

Roland Oesker

Das Fremde wird zum Neuen.

Das Spiel in der interdisziplinären System-Bildung.

Für die hier vorgestellte pädagogische Arbeitsweise kann man Astrid Lindgrens Pippi Langstrumpf als Beispiel anführen. Der Titel des Artikels könnte auch „Lernen wie Pippi Langstrumpf“ sein. Die „Sachensucherin“ Pippi erforscht ein komplexes System, die merkwürdige Welt der Erwachsenen. Über einige Umwege wird das Alte fremd und das Fremde vertraut und oft ist es eine Begegnung mit dem Neuen. Nur wer eigene Systeme bilden kann, kann sich für die bestehenden Systeme interessieren. Ein wichtiger Weg für dieses forschende Lernen ist das Spiel.

Der Satz „Stellt euch einmal vor Ihr seid ...“ ist eine methodische Form, die Aufmerksamkeit und Motivation auf eine phantasievolle Selbsttätigkeit zu lenken. Warum macht man das? Der Appell an die Phantasie wird gern als ein pädagogischer Impuls genutzt, um im Spiel die Vorstellungskraft und das vorhandene Wissen in eine besondere Beziehung zur Wahrnehmung zu setzen. Aus dieser Beziehung, dem „so tun als ob“ werden neue Informationen gewonnen. Darin liegt das besondere Potential des Spiels für alle Lernprozesse.

Spiel ist also eine Tätigkeit, die in ihrer Folge auf das Selbst, also auf die Selbsttätigkeit gerichtet ist. Das spielende Kind erarbeitet sich, dass es Dinge gibt, die über den Moment der Wahrnehmung hinaus erhalten bleiben. Auf diese Weise wird es ihm möglich, Unterscheidungen zu treffen und dabei Wahrnehmung und Vorstellung voneinander zu trennen (vgl. Hofstätter, 1965 S. 230) Die Fähigkeit unterscheiden zu können, ist eine wichtige Voraussetzung der Lerntätigkeit.

Die Phantasie und ihre Kraft zur Selbsttätigkeit in fremden Systemen

Man spricht von der Fähigkeit spielen zu können und meint damit das Hineinversetzen in eine Spielsituation durch die Kraft der Phantasie. Kinder können sich in eine Spielsituation stärker mit ihrer Vorstellungskraft zu Lerntätigkeiten motivieren als Erwachsene. Diese Selbstmotivation befähigt dazu, sich entspannt, also spielerisch, in eine Problemstellung gedanklich und körperlich tätig zu vertiefen; auch und gerade in einem Zusammenhang, in dem etwas fremd erscheint. Ein Zusammenhang in dem die Vorhersagelosigkeit bestimmend ist. Das Alte dient da nicht zur Vorhersage der Ereignisse. Neues muss gebildet werden. Im Verlauf der altersbedingten Entwicklung geht diese Fähigkeit zum großen Teil verloren. Ursache für dieses Nachlassen der Fähigkeit des Phantasiespiels in der Altersentwicklung ist vermutlich die unterschiedliche Wahrnehmung von Kindern und Erwachsenen. Kinder haben nicht die gleiche Trennung der Vorstellungs- und Wahrnehmungswelt wie die Erwachsenen. In der Literatur spricht man auch von Märchen- oder Spielalter (vgl.: Hofstätter 1965, S.130) Erwachsene trauern dem Verlust dieser Fähigkeit, mit Phantasie spielen zu können, oft nach. Eigentlich wird aber dem Verlust der Fähigkeit nachgetrauert, in besonderer Selbsttätigkeit und Selbstmotivation Informationen und Sachverhalte spielerisch zu erarbeiten. Dieses durch das Spiel erzeugte Hineinversetzen des „Selbst“ in die Zusammenhänge und

Problemstellungen schafft eine stark motivierende Willenskraft, die dazu befähigt zu lernen und Probleme zu lösen, d.h. sich intensiv mit einer Sache auseinander zu setzen. Man ist ganz „inter esse“ - ganz „in der Sache“ und hat daher ein großes Interesse. Das Fremde wird in ein neues, persönliches System eingebettet. System-Bildung findet statt. Man kann dieses Eingebunden sein in einen Sachverhalt auch als komplexe gedankliche Landschaft auffassen, in die eine Problemstellung ein Objekt des Lernens, mit vielfältigen Bezügen eingebettet ist. Ein Phantasiepanorama zusammengesetzt aus vielfältigen Relationen zum Sachverhalt kann als inneres Bild entstehen. Je stärker die Fähigkeit zum Phantasiespiel vorhanden ist, umso vielfältiger ist das Panorama der Bezüge und umso stärker ist die Motivation, diese Bezüge zu erproben.

