

Das war mal ein besonderer Tag...

19. November 2008, 16:58 Uhr von Gert Eichler.

Veröffentlicht im Online-Dossier „Heterogenität“ der Fakultät für Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft der Universität Hamburg (<http://life.epb.uni-hamburg.de/node/2196>), hier Titel geändert.

Spiel ist Heterogenität

Spiel ist komplexe Erlebniswelt des Kindes. In indigenen (ursprünglich lebenden) Kulturen gab es kein Schulsystem. Die komplexe Lebensgemeinschaft sozialisierte: die Familie, andere Kinder, Erwachsene in all ihren täglichen Verrichtungen, die von den Kindern einsehbar miterlebt wurden. Spielgruppen, in denen die älteren Kinder dominierten, waren die ‚Schule des Lebens‘. Das moderne Schulsystem ist Welten von dieser ursprünglichen, vielfältigen Erfahrungswelt des Kindes entfernt. Fachgebundenes Lernen steht im Mittelpunkt, entfernte sich immer weiter von der Spielwelt des Kindes. Gemeinsames Leben und Lernen wurde ein Problem, verschärft durch die hierarchische Gliederung in Schulstufen. Eine wissenschaftliche und praktische Antwort ist die (Wieder-) Herstellung von Komplexität, von Heterogenität im schulischen Geschehen.

Hier soll die These vertreten werden, dass eine Schulreform in diesem Sinne zwingend auch auf eine Förderung der Spielwelt von Kindern angewiesen ist. Beginnen wir mit einer kleinen Beobachtung.

Spiel ist elementares Erlebnis



Das Lehrprojekt ‚Spiele der Welt‘ hat eingeladen. Die Klasse ist eingetroffen, alle sind neugierig. Versprochen ist viel: Spiele aus aller Welt. Die ‚Kids‘ versuchen, beim Gang durch die Halle schon zu erfassen, was sie erwartet. Aufgebaut sind Tische mit Spiel- und Sportgeräten, eine Ausstellung zu Spielen der Welt, ein Holländisches Schiebespiel mit kleinen Holzscheiben (Jakkolo), ein Wurfspiel aus Südamerika (el sapo, der Frosch). Verstreut in der Halle liegen Steine, verschiedenartige Bälle, Fäden, Reifen, Kreisel, Murmeln, Kugeln, Taue... Die Kids sind bemerkenswert leise, versuchen, auf dem Weg zur Umkleidekabine schon vieles zu sichten. Einer wird laut, ein Quirliger, etwas pummelig, sehr agil: „Gibt es denn hier keinen Fußball? Scheiße – ich hau’ ab!“

Nicht gerade ermutigend. Fußball ist das gesellschaftlich dominierende Bewegungsspiel - können wir mit offenen, zumeist unbekanntem Motiven, auf die man sich einlassen muss, gegen eingefahrene Sportarten bestehen? Und nicht nur das, auch noch vielfältige Erlebnisse, neue Erfahrungen vermitteln? Vielleicht sogar Neugier und den Wunsch nach Fortsetzung bewirken? Die Studierenden sind da ungerührt, für sie ist wichtig, dass sie selbst etwas erfahren, Schulkinder im Spiel erleben. Sie sind ‚auf Station‘, werden anleiten.

Dann geht alles sehr schnell. Siebtklässler wissen das: Man versammelt sich im Kreis, hört artig zu, macht sich auch wichtig, will endlich anfangen. Schließlich bricht der Sturm los. So vielfältig waren die Spielangebote noch nie. Nach dem gemeinsamen Eröffnungsspiel, einem Laufspiel aus Indonesien, bei dem es auf Täuschen, Ausweichen und Gruppenkoordination ankommt, entsteht Erlebnis-Stress. Alle wollen alles mitmachen. Wir hatten eine offene Situation gewählt, um den Erlebnischarakter zu fördern. Die Vielzahl der Betreuer ermöglichte es, hierbei den Wünschen und Problemen zu entsprechen sowie kleine Anleitungen zu gestalten.



