

spielen

Spielen ist für Kinder lebensnotwendig!

Mit dieser Aussage möchten wir Sie einladen, die Welt des Spielens näher zu betrachten. Spielen steht in manchen gesellschaftlichen Kontexten in einer eher minderen Bewertung und dem Spielen haftet immer wieder ein Etikett der niedlichen Belanglosigkeit an. Doch es ist wie F. Schiller schon erbot anmerkte weit mehr als „bloßes“ Spiel. In seiner Wahrnehmung ist nur das Spiel das, was den Menschen vollständig macht. Wir teilen diese Gewissheit, für uns ist Spielen eine Lebensnotwendigkeit, das in seinem Wert nicht hoch genug eingeschätzt werden kann.

Darüber hinaus ist uns bewusst, dass Spielen kein alleiniges Privileg der Kinder ist – ganz im Gegenteil. Das Leben der Erwachsenen ist voller Spielwelten, ob in der Musik, beim Sport oder an der Börse. Mit professionellem Spiel verdienen sich viele Menschen nicht nur ihren Lebensunterhalt, manchen gelingt es darüber hinaus sehr viel Reichtum, Anerkennung oder gar einen Nobelpreis zu gewinnen. Spielende Erwachsene, sei es im Schauspiel, auf den Musikbühnen, in den Sportarenen und auch in den virtuellen Welten, haben teilweise eine große Popularität und sind für Kinder und Jugendliche wichtige Vorbilder.

Führen wir Johan Huizinga Ansichten über den Homo ludens, den spielenden Menschen, der seine Fähigkeiten im Spiel entwickelt weiter, erkennen wir das Spiel der Kinder als die wesentliche Kompetenz zur Aneignung von Welt.

Daraus folgt, dass Spielen die den Kindern angemessene Art und Weise ist, sich ihre Umwelt handhabbar und begreifbar zu machen. Spiel ist die wesentliche Form der Sozialisation. Kinder verwirklichen im Spiel sich selbst und ihre Kultur. Spielen hat seinen Sinn und Zweck in sich selbst und wirkt nachhaltig.

In diesem Bedeutungszusammenhang entwickelte F. Schiller seine Aussage, der Mensch sei nur wirklich ganz Mensch, wo er spielt. Denn im Spielen ist die Zweckgebundenheit aufgehoben. Es ermöglicht erst eine schöpferische Kraft um sich in seiner Welt zu entdecken und erfahren.

Es ist für uns immer wieder tief beeindruckend, welche Kraft im Spielen liegt. Spielen ist Probierverhalten, Erleben und Erfahrung und gleichzeitig Weltaneignung und Wirken in die Welt. Das Spiel findet in einer Quasirealität statt, die niemals die Ernsthaftigkeit verliert. Die Konsequenzen aus den Spielsituationen bleiben in der Selbstbestimmung der Spielenden.

Der Umgang mit den vielfältigen Ereignissen der Lebenswelt setzt eine Eigenaktivität voraus, die beobachtbar im Spielen experimentell erprobt wird. Spielen ist somit immer ein selbstbestimmter Gestaltungsprozess, der neue Erfahrungen schafft und den „Möglichkeitssinn“ einübt.

Wie C. Rogers ausführlich beschrieben hat, entwickeln sich im Spielen in jedem Kind schöpferische Kräfte und werden grundsätzlich heilende Prozesse aktiviert.

Eine Besonderheit im Spiel ist das Scheitern. Schwächen oder etwas, das nicht so gut ausgeprägt ist, fallen kaum ins Gewicht. Und – Scheitern ist ganz ausdrücklich ein Teil des

spielerischen Prozesses. Etwas nicht zu können oder nicht zu schaffen, ohne dass es negative Auswirkungen hat, ist eine sehr wichtige Erfahrung.

Eine weitere Qualität des Spielens ist das Merkmal, dass Spielen ein intrinsischer Impuls ist, ein Antrieb der nicht von Außen motiviert oder angeregt werden muss, sondern in der Natur des Menschen angelegt ist. Des Weiteren erfahren Menschen im Spielen sowohl unmittelbare als auch mittelbare Motive, Zustände und Abläufe von gesellschaftlichen Ereignissen. Es werden soziale Denk- und Handlungsmuster erworben, umgewandelt oder ausgebildet, welche sie auf andere Lebenssituationen anzuwenden verstehen.