Um motivierende Impulse für ein phantasievolles, spielerisches Lernen zu geben, sollte es darum gehen, die Fähigkeit zum Phantasiespiel wieder zu gewinnen, zu unterstützen und zu fördern.

Um die Selbstmotivation und besondere Selbsttätigkeit des Phantasiespiels in organisierten Lernprozessen zu nutzen, kann man mit Spielelementen entsprechende Lernlandschaften schaffen.

Dem Phantasiepanorama im Kopf eine Lernlandschaft hinzufügen.

Der erste Schritt eine solch Lernlandschaft zu erzeugen, ist die Orientierung an einem oder mehreren Objekten und Handlungen, die ein sinnliches und zugleich kognitives Erlebnis ermöglichen. Dabei muss man berücksichtigen, dass ein phantasievoller Umgang mit diesen bereitgestellten Mitteln interdisziplinär sein kann. Das Einstiegsmotiv mit dem das spielerische Lernen beginnen soll, muss eine Beschäftigung ermöglichen, die Spaß macht, denn Spielen soll Spaß machen! So sind die MitspielerInnen motiviert, die Lernlandschaft aktiv auszubauen und zu erweitern. Schon der Ausbau sollte Erfolgserlebnisse ermöglichen, die Wiederholbar sind und die Lust und Freude an der eigenen Gestaltung der Landschaft fördern.

Die Lernlandschaft wird mit Hilfe von Phänomenen dargeboten, die man ästhetisch erfahren und erleben, also erforschen kann. Diese Lernumgebung sollte auch die Möglichkeit eröffnen, in spielerischer Weise Rollen zu übernehmen, z. B. ein Forscher zu sein.

Auch die Lehrer- oder Erzieherrolle muss diesem Rollenspiel gerecht werden. Ein Spielanleiter und Mitspieler ist gefragt, der zwar die Lernlandschaft vorbereitet hat, aber keine Aufgaben stellt, sondern Impulse gibt und den Spielverlauf dosiert mit Hinweisen lenkt.

Eine solche Belebung der Wechselwirkung von Phantasie und Wahrnehmung kann in entsprechenden Lernlandschaften durch Formen des Rollenspiels inszeniert werden. Gestaltungs- oder Werkaufgaben, Aufgaben mit logischen Zuordnungen und Vergleichen, Beschreibungen und die Wiedergabe von narrativen Zusammenhängen werden in ein Forscher-, Erfinder-, oder Entdeckerspiel also in einer Spielhandlung zusammengeführt. Das Spiel dient dabei der Motivation, sich in die Sache zu vertiefen, das eigene Selbst einzubringen, aber auch der Verarbeitung des Erlebten und der Wiedergabe, dem Erzählen und Gestalten. Eine Lernlandschaft kann daher auch eine Offenheit für den Ablauf und die Zusammenhänge der Vorgänge, Ideen und Probehandlungen haben. Welchen Weg das Lernen im Spiel einschlägt, lässt sich nicht im Detail festlegen. Ganz besonders dann, wenn die Kreativität der Beteiligten die Gegenstände, Materialien, Werkmittel und ihre

Bezüge zum Sachverhalt einer Lernlandschaft erweitern. Durch den Initiator, den Anleiter der Lernlandschaft wird aber vieles gelenkt und strukturiert, allein durch die Auswahl der Gegenstände und Mittel, sowie der Festlegung von Rollen am Anfang des Prozesses.

Vom Phantasiepanorama zur Lernlandschaft mit Bedeutung

In jedem Spiel gibt es Regeln. Auch wenn es keine Vorgabe einer Strategie gibt, nach der ein Spiel ablaufen soll. Im spontanen Spiel entwickeln die Akteure eigene Regeln, um zusammen zukommen zu einem gemeinsamen Spiel.

Spielregeln sind vor ihrer Ausführung (also in der Vorstellung) geplante symbolische Handlungen, die auch sprachlich ausgedrückt werden können. Sie werden in der „als ob“ Situation entwickelt und dadurch wird der spielende Mensch zum Bedeuter von Handlungen, Gegenständen und Bildern. Mit der Sprache entwickeln sich Fähigkeiten weiter, auch geplante Handlungen durch das Spielen in Lerntätigkeiten mit begrifflichen Zusammenhängen zu integrieren. Spielerisch werden dann auch Begriffe mit Bedeutung versehen. So wird die Lernlandschaft zu einer Welt, die dem Spieler, also dem Lernenden, gefällt. So singt es Pippi Langstrumpf: Ich mache die Welt, wie sie mir gefällt.