Anleitung Kreiselwurf



Das klassische Geschicklichkeitsspiel: 5 Steine

In der Schlussbesprechung, wieder im Kreis, werden kleine Geschichten erzählt und einzelne Motive nachgespielt. Der Wunsch nach einer Wiederholung ist stark. Auf die Schule wird er nicht bezogen: „Wann können wir wieder kommen?“. In dem üblichen, entspannten Durcheinander beim Umkleiden und Verabschieden kommt der Fußballer zum ‚Ältesten‘, dem Lehrenden, und baut sich vor ihm auf: „Vielen Dank, das war mal ein ganz anderer Tag!“

Spiel ist Gattungseigenschaft

Da hat ein eingefleischter Fußballer, der auf dem Schulhof das Fußball-Geschehen entscheidend mitbestimmt, die Spiele der Welt für gut befunden! Sogar für so attraktiv, dass er, cooler Typ, der Lob zurückhält, die Initiative ergreift und sich bedankt. Im offenen Spiel wirkt Vielfalt, Neues, Überraschung, Probieren, Entdecken, Bewährung, Eroberung, Können. Das hat der Fußballer offensichtlich erlebt und gewürdigt.

Dieses kleine Ereignis verweist auf Qualitäten des Spielens überhaupt. Nicht Sport, z.B. Fußball, ist primär, sondern Spiel. Fragen wir nach dem Inhalt der Worte Sport und Spiel, wird schnell deutlich: Sport bezeichnet Üben, Trainieren, Vergleichen, Siegen bzw. Verlieren. Spiel bezeichnet Freiheit des Tuns, insbesondere Neugier, Erprobung, Erkundung. Explorierende, spielerische Eroberung ist primär. Die sportive Normierung und der Wettkampf kommen später.

Was macht also Spiel aus, was ist daran so ursprünglich und packend, dass es bei geeigneter Präsentation gegen modernen Fußball bestehen kann? Wenn man konsequent zurückfragt, drängen sich Einsichten der Tierpsychologie und Humanethologie auf. Zahlreiche Beobachtungen zeugen davon, dass lernfähige Lebewesen das Spielen brauchen, in ihrer Kindheit intensiv spielen. Oder, grundsätzlicher: Lernen bedingt Lockerung der instinktiven Nötigung (Lorenz), braucht einen nicht definierten Antriebsraum. Auf Lernen angewiesene Gattungen entwickeln einen Schonraum Kindheit, in dem experimentiert, erkundet, probiert wird – dieses mit offener Antriebsenergie, frei und nicht mehr instinktiv gesteuert. Für dieses antriebsgesteuerte Experimentierverhalten wurde ein Fachbegriff geprägt: „Spielappetenz“. Ein deutlich mit Antriebsenergie versehener Drang zur Erkundung. Am klarsten bei Konrad Lorenz, der dem Spielen unverzichtbare Funktionen für die Entwicklung des auf Lernen angewiesenen Individuums zuschreibt.

Diese Einsichten zeigen: Spielerische Exploration ist unverzichtbare Voraussetzung des Lernens. Spielen und Lernen sind untrennbar verbunden. Das formale Lernen erwächst aus der spielerischen Erkundung, die immer weitere Routinen in die Exploration einbezieht. Diese Routinen bilden das ab, was Kultur genannt wird. Konrad Lorenz schreibt dem Spiel Kultur schaffende Funktionen zu.

Diese erfahrungswissenschaftliche Sicht betont das Spielen und die Spiele – führt zur Betrachtung des Entwicklungs- sowie Kulturwertes des Spiels. So gilt für das Spielen: Aus ursprünglicher Spielappetenz entwickelt sich beim Menschen Lust am Spielen (Charlotte Bühler: ‚Funtionslust‘). Und: Aus ursprünglicher, spielerisch gelernter Anpassung an flexible Umweltbedingungen entwickelt sich erspielte Bewältigung von Motorik, Sprache, sozialer und kultureller Umwelt (u. a. Charlotte Bühler, Jean Piaget). So gilt für die Spiele: Aus ursprünglichen, in Neugierverhalten entwickelten Routinen entstehen Ritus, Ritual, Kult, Kunst...eben Kultur (Johan Huizinga).

