

„Weniger spielt mehr“

Betrachtungen zum gleichnamigen Thema des diesjährigen Internationalen Spielmarkts in Potsdam (4./5. Mai) von Thomas Lösche

Du wirst mehr in den Wäldern finden als in den Büchern. Bäume und Steine werden dir zeigen, was du von keinem Lehrmeister hörst.

(Bernhard von Clairveaux)

Wenn wir spielen, entfalten wir Potentiale. Wir werden kreativ, fühlen uns lebendig. Das Spielen des Homo ludens ist eine elementare Grundlage des Menschseins. Im Spiel begreifen wir uns und das Leben. Im Spiel entstehen ungeahnte, neue Möglichkeiten.

Psychologen und Pädagogen haben begonnen, das Spielen zu erkunden. Auch die Strategen und Marktforscher der Spielzeugindustrie sind an deren Ergebnissen interessiert. Ihre oft effektvollen Produkte sind nicht ausschließlich an pädagogischen Konzepten orientiert, sondern auch an Gewinnmaximierung. Bestimmte Produktdesigns erzeugen bei den Kindern vor allem den Wunsch, sie besitzen zu wollen – um alsbald durch die nächste Entwicklung mit neuen Effekten ersetzt werden zu können. In diesem Fall muss das Kind zum Spiel nicht viel beisteuern. Es bleibt weitgehend Konsument. Bald können die Effekte ihren Reiz des Neuen verlieren und das einst so begehrte Spielzeug erweist sich zum Begreifen von Leben und Welt als ungeeignet und langweilig.

Die moderne Hirnforschung weiß heute: Spielen ist Dünger für das Gehirn und Kraftfutter für Kinderseelen. Bei Tieren wurde beobachtet, dass je intelligenter ein Tier ist, desto mehr spielt es. Die Lernpsychologie nennt es selbstorganisiertes, intrinsisch gesteuertes Lernen. Diese Art des Lernens ist entscheidend dafür, wie gut sich ein Tier oder eben auch ein Menschenkind später in der Welt zurechtfindet. Schlussfolgerung der Forschung: Das völlig absichtslose Spielen sorgt für die besten Vernetzungen im Gehirn. Kinder suchen sich intuitiv die Spielformate selbst, die zu ihren Bedürfnissen und ihrer Entwicklungsstufe passen.

Für Hans Mogel, Professor für Psychologie an der Universität Passau, ist die Offenheit von Spielmitteln ein entscheidendes Gütesiegel. In seinem Buch „Psychologie des Kinderspiels von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel“ schreibt er: „Schlechtes Spielzeug kann man daran erkennen, dass das Kind mit ihm nur stupide Wiederholungen von Ereignissen ausführt, zum Beispiel die Aggressionsmuster eines Actionfilms. (...) Gutes Spielzeug hingegen gibt dem Kind echten Handlungsraum, es ermöglicht dem Kind, seine eigene Wirklichkeit und seine kreative, von ihm selbst ausgehende Fantasie im Spiel zu vereinen. So kann auch ein total reduziertes Gebilde von Kindern beim Spiel als absolut real erlebt werden. (...) Gutes Spielzeug ist für das Kind lebensnotwendig.“

Der Hirnforscher Gerald Hüther und der Philosoph Christoph Quarch veröffentlichten im Jahr 2016 gemeinsam ein Buch mit dem Titel „Rettet das Spiel“. Hüther und Quarch warnen darin vor einer vielfachen „Verzweckung“ des Spiels. Sie sehen das freie, die Müße küssende Spiel, durch zunehmende Kommerzialisierung, bildungspolitische Instrumentalisierung und suchterzeugende Online-Spiele bedroht. Wie alles, was wir Menschen erfinden, kann auch das Spiel missbraucht und für bestimmte Zwecke und zur Verfolgung bestimmter Absichten instrumentalisiert und verdorben werden.

Unterstützt werden diese Beobachtungen und Analysen vom Erziehungswissenschaftler Hein Retter. Auch er macht eindringlich darauf aufmerksam, dass das Spiel heute vielfach an pädagogische, therapeutische und ökonomische Interessen gebunden ist und warnt vor dem Verlust seiner Grundbedingung: Freiheit und Unabhängigkeit.

Der Schweizer Heilpädagoge Paul Moor formuliert es so: „Das Wesen des Spiels liegt nicht im Zweck, sein Wesen liegt ganz in sich selber beschlossen. Es ist sich selbst genug. Es hat nichts vor. Es besitzt alles schon“.

Wie an diesen Beispielen deutlich wird, werden diese Entwicklungen von vielen Experten wissenschaftlich begleitet. Sie stellen fest, dass sich das Spielen der Kinder durch vielerlei Einflüsse zu verändern beginnt. Der soziale, motorisch-haptische Charakter des Spiels, den die traditionellen Spiele beinhalten, geht weitge-

hend verloren. Taste, Maus und Monitor sind anderen Spielmaterialien ein echter Konkurrent geworden. Die Attraktivität von Spielformen, die an Medien und Materialstrukturen gebunden sind, steigt drastisch. In der Fachliteratur spricht man vom Phänomen der Verhäuslichung von Kindheit, die mit steigender Bewegungsarmut einhergeht. Natürlich gibt es sie noch, die halbwildern Spielräume mit Pfützen und Matsch, mit Stöcken, Moos und Wasser zum Anstauen. Aber werden sie genutzt? Stubenarrest verordnen sich Kinder heute meist selbst.

