



Rettet das Spiel

Ein Plädoyer für die effizienteste Form des Lernens



**«Der Mensch ist
nur da ganz Mensch,
wo er spielt.»**

FRIEDRICH SCHILLER
Philosoph (DE)

Was der deutsche Philosoph Friedrich Schiller einst dachte, bestätigt 200 Jahre später die moderne Hirnforschung: Im Spiel entfalten Menschen ihre Potenziale, erfahren Lebendigkeit und entdecken ihre Kreativität. «Indem wir eine Kultur der spielerischen Lebenskunst entwickeln, retten wir nicht nur unsere Spiele, sondern auch uns selbst vor jeder Form der Verzweckung», schreibt Gerald Hüther im Buch «Rettet das Spiel!».

An der SBW Primaria hatte das Spiel als Grundlage des Lernens schon immer einen besonderen Stellenwert, nicht nur auf der Basisstufe, sondern altersunabhängig. Im Rahmen des Jahresthemas «Rettet das Spiel» wurde das Modell «Entwicklung der Spielformen» der Spiel- und Lernexpertin Catherine Lieger vertieft und mit Primaria-Beispielen illustriert.

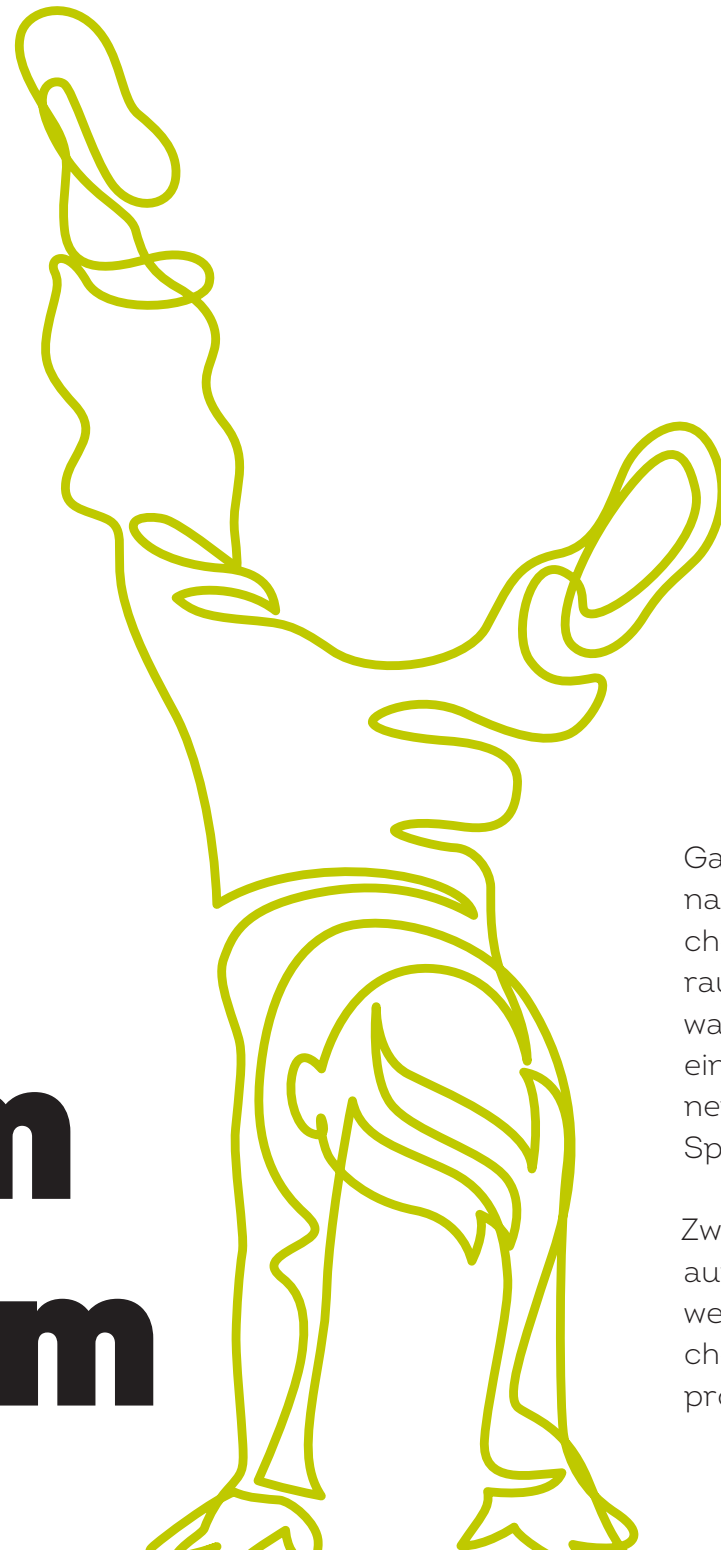




Entwicklung der Spielformen

Eine qualitative Befragung von Lehrpersonen der Pädagogischen Hochschule Zürich (PHZ) zeigt, dass über 50 Prozent der Kinder zwischen vier und acht Jahren keine altersgerechte Spielentwicklung zeigen, weil sie im Vergleich zu früher weniger spielen und früher digital unterwegs sind. «In den ersten sechs Lebensjahren spielen Kinder Schätzungen zufolge etwa 15 000 Stunden», schreibt Catherine Lieger, Spiel- und Lernexpertin der PHZ, in ihrem Buch «Spielen Plus». Spielformen seien in Bezug auf Wissenserweiterung und Förderung der Entwicklungspotenziale elementar. Im Modell «Entwicklung der Spielformen» werden 5 verschiedene Spielformen unterschieden, die fließend ineinander übergehen.

Schicht- wechsel im Gumpiraum



Gasthaus des Lernens, Montagmorgen, kurz nach elf Uhr. Fünf Mädchen der Basisstufe machen im ehemaligen Hotelzimmer den Gumpiraum unsicher. Valeria (6) steigt die Sprossenwand empor, kriecht über einen Querbalken in ein Schrankfach. Hier sitzt sie nun, wie auf einem Adlerhorst, und werweist, ob sie den Sprung in die Tiefe wagen soll.