Spiel ist ‚Schulaufgabe‘

Folgt man dieser Sicht ‚des Spiels‘, wird deutlich, was Kinder brauchen: Den ungehinderten Zugang zur Vielfalt der Spiele, die der Eroberung des Umfeldes und der Entfaltung der Person dienlich sind. Kinder brauchen Spielfreiheit: Vielfalt der Anreize, Erlebnisse, Bewährung, Bemeisterung.

Schule ist zunehmend aktiver Lebensraum des Kindes. Medienkonsum, verkürztes Familienleben, häufiger Ausfall des Wohnumfeldes und der Straße als Erlebnisraum erhöhen die Verbindlichkeit des sozialen Erlebens im schulischen Alltag. Schulen sind weit mehr als Lern- und Bildungsstätten, sie sind prägender Ort der sozialen Entwicklung. Diese Eigenschaft drückt sich auch in der angestrebten Ganztags-Betreuung aus.

Sein Lebensraum ist dem Kind primär Spielraum. In diesem Sinne beschrieb Martha Muchow den Lebensraum Stadt. Die Wohnstraße erwies sich in der Analyse als ein nach außen verlegtes Zuhause. Entfernter gelegene Straßen und Plätze fungierten als Spielplätze. Das Warenhaus als Bewegungs- und Abenteuerwelt. Die Lehrer, Erzieher und Fürsorger sollten, so war die Hoffnung, aus dieser Schilderung der Aneignung des städtischen Lebensraumes durch Kinder Nutzen für ihre Arbeit ziehen. Heute haben Pädagogen die noch weitergehende Aufgabe, diese Welt selbst weitgehend schaffen zu müssen!

Das in einer Situation, in der das ‚Zuhause‘ zunehmend zerbricht, die Lernforderungen fächerorientiert den Schulbetrieb prägen und die Entwicklung der Kinder in Familie und

vorschulischem Umfeld zunehmend problembehaftet ist. Eine entwicklungspsychologische Orientierung ist unerlässlich. Insbesondere Charlotte Bühler und Jean Piaget zeigen eindrucksvoll, dass es typische Spielphasen gibt, verknüpft mit anderen Dimensionen der Entwicklung der Person. Sie unterscheiden eine primäre Phase des motorischen Spiels, eine folgende Phase des symbolischen, phantasiebetonten, sprachlich orientierten Spiels und eine Phase des interaktiven, gruppenbetonten, sozialen Spiels. Diese Strukturierung findet sich auch in zahlreichen Beiträgen anderer Autoren zum Zusammenhang von Entwicklung und Spiel.

Entwicklungsprobleme belasten zunehmend das schulische Geschehen. Motorische Defizite, Übergewicht, Aufmerksamkeitsprobleme, Hyperaktivität, Lernschwächen, soziale Orientierungs- und Verhaltensprobleme signalisieren Verluste in kindlicher Umwelt. Die Differenzierung von Wohn- und Arbeitsstätte, kleinfamiliäre Lebensformen, Verkürzung des Familienlebens durch Arbeitsbelastung, häufiger Verlust von Straße und Nachbarschaft erschweren oder zerstören die Chance des Kindes, sich komplex und eingebunden spielerisch entwickeln zu können. Bei ungünstigeren Lebensbedingungen, z. B. materieller Armut, Scheidung, Rauchen und Alkoholkonsum, verstärktem Fernseh-Konsum verschärfen sich die Probleme. Schließlich: Mediennutzung bei Kindern vermittelt virtuelle Komplexität; ein Zusammenhang mit noch weitgehend unbekanntem Folgen.

