

Insel Verlag

Leseprobe



Stern, André

Spielen, um zu fühlen, zu lernen und zu leben

Elisabeth Sandmann im insel taschenbuch

© Insel Verlag

insel taschenbuch 4807

978-3-458-68107-6



André Stern, der mit seinem Buch ... *und ich war nie in der Schule* einen Bestseller landete und seither auf Veranstaltungen Säle füllt, hat ein fesselndes Plädoyer für bedingungsloses Vertrauen in die natürliche Entwicklung unserer Kinder verfasst. Er legt dabei den Finger in die Wunde einer Leistungsgesellschaft, deren Maxime Optimierung ist. Kinder werden zu Hause, im Kindergarten und in der Schule immerzu korrigiert und ständig dazu angeleitet, bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Konkurrenz, Erwartungshaltungen, Erziehungssysteme und Normierungen setzen Kinder und Eltern unter ungeheuren Druck, der längst seine Opfer fordert. In diesem Umfeld wird das Spiel zur »Pausenbeschäftigung« degradiert und das Kind bleibt in seinen natürlichen Fähigkeiten unverstanden und seiner Entwicklungsmöglichkeiten beraubt. Statt Leistungsoptimierung und Konkurrenzdenken setzt André Stern auf die individuelle Entwicklung und das eigene Tempo des Kindes. So schreibt er: »Das Spiel ist für das Kind die direkte Art, sich mit dem Alltag, mit sich und mit der Welt zu verbinden. Für Kinder ist das freie Spiel ein Bedürfnis. Eine Veranlagung, ein Hang, oft ein Drang. Es ist für das Kind eine tiefe Erfüllung.«

André Stern, 1971 in Paris geboren, ist Musiker, Komponist, Gitarrenbaumeister, Journalist und Autor des Bestsellers ... *und ich war nie in der Schule* (2009). Als Freibildungsexperte ist er ein gefragter Referent, der sich international an der Seite von zukunftsorientierten Akteuren der Bildungslandschaft stark engagiert.

insel taschenbuch 4807

André Stern

Spielen, um zu fühlen, zu lernen und zu leben



Erste Auflage 2020
insel taschenbuch 4807

Insel Verlag Berlin 2020

© 2016 Elisabeth Sandmann Verlag GmbH, München

Fotografien: © André Stern, Arno Stern, Pauline Stern, Anne Loustaunou Greenberg

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung, des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Vertrieb durch den Suhrkamp Taschenbuch Verlag

Umschlagabbildung: André Stern

Gestaltung: Kuni Taguchi

Druck: Pustet, Regensburg

Printed in Germany

ISBN 978-3-458-68107-6

André Stern

Spielen, um zu fühlen, zu lernen und zu leben

Unter Mitarbeit von
Dr. Petra Thorbrietz

Mit Beiträgen von

Prof. Dr. Gerald Hüther
Sabine Kriechbaum
Teresa Meckel
Sir Ken Robinson
Katharina Saalfrank
Thomas Sattelberger
Arno Stern
Erwin Wagenhofer

Insel Verlag

»Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.«

Albert Einstein

Für Craloud und Founaï

INHALT



BETRACHTUNGEN VON EINEM, DER NIE AUFGEHÖRT HAT ZU SPIELEN 9

1. »DU SPIELST JA NUR!«	11
2. AM ANFANG WAR DAS SPIEL	19
3. JEDES KIND IST GENIAL	43
4. SPIELEN IN DER WEITEN WELT	47
5. DER RICHTIGE ZEITPUNKT	63
6. DIE OFFENHEIT DES HERZENS	81
7. BEGEISTERUNG STATT BEDIENUNGSANLEITUNG	87
8. DIE ERNSTHAFTIGKEIT DER KINDHEIT	95
9. EROBERUNG DER WELTEN	103
10. WO WIR UMDENKEN MÜSSEN	131
CODA	140

DANK	143
LITERATUR	144

»Wir erwarten von Anfang an von Kindern, dass sie Fortschritte machen und somit den Blick auf das Werden richten. Dabei vergessen wir und sie, den Blick auf das Sein zu behalten.«

BETRACHTUNGEN VON EINEM, DER NIE AUFGEHÖRT HAT ZU SPIELEN



Warum kann niemand die Frage beantworten, was passieren würde, wenn man ein Kind nicht nur einen Tag, sondern ununterbrochen spielen lassen würde? Ich kann diese Frage beantworten und stelle somit eine Ausnahme dar, obwohl ich ein ganz gewöhnliches Kind bin: Jedes Kind, das man ungestört und ununterbrochen spielen lassen würde, hätte ähnliche Geschichten zu erzählen. Das, was mir passiert ist, ist das, was jedem Kind passieren würde, wenn wir unsere Haltung der Kindheit gegenüber verändern würden. Und nicht mehr von einer Idee, einer Methode, einer Erwartung, einem Konzept, sprich: vom Erwachsenen ausgehen würden, sondern vom Kind und seinen angeborenen Veranlagungen.