Die Lernlandschaft bei Astrid Lindgren

„Wir spielen heute Sachensucherin“, sagte Pippi Langstrumpf zu Anika und Tom und das vorgeschlagene Spiel führte zu einer Erforschung der Bedeutung der Begriffe. Pippi findet ein Wort, und die dazu gehörige Bedeutung durch den Akt ihrer Bestimmung, und erhebt den Begriff zum Namen eines Käfers. Der berühmte „Spunk“.

Da ist die besondere Botschaft, die Astrid Lindgren mit ihrer Protagonistin Pippi Langstrumpf aussendet. Sie ist ein selbständig und selbsttätig lernendes Kind. Pippi lernt den ganzen Tag, indem sie spielt. Für ihre Spiele hat Astrid Lindgren interdisziplinäre Lernlandschaften literarisch inszeniert. In diesem Fall spielt sie „Bestimmerin eines Wortes zu sein“. Sie erforscht, wie es dazu kommt, dass aus Worten Begriffe, Namen und Bezeichnungen werden, so dass sie Träger von Bedeutungen sind.

„Was hast Du gefunden“ fragen Thomas und Anika. „Ein neues Wort“, sagte Pippi, und sie schaute Thomas und Anika glücklich an. „Ein funkelnagelneues Wort“ sagte Pippi. „Eins der besten, die ich je gehört habe.“

Das Spiel könnte heißen: so tun, als ob man ein Wort neu erfinden könnte. Das Lernen ist ja für die Lernenden immer mit dem Neuen verbunden. Das grundlegend Neue, das, was für alle neu ist, erfordert zudem auch einen neuen Begriff, denn es ist allen unbekannt und niemand hat je darüber sprechen können. Pippi Langstrumpf spielt das Spiel der Spiele, ein Spiel aus dem das Neue hervorkommt. Anika, Thomas und Pippi erfahren in dem Spiel was ein Forscher macht und wodurch das Neue entsteht: Durch Bestimmung. Sie erforschen die ganze Kleinstadt um zu bestimmen was der `Spunk` nicht ist, um am Ende einen Käfer als Spunk zu bestimmen. Bestimmen und Einordnen sind die wesentlichsten Tätigkeiten, um das Neue zu generieren. Aus Vorstellung und Wahrnehmung wird die Wirklichkeit durch Bestimmung erzeugt.

Um eine Lernlandschaft zu inszenieren, ist oft nur ein kleiner Schritt nötig, um einen Impuls, einen Anstoß zur Motivation und zum spielerischen Lernen zu geben. Hier ist es die einfache Umkehrung des gewöhnlichen Vorganges der Definition. Nur für den Lernenden kann ein Wort, Begriff und seine Bedeutungen 'neu' sein, nicht für den, der

dieses lehrt. Das kann den Lehrenden behindern, die Erarbeitung des Neuen motivierend anzuleiten. Anika, Thomas und Pippi sind aber gemeinsam mit dem Neuen konfrontiert und bilden im `als-ob-Spiel` eine Forschergruppe. Das sollte ein(e) Initiator(in) einer Lernlandschaft immer anstreben, einfach nur MitspielerIn zu sein. Um zu erforschen wie Sprache entsteht, wie Worte zu Bedeutungsträgern werden. Welche Rolle Begriffe für die Erklärung von Zusammenhängen haben, kann nicht nur an vorhandener Sprache und an den schon definierten Fachbegriffen erlernt werden. Hier wurde durch das Erfinden eines eigenen Systems eine Lernsituation geschaffen. Das Fantasiespiel schafft eigene Systeme, die nicht den allgemein gültigen Systemen entsprechen. Aber sie helfen fremde Systeme zu verstehen, denn wenn man einmal gelernt hat eigene Systeme zu bilden, kann man auch ein Interesse für fremde Systeme entwickeln.



Abb. 1 zeigt zwei Kinder einer Vorschulgruppe bei intensiven Materialerfahrungen. Ihr Engagement entwickelt sich aus der Inszenierung eines Rollenspiels als „Forscher“ in einer Lernlandschaft mit den Motiven Wasser und Fließen. Die Lernlandschaft hat verschiedene Spiel- oder Forscherstationen. Die Abbildung zeigt die Kinder bei der Aufgabe, einen Spielbrunnen zu gestalten, um das Fließen zu untersuchen.