Zwei Meter weiter unten stehen vier Mädchen auf einem Schwedenkasten Schlange, um abwechselnd in die roten Kybunmatten abzutauchen und damit die eigene Schwerkraft zu erproben. Inzwischen hat sich Valeria gegen einen

Sprung entschieden. Stattdessen hangelt sie dem Querbalken entlang durch die Luft, bis Martina Etter, die Leiterin der Basisstufe, zum «Gumpiwechsel» ruft und sich das nächste Quintett den begehrten Raum aneignet.

Der Gumpiraum ist prädestiniert für Funktionsspiele, in deren Mittelpunkt das Erproben des eigenen Körpers und der Umwelt stehen: mit der eigenen Schwerkraft und dem freien Fall experimentieren, den Gleichgewichtssinn trainieren, den Raum wahrnehmen, den Körper spüren und dessen Kräfte ausloten, den eigenen Mut herausfordern. Im Gumpiraum gibt es immer eine Menge zu tun. Kein Wunder, ist der Raum meist besetzt, bis es nach 20 Minuten Zeit ist für den nächsten Schichtwechsel.



Knopfsuppe nach Hektor's Art

«Wa wötsch?», fragt mich Hektor (6), als ich am Tisch Platz nehme. «Am liebsten eine warme Suppe», antworte ich. Hektor nimmt meinen Wunsch stillschweigend entgegen und macht sich sofort an die Arbeit. Hochkonzentriert rührt er in einem Topf voller Knöpfe, voll und ganz in seine Arbeit als Suppenkoch versunken. Dann holt er Teller und Schüsseln, schöpft mit einem grossen Löffel Suppe und achtet sorgfältig darauf, dass alle gleichviel Suppe bekommen. Noch ein Weilchen geht das Suppenkochen weiter, bis sich sein Interesse verlagert und ein neues Kapitel beginnt: Als nächstes verkauft mir Hektor Glacé.

Das Kochen einer Knopfsuppe ist ein typisches Symbolspiel: «Gegenstände erhalten im Spiel eine Bedeutung, in diesem Fall symbolisieren die

Knöpfe Zutaten. Im Phantasiespiel entdecken Kinder eine neue Welt und konstruieren für sich eine neue Wirklichkeitsebene. Die Verwendung von Symbolen im Spiel, die konkrete Gegenstände oder Personen ersetzen können, ermöglicht die Entwicklung von kognitiven Repräsentationen. Dadurch wird eine erste Basis für die Entwicklung des abstrakten Denkens gelegt.»