Spielpflege an Schulen ist hiernach zum einen der Versuch, komplexes Erleben zu vermitteln. Die Schule wird zunehmend zentraler öffentlicher Erlebnisraum. Sie muss sich der zentralen Aufgabe der Vermittlung klassischer Motive des Spielens öffnen. Hier soll dafür geworben werden, in einem ersten Schritt den Bereich des allgemeinen, entwicklungsrelevanten Spiels verlässlich, d. h. in angemessener Differenzierung und verbindlich zu fördern. Hierzu zählen Motorische Spiele, Steinspiele, Fadenspiele, Spiele mit allen Sinnen, Laufspiele, Rhythmus- und Gleichgewichtsspiele, Reifenspiele, Hüpfspiele, Kreiselspiele, Jonglierspiele, Kugelspiele, Stockspiele, Ballspiele, Wurfspiele, Kooperations- Interaktions- und Kampfspiele, Geselligkeitsspiele... Die genannten Motive gestatten die Gestaltung entwicklungsrelevanter Spielangebote.

Spielpflege an Schulen ist zum zweiten der Versuch, verlorene Spielerlebnisse nachzuholen, zu ‚therapieren‘. Die Abfolge der Spielmotive ist vernetzt, die frühen Motive werden in späteren Spielformen begeistert wiederholt. Eine ‚Steilvorlage‘ für Förderung und Therapie (modern: Intervention, hier allerdings ohne Diagnostik). Es ist nie zu spät, in klassischen Spielerlebnissen seinen Körper, die gegenständliche Umwelt, das Gegenüber, die Gruppe, die schulische Umwelt neu und intensiv zu erleben. Im spontanen, begeistert und komplex erlebten Spiel und im aufbauenden Sport können Defizite der körperlichen, sensorischen, nervlichen, psychischen und sozialen Entwicklung in noch nicht bekannter Weise ‚therapiert‘ werden. Psychomotorische Bewegungsräume haben sich etabliert, Spielpflege muss sich anschließen!

Neu ist das Thema nicht. Engagiert werden Schulhöfe gestaltet, Spielstunden betreut, offene Bewegungsspiele im Sportunterricht angeboten, aktive Pausen im Fachunterricht realisiert, Spiel- und Sportfeste organisiert, Sportangebote für Problemgruppen eingerichtet. Auch entdeckendes bzw. exploratives Lernen und Projektunterricht zählen in diese Reihe. In der allgemeinen Spielpflege sowie der spielgerechten Gestaltung des Fachunterrichts, wird engagiert entwickelt. Dieses gilt für viele Schulen – oder, anders formuliert, leider noch für viel zu wenige!

Sowohl über Umfang, Art und Qualität der Initiativen als auch über die Wirkungen verlässlicher, altersgerechter sowie nachholender Spielpflege ist wenig bekannt. Hier hat Forschung ein wichtiges, vernachlässigtes Arbeitsfeld.

Spiel ist leicht einzurichten

Im Lehrprojekt ‚Spiele der Welt‘ wurde diskutiert, wie die Pflege elementaren Spiels an Schulen verlässlich organisiert werden könnte. In Einladungen von Schulklassen (vgl. Bericht oben) hatte man eine Vielzahl gravierender motorischer und koordinativer Defizite beobachtet. Die Einrichtung einer verlässlichen Spielpflege vor Ort wurde Projektthema. Es folgte ein Modellversuch „Spielpilot“ an einer Grundschule.

Idee: Das Kollegium sollte durch eine mindestens einmal in der Woche hilfreich wirkende Person unterstützt werden. Die Bezeichnung ‚Spielpilot‘ erschien passend und attraktiv. Vier oder fünf Schulen könnten einen Spielpiloten finanzieren. Der Personalkostenanteil wäre sehr gering, der Nutzen sehr hoch: Förderung der Kinder, Verbesserung der Voraussetzungen fachlichen Lernens, Verbesserung des Schulklimas, Einbeziehung der Eltern...