In der ersten Phase haben sie das Wasser als Naturphänomen erlebt und einen Bachlauf besucht. In einer weiteren wurden Gegenstände durch die Einteilung „schwimmt“ und „schwimmt nicht“ unterschieden. Die Ergebnisse wurden durch das Ordnen von Digitalfotos „erforscht“. Die Kinder wählten Fundstücke aus, bestimmten sie und machten ein Digitalfoto. (Abb. 2,3 und 3a).



Bei der Einführung in die Aufgabe wurden die Kinder mit Zeichen ausgestattet, die sie als „Forscher“ kennzeichnen. Einen Sonnenschirm aus Pappe für die Stirn, der mit dem Wort Forscher bemalt wurde und einem Forscherausweis mit ihrem Digitalfoto und einer Beschriftung, in der ihr

Name einzutragen war.

Die Kinder wurden mit dem Hinweis, sich als Forscher zu fühlen, in die Lernlandschaft eingeführt und konnten daraus eine intensive Motivation entwickeln.

Das zweite Bildbeispiel zeigt eine Gruppe von Erziehern/innen aus Dänemark, die in der Akademie Remscheid in einer Fortbildung die Methode, Lernlandschaft und Spiel mit der Werkaufgabe zu verbinden, kennen lernen. Die Aufgabe, eine fantasievolle Schnecke zu gestalten, wird mit der Vorstellung verbunden, sich als Schnecke zu fühlen und eine Geschichte aus dem Schneckenleben zu entwickeln. In diesem Rollenspiel erhielt die Schnecke einen Schwamm als Gleitfläche um Spuren zu erzeugen. Auf einem Packpapier entstanden dabei farbige Schneckenschleimspuren, die Stationen einer Geschichte verbinden konnten. Die Lernlandschaft umfasste das Lernmotiv so weit, dass eine Heranführung an die Erforschung der biologischen Phänomene möglich ist. Aus dem Spiel entfalten sich Fragen: Was ist eigentlich ein Schneckenhaus und was ist Schneckenschleim, wie bewegt sie sich in der Natur und wie vergrößert sich ihr Haus? Das Interesse an diesen Sachfragen wird erst durch Umwege erreicht. Das Spiel im Vordergrund erzeugt eine Motivation an den Sachfragen dadurch, dass ein phantasievolles, gedankliches Bild mit dem Thema „Ich und die Schnecke“ hergestellt wird. Ohne diese Lernlandschaft ist der Alltags- und Lebensweltbezug des Kindes zu den biologischen Sachverhalten des Schneckenlebens nicht so leicht zu erzeugen (Abb.4, 5,6).



Gestalten Bauen und Erzählen verbindet sich zu einer Entwicklung des persönlichen

Wissens.

Weitere Eindrücke aus dieser Lernlandschaft in einer Kita zeigen die Schnecken, wie sie von den Kindern hergestellt wurden (Abb. 7), das Erzählspiel mit der Schneckenspur und das Aquarium, das von Kindern in der Kita eingerichtet wurde (Abb.8).



Da das Projekt im Winter stattfand, wurden Wasserschnecken ausgewählt, die man in einem Fachgeschäft kaufen konnte. Zum Gesamtrahmen der Lernlandschaft gehörte auch das Schneckenrennen (Abb.9) und der Bau eines großen Schneckenhauses aus Karton



und Kleisterpapier (Abb10).



Ein weiteres Beispiel des forschenden Lernens in der System-Bildung ist das spielerische Konstruieren durch das Umdeuten und Herauslösen der Formen aus den alten Zusammenhängen. Durch diesen Vorgang werden neuen Zusammenhängen gestaltet. Eine Neugier auf das Fremde kann entstehen und somit in neuen Zusammenhängen auch ganz neu gesehen werden.



Aus einer Lernlandschaft zum Motiv „Fließen“ zeigt die Abb. 14 Öltunk oder Marmorierpapiere, die nach diesem 'Langstrumpf-System' für eine solche Bestimmung

oder System-Bildung genutzt wurde. Eine Figur wurde durch das Umfahren mit einem Stift zu einem `außerirdischen` Wesen bestimmt. Da das Wesen aus dem fremden Universum noch nie gesehen wurde, durfte es auch eine Form haben, die nicht mit bekannten Formen vergleichbar ist. Dann kann das Wesen auch einen Namen erhalten und ein Alphabet wird entworfen, für die Sprache der Außerirdischen (Abb.15) Schriftzeichen sind neu, also nicht vergleichbar mit den uns bekannten und auch die Aussprache soll keine Ähnlichkeit mit unserer Sprache erhalten.