Was ist das Erste, was ein Kind tut, sobald man es in Ruhe lässt? Es spielt. Das wissen wir, ohne über die Antwort nachdenken zu müssen.

*Und wenn man das Kind dabei nicht unterbräche, würde es...
...immer spielen!*

Warum also unterbrechen wir das spielende Kind immer wieder?

1.

»DU SPIELST JA NUR!«



Eine Mutter gibt ihrem Kind die Flasche. Sie tut das routiniert und sicher. Irgendwann bleibt noch etwas Milch in der Flasche, aber anstatt zu trinken, beginnt das Kind, mit dem Schnuller zu spielen. Die Mutter will das Kind überzeugen, weiterzutrinken, aber es will definitiv nur spielen. »Du spielst ja nur und trinkst nicht!«, ruft sie entnervt – und stellt die Flasche weg.

Ist Spielen ein weniger wichtiges Bedürfnis als Trinken? Verdient es keine Achtung? Darf man Spielen respektlos stoppen? Wie konnte Spielen so degradiert werden, dass die meisten Menschen sich legitimiert fühlen, es anderen als wichtiger eingestuften Beschäftigungen zu opfern? Wie konnte es dazu kommen, dass Spielen ernststen Beschäftigungen entgegengesetzt wird?

Wer hat nicht schon einen solchen Satz gehört: »Nach dem Spielen machst du dich aber ans Lernen, ja?« Wir haben kein Vertrauen, wir denken, das Spielen genüge nicht. Das Kind aber erlebt es als widersprüchliche Weisung, wenn es eines Morgens aufgefordert wird, mit dem Spielen aufzuhören und mit dem Lernen zu beginnen – als würde ich Sie auffordern, zu atmen, ohne Luft zu holen. Man muss das Spiel ernst nehmen, denn es gibt nichts Besseres, um zu lernen.

Für Kinder sind Spielen und Lernen untrennbare Begriffe. Es sind für sie Synonyme.

Beobachten Sie die unglaubliche Ernsthaftigkeit des Kindes beim freien Spielen! Seine Ausdauer, seine unendliche Konzentrationsfähigkeit, seine Fähigkeit, über seine eigenen Grenzen hinauszuwachsen. Das alles hat es aber bei auferlegten Tätigkeiten nicht.

Lernen und Spielen waren bei mir auf das Engste miteinander verbunden.

»Der Unterricht ist ja nicht die einzige Aufgabe der Schule: Sie ist vor allem der Ort, an dem man lernt, in der Gesellschaft zu leben, der Ort, wo man die soziale Kompetenz erwirbt, die unabdingbar ist für das Zusammenleben mit anderen.« Solche oder ähnliche Sätze beruhen auf einem für mich unfassbaren Irrtum: Man geht von der Voraussetzung aus, dass Kinder asozial auf die Welt kommen und erst durch die richtige Erziehung die Sozialisierung erlernen. Ich habe an mir selbst erlebt und an anderen beobachtet, dass es genau umgekehrt ist.

Spielen und Lernen bilden eine untrennbare Einheit, und es ist mir unverständlich, dass man einen Antagonismus zwischen dem als seriös eingestuften, vorrangigen Lernen und dem missachteten, zur Pausenbeschäftigung entwerteten Spiel schaffen und aufrechterhalten konnte!

Bei allen Beispielen aus meiner Kindheit, an die ich mich erinnern kann, hat sich die Frage nach einer Trennung zwischen Lernen und Spielen nie gestellt. Beides war miteinander auf das Engste verbunden.

