: Anzahl der Ziffern (2 2 2); Zeichen- und numerische Größe (7 3); Position („RECHTS" linksstehend); Wörter mit anderen Motiven
Klinische Nutzung u.a. zur ADHS-Diagnostik

Ressourcen zur Stroop-Interferenz bzw. zum Stroop-Effekt:
http://irtel.uni-mannheim.de/lehre/propaed/ExpraBuchHTML/Kapitel7.htm

Spiele in der Hochschuldidaktik: Verblüffung erleben!

Einige **Experimente** eignen sich für spielerische Interventionen,
wenn sie für die Lernenden zu einer **Erfahrung** oder einem **Erlebnis** werden können.
Insbesondere verblüffende, unerwartete oder auch irritierende
Erfahrungen können Impulse zur nachfolgenden Reflexion und Diskussion liefern.

https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_klassischen_Experimente_in_der_Psychologie

Einige bekannte Methoden wie das „Gruppenpuzzle“ basieren auf der Didaktisierung
Der Erkenntnisse psychologischer Experimente.

Auch **Spiele und soziale Interaktionen** können auf diese Weise – durch Verblüffung
oder Irritation – über eine Didaktisierung hinaus für Bildungsprozesse im ‚sicheren‘
Spielrahmen nutzbar gemacht werden.

"Anlass für Bildungsprozesse (...) sind also gesellschaftlich bedingte Erfahrungen,
denen ein Indivlduum ausgesetzt ist und die zur Infragestellung bzw. Veränderung
der eingespielten Modi der Wahrnehmung, Deutung und Verarbeitung
von Erfahrungen führen, über die es verfügt.“
– Hans Christoph Koller (2009), "Bildung als Habituswandel", S. 20