Wir wissen, dass Kinder im Spiel Herausforderungen suchen. Sie organisieren ihre Lern- und Bildungsprozesse idealerweise im Spiel selbst. Im Spiel lernen Kinder freiwillig und ganzheitlich den Umgang mit sich selbst und der Welt. R. Zimmer hat ausgeführt, dass die körperliche Ausgeglichenheit, die geistige Flexibilität und das seelische Gleichgewicht grundsätzlich nur durch bewegungsreiche Spiel- und Lernangebote erreicht werden können. Wer sich sicher und kontrolliert bewegen kann erfährt ein wachsendes Selbstbewusstsein. Die Kinder benötigen hierfür auffordernde Grenzerfahrungen, bei denen immer wieder die Herausforderung besteht, ihre eigenen, entwicklungsabhängigen Grenzen neu zu bestätigen und um diese zu erweitern. Kinder müssen in stetigen Erfahrungen ihre eigenen Grenzen ausloten, sie neu bemessen.

Spielen ist lebensnotwendig, davon sind wir überzeugt. Und es ist ein elementares Recht, welches die UN- Kinderrechtskonvention im Art. 3 Abs. 1 „Recht auf Spiel, Freizeit und Kultur“ für alle Kinder festgeschrieben hat.

Nachhaltig- zukunftsfähige Kompetenzen können in chaotischen Spielprozessen erworben werden. So liegen herausragende Bildungschancen in diesen dem Spiel typischen chaotischen Bewegungen. Kinder müssen in allen Spielprozessen eigene, konstruktive Lösungen finden und können so Kompetenzen entwickeln, die in der modernen Gesellschaft von größter Bedeutung sind.

Sie sehen, wir sind überzeugt in unserer Wahrnehmung: Kinder müssen spielen!

Leben

Im Betrachten auf das Leben orientieren wir uns weiterhin an der konstruktivistischen Grundaussage, dass Menschen ihre Welt ständig neu entdecken. So entfalten Kinder ihre Lebenswirklichkeit voller Neugier und Erwartungen, mal im Dialog mit anderen, mal ganz für sich alleine. Sie erkennen unschuldig, dass alle Menschen verschieden sind und ihre eigene Wahrheit sich immer wieder von der Wirklichkeit der anderen unterscheidet.

Verknüpfen wir uns mit Heinz von Förster und seiner Idee, dass die Wirklichkeit nicht gefunden, sondern erfunden wird, ergibt sich für uns eine hervorragende Herausforderung. Kinder benötigen für ihre persönliche Entwicklung bewusst inszenierte und zielorientierte Gestaltungsmöglichkeiten.

Nach L. Kohlberg denken kleine Kinder, die unter anderem durch ihre Eltern die Aussicht haben, ihren angeborenen Fähigkeiten Ausdruck zu verleihen anders als Erwachsene. Sie handeln lebendig, experimentierend und wissbegierig. J. Dewey ist überzeugt, dass ihre Begabung zu unbefangenen und aufgeschlossenem Lernen von einer besonderen Qualität zeugt, in der denkbare Möglichkeiten für ein besseres Leben in der Gemeinschaft schlummern.

So müsste eine Lebenswelt dergestalt sein, dass Kinder Freude daran haben, alles zu erkunden, zu entdecken, zu erforschen und zu lernen. G. Hüther führt aus neurobiologischer Perspektive aus, dass die Aufgabe von Erziehung nur sein kann, jedem Kind eine Welt zu bieten, in dem es Gelegenheit bekommt, möglichst viele im Gehirn angelegten Vernetzungsoptionen zu stabilisieren. Menschenkinder müssen fast alles, worauf es in ihrem späteren Leben ankommt, durch eigene Erfahrungen lernen. Die Anforderungen und Probleme dürfen nicht zu klein sein, um eine Unterforderung, die üblicherweise durch ein scheinbar störendes Verhalten seitens des Kindes ausgedrückt wird, zu vermeiden. Sie dürfen jedoch auch nicht zu mächtig sein, da üblicherweise alle Menschen daraufhin mit Angst und Stress reagieren. Und Angst destabilisiert bereits erlerntes.