Es war ein großes Ereignis, als Papa und Mama mir den Lego-Motor kauften, den ich mir seit Monaten wünschte – aber nicht anschaffen konnte, weil er für uns viel zu teuer war. 107 Francs, da sehe ich das Preisschild immer noch vor mir stehen wie ein lang zu erklimmender Hang. Ich war damals vielleicht sieben. Die kreuzförmige, schnell drehende Achse bedeutete den Beginn einer neuen Ära, in der meine

Lego-Technic-Modelle dem statischen Stadium entwuchsen. Ein Faltblatt mit den wesentlichen Informationen erklärte, wie man anhand des Durchmessers der Scheibe oder der Anzahl an Zähnen des Zahnrads die entsprechende Über- oder Untersetzung berechnen konnte. Die angegebene Drehzahl des Motors pro Minute ließ mich die theoretische Geschwindigkeit eines sehr leichten Autos kalkulieren, das ich zu diesem Zweck gebaut hatte (Chassis aus Lego, Karosserie aus Karton). Dazu musste ich berechnen, welche Strecke ein Rad mit einer Umdrehung zurücklegte.

Ich recherchierte mithilfe Mamas Enzyklopädie und entdeckte die Kreiszahl Pi. Aber ich hatte das Bedürfnis, die mathematische Konstante in der Praxis zu überprüfen, deshalb maß ich den Umfang mit einem Papierband, das ich um das Rad legte. Nachdem ich mich von der Richtigkeit der Formel überzeugt hatte, verwendete ich Pi in meinen Berechnungen. Mithilfe der Kreiszahl war es nun einfach: Um die Geschwindigkeit in Stundenkilometern zu erhalten, multiplizierte ich die zurückgelegte Strecke des Rads mit der Anzahl der Umdrehungen pro Minute und dann mit 60.

KÖNNEN SIE DA SPIELEN VON LERNEN UNTERSCHIEDEN?

Mit vierzehn begann ich, mich in das Gitarrenspiel zu vertiefen. Manche Flamencostücke konnte mir mein Vater, der Musik weder spielen noch schreiben kann, in aller Genauigkeit diktieren. Dieses Spiel beschäftigte uns allabendlich. Er sang mir eine Note vor. Ich suchte sie auf dem Griffbrett meiner Gitarre. Am Anfang gelang es mir erst nach unzähligen Versuchen: Ich schlug einen Ton an, Papa schüttelte den Kopf und wiederholte die Note. Ich spielte erneut etwas, bis er nickte und anschließend den nächsten Ton der Melodie vorsang. Schritt für Schritt stellten wir die Melodie wieder her.

Manche Noten kann man auf der Gitarre auf verschiedene Weise anschlagen. Oft bemerkte ich bei einer Note, dass es sinnvoller war, die

vorhergehende an einem anderen Ort zu spielen, weil sich das leichter greifen ließ. Mir fiel ebenfalls auf, dass mehrere Noten zusammen einen Akkord bilden. Im Laufe dieser allmählichen Rekonstruktion von Musik wurde mir klar, dass ein ganzes Stück oft im Rahmen weniger Akkorde gespielt werden konnte. Ganz wichtige Punkte der Harmonie wurden mir auf diese Weise in der spielerischen Praxis vertraut, lange bevor ich der Theorie begegnete.

Als ich mich für die Notenschrift zu interessieren begann – ich wollte Komponist werden –, erfand ich ein Spiel: Ich schrieb die Noten dreier vollständiger Tonleitern auf Kärtchen, mischte diese gut durch, zog die Karten und trug die darauf stehende Note dann in ein sorgfältig gezeichnetes Liniensystem ein. Das war wie ein Gesellschaftsspiel, einmal mit einer G-Dur-Tonleiter, einmal mit einer F-Dur-Tonleiter. Ich bemühte mich, immer schneller zu werden.

War das Spiel? Oder Arbeit? Oder Lernen? Dass ich diese Begriffe heute noch nicht trennen kann, zeigt, dass ich das nie tun musste.

Ich war nie in der Schule, das ermöglicht mir einen anderen Blickwinkel. Mir fällt umso mehr auf, welche Gewohnheiten aus der Schule unsere Kultur prägen. So wirst du, wenn du etwas weißt, immer wieder gefragt: »Wo hast du das studiert?« Man setzt voraus, dass nur die Schule, nur die Universität Wissen schaffen können. Eine Qualifikation, die sich an Institutionen misst, zählt mehr als die tatsächliche Kompetenz.