(Catherine Lieger und Wiltrud Weidinger: Spielen Plus. 2021)

Mit Rollen experimen- tieren



Kinder lieben es, sich zu verkleiden, sich in ein Tier oder eine andere Person zu verwandeln, das Geschlecht zu tauschen oder mit verschiedenen Identitäten zu experimentieren. Eine Modeschau bietet eine ideale Gelegenheit, all dies auszuprobieren. Jungs laufen in High Heels und Mädchen in Männerkleidung über den improvisierten Laufsteg. «Es ist cool, verschiedene Kombinationen auszuprobieren und in verschiedene Rollen zu schlüpfen», sagt Jonas (12).

Wer sich nicht verkleiden will, meldet sich für die Jury, so wie beispielsweise Sami (9): «Das Verteilen der Punkte ist gar nicht immer einfach.» Beim Jurieren gehe es darum, faire Bewertungen abzugeben, ohne die engsten Freunde zu bevorzugen, sagt Lema Sherzad, angehende Fachfrau Betreuung Kind, welche die Modeschau begleitet hat. Und auch das Annehmen einer Bewertung will geübt sein, können Kinder doch sehr direkt sein – ein zusätzliches Lernfeld.

Eine Modeschau ist eine besondere Form des Rollenspiels. «Das zentrale Entwicklungsprinzip in dieser Spielform ist die Rollenübernahme», schreibt Catherine Lieger im Buch «Spielen Plus». «Einfache Rollenspiele sind bereits ab dem Alter von zwei Jahren festzustellen; soziale Rollenspiele treten erst dann auf, wenn es den Kindern gelingt, eine metakommunikative Ebene einzunehmen und mit anderen Kindern auszuhandeln, was gespielt werden soll.»





Reparaturbedarf im Textil- oder Holzbereich

Als ich die Gaststube betrete, ist die Textilwerkstatt bereits in vollem Gange. Nina sitzt an der Nähmaschine und flickt zwei Löcher eines Stoffrucksacks. Am Beizentisch treffe ich auf Nicole Keel, eine Kundin der ersten Stunde, die bereits zum dritten Mal hier ist. Bisher sei alles in nützlicher Frist und zu ihrer vollsten Zufriedenheit geflickt worden, sagt sie. Und schon werde ich mit Apfelschorle und Blaubeer-Muffins versorgt und in Gespräche verwickelt.

Eine Etage tiefer treffe ich auf Samuel Baumann, der die Reparaturarbeiten im Holzbereich begleitet. Heute werden Montessori-Materialien repariert, das Scharnier der 1000-er Kiste soll wieder funktionsfähig gemacht werden. «Wegwerfen und neu kaufen kann jeder, reparieren hingegen nur wenige», sagt der Lernbegleiter. Die nächste Herausforderung stelle ein defektes Trampolin-Kickboard, bei dem man um die Ecke und aus dem Rahmen denken müsse, sagt der Allrounder mit einem Schmunzeln. Ob Hosenknopf, Triptrap-Bügel oder Fahrradpumpe: Das Flick-Kafi findet meistens eine Lösung.

Das Flick-Kafi ist eine besondere Form des Konstruktionsspiels, dessen Wurzeln im Funktionsspiel liegen. «Während im Funktionsspiel das Ausprobieren im Vordergrund steht und Kinder keine eigentlichen Gestaltungsabsichten verfolgen, entstehen in Konstruktionsspielen geplante Gebilde. Es umfasst sowohl kombinierende als auch gestalterische Elemente mit Materialien wie Bauen mit Konstruktionsmaterialien, Werken und Malen.»

(Vgl. Catherine Lieger und Wiltrud Weidinger: Spielen Plus. 2021)

Vier Mädchen im Schachfieber



Vor ein paar Wochen haben sie das Schachbrett im Vorbeigehen entdeckt. Seither hat Ann, Lydia, Meret und Monja das Schachfieber gepackt. Regelmässig spielen die vier 6.Klässlerinnen in den gleichen Zweier-Teams: «Wir haben festgestellt, dass wir in dieser Zusammensetzung etwa gleich stark sind und das Spiel so am spannendsten wird», sagt Meret (11). Immer wieder entdecken sie neue Spielzüge und Eröffnungen. «Am liebsten habe ich die Dame, mit der

kann man am meisten machen», strahlt Ann (11), aber auch mit den Läufern komme man meistens zügig voran. Besonderen Spass macht das «Fressen» der Figuren, jedes Mal von neuem ein Erfolgserlebnis.