Kinder benötigen reale Aufgaben und Herausforderungen, an denen sie wachsen und eigene Kompetenz erwerben können. Ein solches Kind würde seine angeborene Entdeckerfreude und Gestaltungslust, seine Offenheit und seine Beziehungsfähigkeit nicht verlieren. Sein Interesse an der Vielfalt sinnlicher Wahrnehmungen würde ebenso wenig verschwinden wie seine Lust am Leben und seine Fähigkeiten zu lieben.

Wenn Kinder nicht bekommen was sie brauchen, so führt G. Hüther weiter aus, leiden sie.

Und sie suchen sich Ersatzbefriedigungen wie z.B. PC-Spiele, bei denen zwar spektakuläre Helden auftreten können jedoch keinerlei Empathie notwendig ist. Die Brisanz an allen Bildschirmspielen liegt an der Technik, die aus den Kindern perfekte Konsumenten macht. Kinder haben hierbei keine Gestaltungsmöglichkeit, sie konsumieren. Sie erleben und spüren sich nicht mehr in ihrer Gestaltungslust und verlieren den Sinn für die Zusammenhänge.

Der These folgend, dass nur im menschlichen Dialog sinnlich erfahrbare Wirklichkeit entsteht, ist die Gemeinschaft und die Kommunikation der Mittelpunkt unseres Lebens.

Kommunikation ist die Kunst, sich zu verstehen und zu verständigen. Einander zu begegnen bedeutet, sich auf einen unverwechselbaren Augenblick einzulassen. Berücksichtigen wir P. Watzlawicks Axiome erkennen wir die Wechselwirkung von Kommunikation an. Diese ist bestimmt davon, dass nicht nicht kommuniziert werden kann und dass jede Kommunikation einen Inhalts- und einen Beziehungsaspekt derart beinhaltet, dass letzterer den ersteren bestimmt.

So ist Kommunikation eine komplexe Begegnungssituation zwischen Menschen. Und jeder Dialog endet in Handlung.

Die Handlungen in der Gemeinschaft sind sinn- und lebensprägend. Das erfüllende und stabilisierende Gefühl der Geborgenheit wird vor allem durch gemeinsames singen, malen, musizieren, tanzen als Glück in der Gemeinschaft erlebt. Wie A. Einstein so klug formuliert hat: Mache die Dinge so einfach, nicht aber so kompliziert wie möglich... sollte es in der Gemeinschaft sehr leicht sein.

Gerade das Singen hat eine außerordentliche Qualität. E. Schiffer verweist darauf, dass Singen das ideale Training für Selbstreferenz, Selbstkontrolle, Selbststeuerung und Selbstkorrektur ist.

Eine Lebenswelt, in der Kinder Freude daran haben, alles zu erkunden, zu entdecken, zu erforschen und zu lernen ist für ein gesundes Leben und Lernen unumgänglich. Im Wissen dass Kinder nur lernen, wenn die Dinge für sie eine Bedeutung haben., bleibt die Frage:

Wie soll man neugierig bleiben wenn man immer belehrt wird?

lernen

Die Fähigkeiten zu Lernen sind wie ein Naturgesetz.

Wir sind davon überzeugt, dass die Voraussetzung für jedes Lernen ist, dass wir uns Zeit geben, Erfahrungen durch Entdeckungen zu machen.

Weil der Mensch gar nicht anders könne, als zu lernen, und weil alle Handlungen Spuren im Gehirn hinterließen – umso intensiver, je häufiger sie ausgeführt werden – sei es nicht egal, was Kinder und Jugendliche den ganzen Tag tun. So führt M. Spitzer weiter aus, dass Kinder deutlich schneller lernten als Erwachsene. Das Gehirn eines Erwachsenen unterscheide sich grundlegend von dem in der Entwicklung begriffenen Kindergehirn. Handeln und Begreifen spielten nicht nur für das Erlernen konkreter einzelner Dinge eine Rolle, sondern auch beim Erlernen allgemeinen Wissens. Er plädiert energisch dafür, dass derjenige, der möchte, dass aus seinen Kindern Mathematiker oder Spezialisten für Informationstechnik werden, dafür Sorge müsse, dass es Fingerspiele statt Laptops in den Bildungseinrichtungen gibt.

Nicht nur Spitzer und Hüther führen deutlich aus, dass Kinder spielend die Welt entdecken. Die Kinder probieren so lange, bis auch die schwierigsten Dinge gelingen. Sie üben das Scheitern und sie üben das Gelingen. So wächst in ihnen die Erfahrung, mehr zu können als sie selbst vielleicht erahnt haben. Wie von selbst.