Statt also wahrzunehmen, wie viele neue, unerwartete Dinge das Kind täglich begreift, statt ehrfürchtig dieser unaufhaltsamen, exponentiellen, umwerfenden Entwicklung beizuwohnen, behandeln Erwachsene Kinder als unfähige Wesen, die man fördern und motivieren müsse. Und so übt sich jeder als Lehrer und findet es auch nie zu früh, mit dem Unterricht anzufangen. Jedes Mal, wenn das Kind etwas Neues erreicht (es ist eine Sekunde lang gestanden, es hat gelächelt, es hat den Deckel auf die Flasche gelegt), rufen die Eltern mit lyrischer Begeisterung: »Bravooo!! Das hast du gut gemacht!« Jeder ist stolz, den anderen zu zeigen, wie gut er das eigene Kind fördert. Eltern

wetteifern sogar untereinander. Solches Lob aber stammt aus der Welt der guten und schlechten Noten und des ewigen Leistungsvergleichs.

Wie oft hören wir jemanden bedauern: »Ich bin nicht gut in dieser oder jener Materie.« Diesen Menschen und all denjenigen, die sich als Versager fühlen – in Rechtschreibung, Mathematik, Fremdsprachen –, möchte ich sagen: Nicht ihr habt versagt, sondern das System, welches euch Aufgaben in einer Weise und einer Menge auferlegt hat, die eurem Begeisterungspotenzial nicht entsprachen! Die gegenwärtige Kultur belässt die Menschen im Zweifel an ihren eigenen Fähigkeiten. Kurioserweise stellt man nicht die Institution infrage, sondern das Kind – und prägt damit sein ganzes Leben, seine Einstellungen, seinen Status, sein Selbstvertrauen, seinen Mut zur Kreativität.

In der Schule von Konkurrenz und ständigem Vergleich macht das Kind die Erfahrung des Gegeneinanders statt des Miteinanders. Das ist keine positive Sozialisierung. Für ein Kind, das selbstbestimmt spielen und lernen darf, ist Leistungsdruck hingegen unverständlich, denn es wächst in der Erfahrung auf, allem Neuen in einem Zustand der Begeisterung zu begegnen.

Wir haben die Synonyme Spielen und
Lernen nicht nur getrennt, sondern
an entgegengesetzten Enden der
Ernsthaftigkeitsskala positioniert.

Die Neurobiologie hat nachgewiesen, dass nachhaltiges Lernen voraussetzt, dass unsere emotionalen Zentren aktiviert sind. Das unbeflusste Kind begegnet nur Dingen, die das tun, da sie alle mit einem übergeordneten Interesse verbunden sind. Der Stoff, den es in diesem Zustand der aktivierten emotionalen Zentren sammelt, wird unverzüglich und nachhaltig gespeichert. Spielen ist Emotion – repetieren, üben,

sich anstrengen ist überflüssig. Wir erleben es ja selber jedes Mal, wenn wir uns begeistern, also wissen wir es bestens. Vieles von dem, was wir einmal lernen mussten, vergessen wir wieder – 80 Prozent sollen es sein. Es hat uns nicht berührt, wir konnten es uns nicht zu eigen machen – es wurde stattdessen von außen eingetrichtert. Unsere emotionalen Zentren blieben unberührt, deshalb hat es sich in unserem Langzeitgedächtnis nicht festgesetzt.

Wir aber haben die Synonyme Spielen und Lernen nicht nur getrennt, wir haben sie sogar an entgegengesetzten Enden der Ernsthaftigkeits-skala positioniert: Lernen am einen Ende, Spielen am anderen – zur Freizeitbeschäftigung degradiert.

Das Spiel abubrechen, um in die Schule zu gehen – für ein Kind ist das schmerzhaft. Erinnern Sie sich daran, wie sehr Sie früher im Spiel bei sich selbst waren, im Kopf und im Herzen, dann werden Sie verstehen, wie absurd dieser Vorgang ist. Ein Kind aber stellt die Erwachsenen nicht infrage, es denkt nicht, jene hätten ein Problem; vielmehr sucht es dieses bei sich selbst. Wenn das Kind im Namen des Lernens sein Spiel aufgeben soll, obwohl ihm sein ganzes Wesen das Signal gibt, dass die Welt in Ordnung wäre, wenn es weiterspielte, dann entwickelt es das Gefühl, es sei selbst nicht in Ordnung. Dann werden in seinem Gehirn dieselben Netzwerke aktiviert wie bei körperlichen Schmerzen. Das macht das Lernen, wie es in unserer Gesellschaft praktiziert wird, zu einem getrennten, schmerzlichen Begriff.



