

Netzwerk Grenchen

Lernen beim Gamen? – das Angebot «Level Hub» macht's möglich

Von Andreas Toggweiler

26.08.2026, 05.00 Uhr

Wie Solothurner Lernende in Grenchen Teambildung mit Videogames betreiben.

Abo Exklusiv für Abonnenten

Artikel anhören:

- 1.0x +

00:00



03:40

[AI Voice by BotTalk](#)

Darum geht es

- Level Hub in Grenchen setzt Videospiele ein, um Kommunikations- und Feedback-Skills zu vermitteln.
- Lernende der Glutz AG trainierten dort im Team unter anderem mit dem Spiel «Overcooked».
- Das Angebot richtet sich auch an Firmen und Organisationen, die Teambildung und den Umgang mit Hemmschwellen verbessern wollen.

Weiterlesen nach der Anzeige

WERBUNG



Im Level Hub des Netzwerks Grenchen machen 13 Lernende und Berufsbildner der Glutz AG Solothurn Teambildung bei Videospielen. Vier Köche kochen im Game zusammen Suppe und richten die Teller für die Gäste im Restaurant her.

Bild: Oliver Menge

«Wir kommen jetzt zu unserer nächsten Spielsession», erklärt Cristina Gerber vom Level Hub in Grenchen zu einer Gruppe von 13 Lernenden der Solothurner Schliesstechnikfirma Glutz AG. Die Jugendlichen sind aber nicht zum Abhängen nach Grenchen gekommen, sondern um ihre Kommunikations- und Feedback-Skills zu trainieren.

[Weiterlesen nach der Anzeige](#)

RAIFFEISEN

Mehr Wert mit unserer
Vermögensverwaltung.

Weil sich Pensionsplanung
und Anlageberatung
aus einer Hand
für Sie auszahlen.

[Vermögensverwaltung entdecken](#)

Aber ja, bei einer Spiel-Session. Etwa mit dem Videospiel «Overcooked», wo es gilt, im Team möglichst viele virtuelle Mahlzeiten bereitzustellen. Auf den Chef hören und auf die andern, sofort reagieren, wenn etwas klemmt. Kommunizieren ist ein zentrales Element.

Erkenntnisse über sich selber und andere

Das haben Gerber und ihr Team festgestellt, als sie vor einigen Jahren in der Grenchner Arbeitsintegrationsorganisation «Netzwerk Grenchen» begonnen haben, ihren Klienten mit Videospielen

Erkenntnisse über sich selber und ihr Auftreten zu vermitteln. Das Angebot Level Hub macht seither Schule und als kleines Profit-Center innerhalb des Netzwerks Grenchen ist man dran, sich eine breitere Kundschaft zu erschliessen.

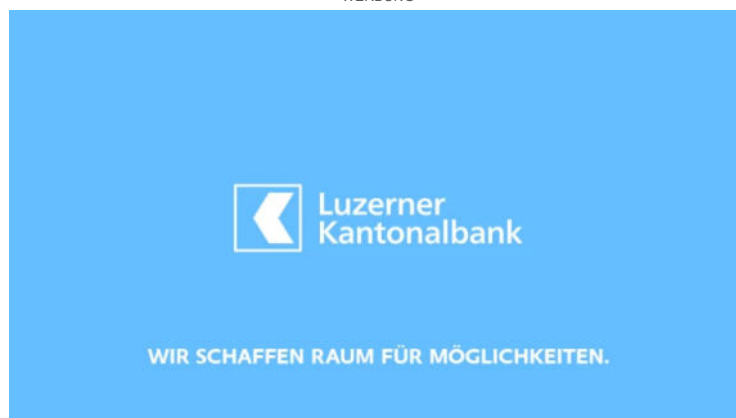


Cristina Gerber, Leiterin von Level Hub, erklärt eine Feedbackrunde.
Bild: Oliver Menge

«Videospiele sind für die Teambildung besser geeignet, als man denkt», sagt Michael Zbinden, «Arena Operater» von Level Hub. Zielpublikum seien unter anderem Firmen und Organisationen, die an ihren Prozessen arbeiten. Es geht um Führungskräfte, aber nicht nur. «Wenn man sich voll auf einen Spielverlauf konzentrieren muss, kann sich niemand mehr verstellen», fasst Zbinden zusammen.