Was bedeuten diese Entwicklungen für die Spielpädagogik? Vor welche Herausforderungen wird sie gestellt? Was ist ihr Selbstverständnis? Selten war die öffentliche Diskussion über mögliche sozial-emotionale Risiken bestimmter Spielbereiche so kontrovers wie heute.

In einer Lebenswelt, die Spielmöglichkeiten und Spielräume eher einschränkt und fremdbestimmt, sehen Spielpädagogen heute ihre zentrale Aufgabe darin, die natürliche Spielfähigkeit wieder herzustellen. Allerdings muss dies geschehen, ohne die ökologischen Bedingungen ihrer Verhinderung wirklich beseitigen zu können.

Für den bekannten deutschen Pädagogen Friedrich Fröbel bedeutet Spiel Erkundung des Möglichen. Die natürliche Spielfähigkeit des Kindes befähigt zur Selbstbildung. Voraussetzung ist die Minimierung manipulierender Einflüsse von außen. Spiel braucht also Freispielräume und ein subjektorientiertes Menschenbild. Vor diesem Hintergrund ist Spiel „in einer von instrumenteller Vernunft des Ökonomismus beherrschten Welt auch eine subversive Kraft.“ (G. Hüther in „Rettet das Spiel“).

Das Bildungsforum Internationaler Spielmarkt Potsdam nimmt sich unter dem Motto „weniger spielt mehr“ dieser Problematik am 4. und 5. Mai 2018 an. Es wendet sich an alle, die pädagogische Verantwortung tragen, und lädt ein zum Mitspielen, Mitdenken und zum sich Einmischen in den Diskurs.

Im Bereich der Elementarpädagogik gewinnt seit den 1990er Jahren immer mehr das Konzept des temporär spielzeugfreien Kindergartens an Bedeutung. Die Entwickler gehen davon aus, dass, wenn Spielen immer weniger von kindlichen Bedürfnissen und Phantasien, und immer mehr von Fertigprodukten geprägt wird, die das Spiel schon vorgeben, es wichtig ist, Kindern wieder den Freiraum zu verschaffen, zu sich selbst zu kommen und für eine begrenzte Zeit eine Gegenerfahrung machen zu können.

In den letzten beiden Jahrzehnten hat sich auch in Deutschland die aus Skandinavien stammende Idee des Waldkindergartens etabliert. Der wesentliche Unterschied der Waldkindergärten gegenüber normalen Kindergärten ist, dass sich Waldkinder weit überwiegend in der Natur aufhalten und vorwiegend mit den Dingen spielen, die sie im Wald oder auf dem Feld vorfinden. Im Wald gibt es keine reizüberfluteten Spielbereiche. Abgesehen von einigen wenigen Werkzeugen wird völlig auf vorgefertigtes Spielzeug verzichtet. Die Kinder sind in diesem Bereich auf sich gestellt. Dies unterstützt in hohem Maße die Sprachentwicklung, da sie auf die verbale Kommunikation mit anderen Kindern angewiesen sind. Dieses Verhalten fördert die Selbstständigkeit, die Kreativität und vor allem die Phantasie der Kinder.

Viele freizeitpädagogische Angebote sind heute von Verzweckung und Konsum bedroht. Freizeit ist Zeit für Müße. Müße steht im Gegensatz zur zweckorientierten und zielgerichteten, ergebnis- und erfolgsorientierten Tätigkeit. Müße bedeutet die Bereitstellung von Räumen, wo das Individuum sich aus der Isoliertheit der einzelnen Betätigung und aus dem Dienst am Zweck lösen und sich sammeln kann. Eine emanzipatorische, moderne Freizeitpädagogik wird sich von Angeboten abgrenzen, wo viel erlebt, aber wenig erfahren wird. Sinnvolle Freizeitangebote sind Angebote im Modus der Langsamkeit, jenseits von Zeitrationalität und Equipment-Status.

Bildungspolitik und Schule erwecken oft den Eindruck, man müsse Spiel in einen bestimmten methodischen, von Förderprogrammen bestimmten Rahmen zwingen, damit Kinder spielend lernen können. Spielerisches Lernen gelingt allerdings dann am besten, wenn Gestaltungsräume und die Freiheit des Einzelnen möglichst groß sind und das Lernsetting frei von Leistungsdruck ist. Immer mehr Schulen in Deutschland und Österreich schließen sich deshalb der Initiative „Schule im Aufbruch“ an, die sich neben Wissensvermittlung die Potentialentfaltung der Schüler zur Aufgabe macht.

Quelle: Thomas Lösche (evang. Religionspädagoge, Spiel- u. Erlebnispädagoge) für Spielmarkt-Team des 27. Internationaler Spielmarkt in Potsdam