Dieses Spiel habe ich in unterschiedlichen Altersgruppen erprobt. Erwachsene haben nicht das gleiche Maß an Freiheit der Fantasie, um Formen und Buchstaben unabhängig von den schon bekannten Vorbildern zu entwerfen. Kinder entfalten hier ein großes Interesse an einer `fremden Sprache`.

Die hier vorgestellten Praxisbeispiele stellt die „Entwicklung des persönlichen Wissens durch Selbsttätigkeit“ in das Zentrum der pädagogischen Überlegung. Zum Verständnis der Bedeutung, die eine solche Zentrierung haben kann, möchte ich hier noch einen Blick auf den bildungstheoretischen Hintergrund werfen:

"Mit der Konstitution von "Selbsttätigkeit" als zentraler Kategorie hat Bildungstheorie Pädagogik als Wissenschaft in zweierlei Hinsicht revolutioniert:

Ausgangspunkt von Erziehung ist nicht mehr ein bestimmter, fest vorgegebener Entwicklungsstand gesellschaftlichen Wissens, der von den Lernenden reproduktiv angeeignet werden muß. Selbsttätigkeit wird vielmehr verstanden als Selbstbestimmung des Subjekts in größtmöglicher Freiheit und als Erzeugung von Neuem insofern, als das individuelle Subjekt sich in seiner Einmaligkeit zum Ausdruck bringt und damit gleichzeitig zumindest potentiell zur Höher und Weiterentwicklung der Gesellschaft beiträgt, weil es deren Möglichkeit bereichert."

(Walgenbach 2000, S.17)

Selbsttätigkeit bedingt ein besonderes Verhältnis zur Freiheit und eine Achtung und ein Respekt vor der Freiheit anderer Menschen, denn jeder Lernende ist auf Menschen angewiesen, die ihm Raum und Zeit für einen ganz persönlichen Entwurf und eine ganzpersönliche Entwicklung zugestehen.: "Selbsttätigkeit ist ein Akt, in dem ein ich sich sein Selbst gegenüberstellt und Entwürfe für die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit entwirft und zu realisieren sucht." (Walgenbach 2000, S. 17)

Im Rahmen eines Konzepts der „Interdisziplinären System-Bildung“ zur Selbsttätigkeit anleiten, bedeutet auch: Das soziale Miteinander in der Vielfalt der kulturellen und persönlichen Bedürfnisse zu erlernen und zu lehren.

Eine Anleitung und pädagogische Hilfe für diese Entwicklung der Persönlichkeit und des persönlichen Wissens muss ein Umfeld bereit stellen, in dem der Vorgang der Selbsttätigkeit sich in einer Wechselwirkung mit dem Subjekt, den Phänomenen des Umfeldes und den anderen Persönlichkeiten in diesem Umfeld entfalten kann: "Um überhaupt kompatibel mit der Selbsttätigkeit von anderen sein zu können, muß man

selbst Erfahrungen als Selbsttätiger sammeln und deshalb in Wechselwirkung mit sich selbst treten. Dabei erlebt man Freiheit als Bedingung und als produktives Verhältnis, das die Erzeugung von Neuem ermöglicht. Die Freiheit, die man selbst erlebt, muß man aber auch anderen zugestehen, weil nur dann auch diese ihre Möglichkeiten entfalten können. Diese Möglichkeiten der anderen sind aber immer auch zugleich eigene Möglichkeiten, die über Wechselwirkungen für alle fruchtbar werden können. Um es in einem Bild zu sagen: Aus dem mit Kausalität verbundenen "Gewinner-Verlierer-Spiel" wird ein sich auf Wechselwirkungen gründendes "Gewinner-Gewinner-Spiel". Der Erzieher kann zwar immer noch als Ursache in einem Erziehungsprozeß gesehen werden; diese Ursache ist aber insofern auf ein Minimum reduziert, als sie selbst auf Wechselwirkungen gründet und wiederum nur Wechselwirkungen auszulösen versucht. (Walgenbach 2000, S. 54)

Literatur ...

Hofstätter, Peter R.: Psychologie, Frankfurt am Main 1965

Walgenbach, Wilhelm: Interdisziplinäre System-Bildung, Frankfurt am Main 2000,