Das Projekt simulierte die Arbeit eines Spielpiloten. Spiel wurde zum Schulthema: Im Fachunterricht (als Aktive Pause), in den Freistunden (Spielstunden auf dem Schulhof), im Sportunterricht, in der Unterrichtspause unter Anleitung der Studierenden. Betreut wurden u. a. Steinspiele, Murrenbahn, Fadenfiguren, Kreiselwurf, Kugelspiele, Laufspiele, Ballspiele, Reifentreiben, Felder- und Seilhüpfen. Der Schulverein finanzierte Klassen-Spielkisten für die Pausennutzung, der Schulhof erhielt plötzlich Kreidfelder für Hüpfspiele, es entstanden kleine Übungsgruppen insbesondere zum Spiel Fünf Steine (eines der zentralen Motive weltweit). Fadenfiguren wurden bei den Eltern erkundet.



‚Fadenabheben‘ – eine noch geläufige Variante aus Tausenden Figuren weltweit. Man sieht es förmlich: Hier wird ‚begriffen‘!

Klassenweise wurden Spielpässe verteilt. Es waren ‚echte‘ Pässe mit Passfoto, das mittels Digitalkamera erstellt wurde. Großer Auflauf. Alle wollten dringend diesen Pass. Innen wies er klassische Motive mit Bestätigungsfeld auf. Es wurde Aufgabe, die Spiele zu erobern, sie zu ‚erlernen‘ und den Erfolg prüfen zu lassen. Bescheinigung im Pass. Bei Erfüllung aller Aufgaben erhielten die Kinder auf einer gesonderten Veranstaltung, zu der auch die Eltern eingeladen waren, ein Spieldiplom, das ihre Befähigung zur Weitergabe der Spielmotive an jüngere Kinder bestätigte. Verbunden war diese Bestätigung mit dem Dank für ihr Interesse an den Spielen anderer Kulturen – die ja Spiele aller Kinder sind.



Die Begeisterung der Kinder war überwältigend. Die Reaktion fachlich befasseter Personen, bis in die Staatsrats-Ebene der Behörde (Hamburg) war deutlich positiv bis begeistert. Eine Institutionalisierung im Selbstlauf hat es dennoch nicht gegeben. Spiel ist kein etabliertes Thema.

Spiel ist Kulturerbe

„Für die Erziehung eines Kindes benötigt man ein ganzes Dorf“ – dieser alte afrikanische Spruch ist nicht falsch, weil er aus Afrika kommt oder weil er alt ist. Er trifft genau: Nur eine komplexe, vielfältige, nachhaltige Betreuung fördert die Entwicklung der Person. Heterogenität in diesem Sinne ist zumeist noch Programm. Unser Verständnis von Spiel ist traditionell der Negation von Ernst, Verbindlichkeit, Arbeit verhaftet. Es verbindet sich mit Kindheit und Freizeit, weniger mit verbindlicher Förderung. Spielpflege ist nur vereinzelt festes Programm im Studium der Erziehungswissenschaft. Im Studium der Sportwissenschaft rangiert sie, wenn überhaupt, unter der Bezeichnung „Kleine Spiele“ (in Hamburg: ‚Bewegungsspiele‘). Fußball gilt als „Großes Sportspiel“. Eine Vertiefung, insbesondere im Grund- und Sonderschulbereich nötig, ist in ‚Kleinen Spielen‘ nicht möglich (auch nicht in Hamburg). Kleine Spiele, kleine Bedeutung, Große Spiele, große Bedeutung...

Diese zögerliche Haltung erschwert Einsichten in den Wert des Spielens und behindert Spielpflege. Johan Huizinga hat den Kulturwert des Spiels bewusst gemacht: Spiel sei Kultur, Kultur entstehe als Spiel, so seine weltweit beachtete Grundthese. Diesem Verständnis

folgend, muss Spiel als Kulturerbe der Menschheit begriffen werden. Es ist zu hoffen, dass sich dieses Verständnis weiter verbreitet und in der schulischen Sozialisation wirksamer wird. Denn: Für die Erziehung eines Kindes benötigt man eine ganze Schule...

Der Autor betreut die Bibliothek HOMO LUDENS, eine Einrichtung am Fachbereich Bewegungswissenschaft der EPB-Fakultät.