*Ein Kind macht keinen
Unterschied zwischen Leben,
Lernen und Spielen. Es ist
für das Kind eine organische
Einheit. Für das Kind ist die Welt
in Ordnung, wenn es spielt.
Es fühlt sich als Teil dieser Welt.
Es fühlt, dass seine angeborene
Neigung, immer und überall zu
spielen, sinnvoll und ernst ist.
Alle Kinder spielen, unabhängig
der Bedingungen, die sie umge-
ben. Ob Krieg, Armut, Hunger,
Überfluss – Kinder spielen,
sobald sie die Möglichkeit dazu
ergreifen können.*

2. AM ANFANG WAR DAS SPIEL

Antonin, mein Sohn, hat kürzlich den Begriff »Beruf« verstanden. Er fragt alle, was sie von Beruf sind. Und gestern fragte jemand zurück, was denn sein Beruf sei. Er antwortete ohne zu zögern: »Mein Metier ist es, zu spielen.«

Was ist Spielen? Der britische Visionär und Entwicklungsexperte Ken Robinson beschreibt das Denken von Kindern als eigenständig, als »unangepasst« (»divergent thinking«). Ich möchte es so sagen: Es ist ihrem Zweck angepasst – denn ihr Lebenszweck ist es, zu spielen.

Spielen ist die einzige Schnittstelle zwischen der imaginativen Welt und dem realen Leben. Kinder sind fähig, Gegenständen ein völlig anderes Wesen als das gewohnte zuzuschreiben und sie damit zu Subjekten ihres Spiels zu machen – weil ihnen eine Ähnlichkeit mit einem Element der »realen« Welt auffällt, eine Form, eine Farbe oder ein Geräusch sie sofort inspiriert. »Du hast aber Fantasie ...«, sagen dann die Erwachsenen lächelnd und etwas herablassend, und sie diskreditieren damit die Sicht des Kindes auf die Welt wie auch das Kind selbst.

Da gibt es aber nichts zu lächeln! Das andere Denken des Kindes ist eine einzigartige und im späteren Leben enorm wichtige Fähigkeit, auf eigene Fragen zahlreiche Antworten aus erster Hand zu finden. Kinder passen sich der Welt nicht nur an, sondern sie gestalten sie nach ihrem Maß! Diese gegenseitige Anpassung und Gestaltung gibt ihnen die Möglichkeit, ganz selbstverständlich die Salutogenese zu leben.

Wir sind über die Pathogenese – wie wir krank werden – gut informiert. Erstaunlicherweise ist uns die Salutogenese – wie wir gesund werden oder bleiben – oft viel weniger bekannt. Dabei handelt es sich um unsere Fähigkeit, uns körperlich und seelisch zu »reparieren« ... Um der eigenen Plastizität Raum zu geben, müssen alle drei »Säulen« der Salutogenese vorhanden sein, wie sie der US-amerikanische Arzt Aaron Antonovsky in den Siebzigerjahren identifiziert hat. Sie sind auch die Basis des Spielens und der eigenen Gedankenwelt:

1. Verstehbarkeit deiner Welt in deinen eigenen Augen
2. Gestaltbarkeit deiner Welt in deinen eigenen Augen
3. Sinnhaftigkeit deiner Welt in deinen eigenen Augen

Ich bin immer wieder erschrocken, wenn ich feststelle, wie viele Jugendliche heute sagen: »Ich verstehe die Welt nicht. Egal, was ich mache, es ändert sich nichts. Es ist sowieso alles sinnlos ...«

Wenn Kinder spielen, leben sie ihr »divergent thinking« aus. Wenn sie dabei ungestört bleiben, verlieren sie ihre bewertungsfreie Überzeugung nicht, dass sie gerade die richtige Person am richtigen Ort zur richtigen Zeit sind. Ihre Welt ist dabei verstehbar, gestaltbar und sinnhaft.

Eine bessere Ausgangslage kann es nicht geben, das sollte uns bewusst werden!

Mein Sohn Antonin hat eine leere Flasche und eine Glasbüchse gefunden. In ihrer Form haben sie ihn an etwas erinnert, das ihn sehr beschäftigt. Die Flasche hat ziemlich genau die Form eines Apollo-Raumschiffs, mit dem konischen Modul der Kommandozentrale und dem Zylinder des Service-Moduls. Die Büchse ähnelt für ihn dem Landungsschiff von den Apollo-Missionen. Er hat sehr lange mit diesen Dingen gespielt. Er führte die beiden Vehikel sehr vorsichtig zueinander und ließ sie behutsam andocken. Das Rendezvous im All ist zum Teil seiner Welt geworden.

Das andere Denken des Kindes ist, erklärt Ken Robinson, ein direkter Weg zur Kreativität: »Es verleiht die Gabe, auf eine Frage viele mögliche