Wir teilen die Aussagen Hühthers, dass entscheidende Fähigkeiten wie Impulskontrolle, Frustrationsbewältigung, Handlungsplanungen, Konsequenzen abschätzen, von Kinder nur durch eigene Erfahrungen, beim Lösen von Problemen und der Bewältigung von Herausforderungen erworben werden kann.

Im Spiel werden diese Fähigkeiten erarbeitet, durch permanente Auseinandersetzungen mit Mitspielenden, die selbstverständlich auch in bestimmten Phasen streitend, destruktiv oder lautstark ausgetragen werden müssen.

Wir bieten den Gedanken an, dass Lernen eine geistige Grundfunktion des Menschen ist, die nicht nur konzentriert, bewusst und fokussiert passiert, sondern immer im spürbaren Erleben und Erfahren mitschwingt. Lernen beschreibt den aktiven Aneignungsprozess in der Eigenaktivität desjenigen, der lernt.

Des Weiteren sind wir davon überzeugt, dass jedes Kind lernen will. Kinder wollen sich die Welt zu eigen machen, wollen mit dem Lernen bewusst die Welt begreifen, wollen lernen, etwas selbst zu bewirken, nicht als Vorgabe von Außen, sondern als Prozess in sich selbst. Und sie tragen alle Kraftquellen dafür in sich: die Bereitschaft, keinesfalls das Lernen einzustellen, die Begeisterung an der Weltentdeckung und den Frohsinn, Erlerntes mit anderen zu teilen.

Wir schließen uns P. Sloterdijk mit seinem Standpunkt „Lernen ist die Vorfreude auf sich selbst“ an. So beschreiben wir Lernen als ein ständig ablaufendes, munteres Grundelement der menschlichen Existenz und des wohltuenden menschlichen (Selbst-)Erlebens.

In unserer Definition fließt Bildung in einem lebenslangen Prozess, der sich in seinem facettenreichen Leuchten mit vielen anderen wertvollen pädagogischen Vorwärtsbewegungen entfaltet und veredelt.

Was es braucht ist Mut, Neues und Ungedachtes zu denken. Was einmal als Wissen verankert ist, kann nicht mehr aus den Gedanken und den Handlungen gelöscht werden.

Kinder erfahren Bildungsprozesse selbsttätig, fordern, dass PädagogInnen sich an Bildungsprozesse anlehnen, die all ihre Lebenswirklichkeiten betreffen. Sie definieren ihr Bildungsbedürfnis in inner- und außerschulischen Kontexten.

Denken wir an Heraklits Ausführung: "Bildung ist nicht das Befüllen von Fässern, sondern das Entzünden von Flammen", erwächst eine Verantwortung. Nur durch die eigene Bildung sind die selbstdefinierten Bildungsprozesse der Kinder als Bildung zur Menschenbildung zu begreifen und als Entwicklungsprozess in der Pädagogik anzuerkennen.

Bedeutend ist, dass effektives und tiefgreifendes Lernen nur in einer wertschätzenden, vertrauten und anforderungsreichen Umgebung möglich ist.

Jede Art von Verunsicherung, von Druck und Angst erzeugt im Gehirn eine Unruhe und Erregung. Unter diesen Umständen werden die Sinneskanäle blockiert und Wahrnehmungsmöglichkeiten stark reduziert. So werden eingeschränkte Verhaltensweisen ermöglicht, mit denen den Ängsten begegnet wird – ein neugieriges offenes und entwickelndes Lernen ist dann nur sehr bedingt möglich.

Kinder lernen immer – und sie lernen immer, in dem sie sich zu dem, was sie wahrnehmen und was es zu entdecken gibt, in Beziehung setzen. Bedeutsam ist, dass sie sich sicher und geborgen fühlen müssen in ihrem Tatendrang des Lernens.

Je sicherer sie sich fühlen umso größer ist die Bereitschaft, sich in die Welt hineinzuwagen. Und je mehr positive Erfahrungen Kinder aus ihrem Handeln ziehen umso häufiger versuchen sie, diese Erkenntnisse bei anderen Menschen anzuwenden.

Wir runden dieses Kapitel ab mit unserer Grundüberzeugung:

Spielen war und ist die Kernkompetenz des Menschen!