Das Schachspiel ist ein typisches Regelspiel, bei dem im Unterschied zu anderen Spielformen vorgegebene Regeln eingehalten werden müssen. Regeln steuern das Zusammenspiel, strukturieren den Spielverlauf und vermitteln dadurch Sicherheit. Regelspiele fördern zudem soziale, kognitive und kommunikative Fähigkeiten. Und setzen voraus, dass Kinder der Wettbewerbssituation gewachsen sind. Die meisten Spiele enden mit Gewinnern und Verlierern. Spielerisch kann gelernt werden, mit Rückschlägen umzugehen, dranzubleiben statt aufzugeben, ein gutes Resilienztraining.





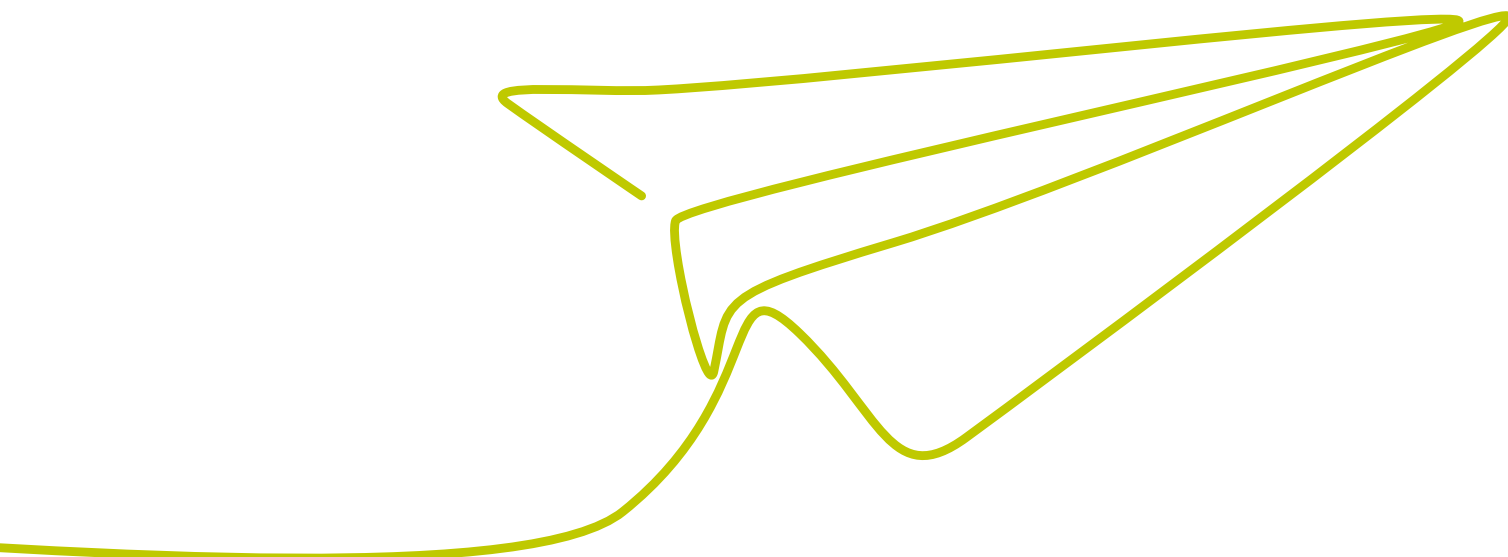
Die spielen ja nur.

Dieser Satz begegnet uns immer wieder. Meist kommt er von Erwachsenen, aber auch Kinder haben manchmal diese Haltung bereits erfahren. Uns selbst haben wir auch schon bei dem Gedanken erwischt. Spielen gehört in den Kindergarten, in der Schule soll es um den Ernst des Lebens gehen, etwas Richtiges soll gelernt werden.

Und dann erleben wir, wie Kinder, die als hyperaktiv gelten, plötzlich stundenlang vertieft Lego bauen. Oder auf dem Trampolin so lange üben, bis der Salto klappt. Wie 12-jährige plötzlich wieder zu spielen beginnen, es lieben, Verkaufs-

laden und Rollenspiel zu entdecken. Man könnte fast meinen, das Spielen müsse noch nachgeholt werden, weil es zu früh gestoppt wurde. Grosse bauen mit Kleinen im Sand, aus dem Gumpiraum erscheinen verschwitzte Gestalten, die dringend Wasser trinken wollen, der Duft von Rauch weht durch den Garten, weil in der Feuerstelle wieder Feuer gemacht wurde.