Weiterlesen nach der Anzeige

WERBUNG



Nach einem Seminarblock werden die Glutz-Lernenden von Cristina Gerber aufgefordert, einander Feedbacks zu geben. Selber oder durch Beobachtung Dritter zu realisieren, wie ein Team und seine Mitglieder funktionierten, das ist auch ein Ziel, das Level Hub anstrebt. «Zuhören, nachfragen, sich nicht rechtfertigen, sich bedanken», gibt Cristina Gerber den Lernenden ein kleines ABC des Feedbacks auf den Weg.

«Mutigere Feedback-Kultur»

Beim Briefing nach dem Seminar sollen die Teilnehmenden offen sagen, was ihnen das Modul gebracht hat, aber auch, was nicht. Reto Mathys, Ausbildungsverantwortlicher bei der Glutz AG, erhofft sich dank Level Hub eine «mutigere Feedbackkultur». Junge Menschen seien in manchen Bereichen heute agiler als früher. Hierarchien würden aber manchmal verhindern, dass sie sich äussern.

Level Hub soll nicht zuletzt dazu dienen, solche Hemmschwellen abzubauen. «Wir schlucken Dinge noch zu oft runter, wenn wir eigentlich sprechen sollten», meint Mathys. «Damit geht in manchen Situationen hilfreiche Information verloren.»



Feedback-Praxis wird geübt.

Bild: Oliver Menge

Vom Tag mit den Lernenden und ihren Ausbildnern bei Level Hub und seinem Approach, habe man profitiert, ist Mathys überzeugt. Da die Lernenden unterschiedliche Berufsbilder haben, könnten solche Events auch zur Teambildung beitragen. Identifikation sei nicht nur etwas für Führungskräfte.

Analoger Schlusspunkt mit Lego

Bei Level Hub hat man laut Michael Zbinden zwei Zielgruppen: Lernende etwa vor der Lehrabschlussprüfung, die Unterstützung suchen oder neue Wege zur Stressbewältigung. Eine weitere Gruppe sucht Unterstützung bei der Teambildung – von Führungskräften bis zum Lehrling. Ziel sei, die Bereiche so auszubauen, dass Level Hub selbsttragend werde.

Im Ausbildungsraum sind die Jugendlichen inzwischen am Ende eines Seminarblocks angelangt. Auch für die Learnings gibt es ein

spezielles Tool: Es geschieht hier nicht mit einem Videospiel, sondern haptisch, analog und greifbar: mit Hilfe von Legosteinen.

Kommentare

 Jetzt kommentieren

Noch keine Kommentare. Geben Sie die erste Meinung zum Artikel ab.

Für Sie empfohlen

Hindernis

Brandgefahr und Rüpel-Fahrer: Jetzt verbietet erste Kaffeeekette E-Scooter

E-Scooter sind beliebt – zum Leidwesen vieler. Starbucks verbietet nun ihre Mitnahme in die Schweizer Filialen. Grosse Supermärkte und Restaurantbetreiber wie die Migros machen es der Kaffeeekette gleich.

31.08.2026



Leichtathletik

Saisonende für Mujinga Kambundji und die Erkenntnis: Die schwierigste Strecke ist die Zeit danach

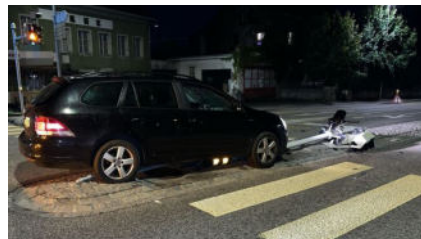
30.08.2026



Spitälerskandal

Doch keine PUK wegen der Missstände bei den Solothurner Spitälern?

30.08.2026



Solothurn

Wer ist mit dem Auto in dieses Lichtsignal gefahren? Die Polizei sucht Zeugen

30.08.2026



Tennis

Unter Tränen: Roger Federer in Hall of Fame aufgenommen

30.08.2026

Aktuelle Nachrichten