Natürlich gibt es auch schiefe Töne. Bei den Kapplas wurde ein Turm umgestossen. Wer ist schuld? Die Hüttenbauer haben mehr Kissen als die Höhlenbauer und beim Klettern hat es im Bein einen Kratzer gegeben. Das Begleiten der



Erwachsenen ist wichtig. Der Umgang in einer Konfliktsituation braucht den richtigen Prozess, bei Grenzüberschreitungen gibt es Regeln, die eingefordert werden und der Kratzer am Bein braucht ein Pflaster. Auch gibt es Momente, wo eine neue Idee noch geboren werden muss. Aus «Mir isch langwilig» kann mit der richtigen Unterstützung etwas Grosses entstehen.

Frei von Risiko ist die Sache natürlich nicht. Das Rangeln im Gumpi kann schon mal wild werden. Mit Feuer und Messer zu arbeiten, ist nicht ganz ohne. Und das Trampolin hat kein Netz. Ist das denn überhaupt verantwortbar?

Schule soll Kinder auf die Zukunft vorbereiten. Eine Zukunft, die auf jeden Fall ungewiss ist. Eine Zukunft, in der neue Ideen gefragt sind, als Team Lösungen gesucht werden müssen, eine Vielfalt an Fähigkeiten hilfreich sein werden. Ausserdem wollen wir, dass sich unsere Kinder als Jugendliche nicht in unnötige Gefahren begeben, dass sie ihre eigenen Stärken und Schwächen kennen. Und dass sie sich getrauen, dafür einzustehen, was ihnen wichtig ist und was ihnen gut tut. Wenn man hinschaut, was beim Spielen alles entsteht, kann man erkennen, dass die Kinder sich genau in diesen Bereichen üben.

Spielen ist nicht nur eine Spielerei, es ermöglicht ernstzunehmendes Lernen. Vielleicht bietet Spielen sogar die beste Möglichkeit, aufs Leben vorbereitet zu werden. Ganz sicher ist es die müheloseste Form des Lernens, denn was wir freudig und freiwillig tun, bleibt nachhaltig in Erinnerung. Die Nebeneffekte sind ausserdem ziemlich beachtlich. Die Kinder kommen gerne in die Schule, freuen sich aufs Spielen und fühlen sich in ihren Bedürfnissen ernst genommen. Was dazu führt, dass sie eher gewillt sind, sich in den schulischen Inputs in Themen zu vertiefen, die Ausdauer verlangen. Schule wird zu einem Geben und Nehmen, nicht zu reinem Fordern. Das Spielen ist der Motor für die gesamte schulische Erfahrung unserer Kinder.

Aus diesem Grund haben wir an der Primaria die Aussage «Die spielen ja nur» verändert. Wir freuen uns daran, wenn wir spielende Kinder sehen, weil wir erkannt haben, wie die Kinder im Spiel Entwicklungen anstossen, die sie in ihrer Zukunft brauchen werden. Bei uns heisst es nun: Die spielen ja!

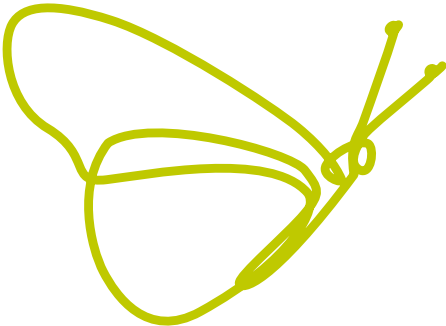
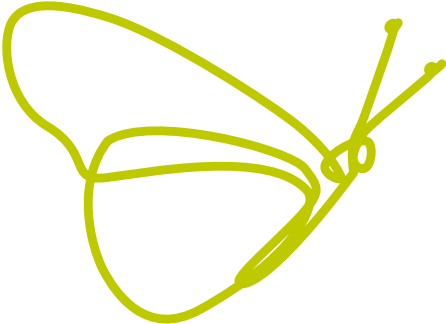
Judith Kühne Streuli

Quelle:

Lieger, Catherine/Wiltrud Weidinger (2021).
Spielen Plus. Ein Handbuch für Kindergarten,
Schule und Betreuung. Bern: HEP Verlag.

Hüther, Gerald / Quarch, Christoph (2018):
Rettet das Spiel! Wie Leben mehr als
Funktionieren ist. Hanser Verlag.





Die spielen ja!



SBW Primaria, Kräzernstrasse 12, 9014 St. Gallen

+41 71 466 70 90

www.primaria.ch