

Spielen und Lernen bauen auf gleichem Grund

Spiel ist Lernen, und im Spiel kann das Kind so tun, als ob es jemand anders sei oder etwas könne, was es eigentlich noch nicht kann. Zusammen mit pfiffigen Spielkameraden bekommt es die Möglichkeit, von jemandem zu lernen, der etwas mehr kann als es selbst.

Text: Leif Strandberg, Söderhamn Schweden

Übersetzung: Marianne Berger

O, wie toll fand ich es zu spielen, als ich Kind war. Ein Teppich wurde zum Floß, das mich übers weite Wasser trug, ein Kleiderbügel wurde zum Gewehr, mit dem ich Verbrecher oder wilde Tiere jagte, und ein einfaches Taschentuch verwandelte mich in einen Seeräuber. Ja, so führten wir uns auf, meine Spielkameraden und ich. Das Leben spielte!

Viel später, als berufstätiger Psychologe, verstand ich, dass Spielen viel mehr Funktionen haben konnte. Dass es heilen konnte, sah ich bei der spieltherapeutischen Sandkiste, die es in der Kinderpsychiatrie gab. Dass Spielen auch Lernen sein kann, sehe ich die ganze Zeit in unseren Vorschulen, und davon soll dieser Artikel handeln – Spiel als Lernen. Ich werde diesen Satz auch umdrehen und sagen, dass Lernen wie ein Spiel ist. Beginnen wir mit einem Spiel.

An einem Dezembertag war ich in einer Vorschule in Malmö zu Besuch. Das war eine Natur-Vorschule, und alle Kinder und Pädagogen waren draußen. In einer Ecke des Geländes sah ich zwei Mädchen, drei bis vier Jahre alt, die hinter einem weißen Gartentisch aus Plastik saßen. Ich ging zu ihnen und fragte, was sie spielten. Das eine Mädchen sah mich etwas skeptisch an, ja sah sie nicht sogar ein wenig böse aus? Störte sie sich daran, dass ich fragte, was sie spielten? Nun, sie sagte jedenfalls mit klarer Stimme: „Ich bin Chef in einer Bibliothek.“ Aha, da hatte ich es! Das war also kein Spiel! Das war blutiger Ernst. Chef in einer Bibliothek. Ja danke, dachte ich und fragte weiter: „Na, wie gut, kann ich ein Buch ausleihen?“ „Nein“, antwortete die Chefin etwas unerwartet, „nein, aber du kannst ein Buch kaufen.“ Nach einigen Verhandlungen durfte ich endlich ein Buch über eine Ziege kaufen. Nun kam das andere Mädchen ins Spiel. Sie war anscheinend eine Art Assistentin und hatte während unserer Kaufverhandlungen ganz still dabei gesessen. Sie suchte Blätter aus dem großen Kehrlichthaufen (was natürlich kein Kehrlichthaufen war), der sich auf dem Gartentisch befand, und begann daraus ein Buch über eine Ziege herzustellen. Zuerst legte sie ein Blatt in ihre kleine Hand, darauf ein zweites, dann noch eines und so fort. Schließlich umhüllte sie den Stapel Blätter mit einem größeren Blatt als Buchdeckel. Das dauerte ziemlich lange, aber zum Schluss war es fertig.

Ja, da geschahen mehrere Dinge während der kurzen Zeit, in der ich die Bibliothek auf dem Außengelände der Vorschule besuchte. Aber wir können innehalten und darüber nachdenken, was wir da erlebt haben. Dass Kinder erfindungsreich, drollig und phantasievoll sind, können wir sofort feststellen. Aber das hier ist auch viel mehr.

In diesem Spiel entdecken wir sehr hoch entwickelte kognitive, emotionale und soziale Fähigkeiten. Drei-vier Jahre alt zu sein und sich vorzustellen, dass ich erwachsen bin. Ich bin Chef, ich arbeite in etwas, das Bibliothek heißt, und der Tisch ist kein Tisch, sondern ein Tresen, auf dem man Bücher übergeben kann, und Blätter sind Buchseiten, und ein größeres Blatt ist der Umschlag. Ja, in solcher Bibliothek kann vieles geschehen.

Wenn ich solche Spiele sehe, wie man sie jeden Tag in der Vorschule sieht, in der man arbeitet, das ganze Jahr über, dann wird mir klar, dass diese Spiele hoch entwickelt sind. Sie bauen darauf, dass Kinder sich zunächst einen imaginären Raum schaffen, *eine vorgestellte Welt*, dass sie nicht länger kleine Kinder sind, sondern *in eine Rolle schlüpfen*, in der sie etwas oder jemand anderes sind. Sie lassen alltägliche Dinge wie Laub etwas anderes *symbolisieren*,

und sie verwenden *Requisiten*, Artefakte, sie stellen deutliche *Regeln* dafür auf, was in diesem gespielten Raum geschehen kann. Sie benötigen auch *Mitspieler*; beispielsweise einen zufälligen Besucher, den sie in einen Entleiher/ Kunden verwandeln. Das Spiel ist in Wirklichkeit eine anspruchsvolle Vorstellung; voller Symbole, Gedanken, Sprache und Darstellung.

Das Spiel ist ein kompliziertes Tätigkeitssystem, wenn man das so nennen will. Und was mir immer wieder auffällt ist, dass die Methoden des Spiels den Methoden des Lernens gleichen und umgekehrt – Lernmethoden sind wie Spielmethoden.

Wie machen Kinder das, wenn sie einen Lernfortschritt machen - von dem, was sie nicht können, zu einer Welt, in der sie können? Zuerst einmal muss das Kind mutig sein und nicht nur sitzen, warten und glauben, dass es eines Tages, einfach so, schwupp di wupp, kann. Das Kind muss, wie die Kleinen im Märchen, aktiv sein und sich auf eine Reise in unbekanntes Land begeben.

Wie kann man das wagen? Das lernende Kind ist nicht einsam, sondern es reist mit einem pfiffigen Kumpel.

Die beste Art, eine Sache zu lernen, ist nämlich, sich an einen Menschen anzuschließen, der ein wenig mehr kann als ich und mit ihm zusammen zu sein. Alles Lernen beginnt als soziale Aktivität, und die ersten Brücken zu dem Land, in dem das Kind etwas mehr kann, bestehen darin, jemanden zu imitieren, der etwas mehr kann. Ich mach es wie du, ich höre mich an wie du, ich gehe wie du usw.

Und merkwürdigerweise kann ich zusammen mit einem pfiffigen Kumpel, der ein wenig mehr kann, auch etwas mehr, das heißt, ich kann so tun als ob ich kann.

Durch Imitation kann ich es ihm gleich tun. Ihr hört, wie dieser Teil des Lernens den Methoden des Spiels gleicht. Wir tun so, als ob wir in einer Bibliothek arbeiten, wir tun so, als ob wir das können.

Aber, wendet vielleicht jemand ein, die Kinder tun ja nur so, sie können ja nicht richtig. Nein, natürlich kann das Kind anfangs nicht „richtig“, so mit einem Mal, aber es hat begonnen, etwas zu tun, was es noch nicht kann. Hört ihr den wunderbaren Widerspruch in diesem Satz? Das Kind kann nicht, aber es kann doch *so tun als ob* es kann.

Kinder tun, bevor sie wissen, was oder warum sie das tun, was sie tun. Und gleichwohl tut das Kind das. Zauberei!? Denn wenn ein Kind eine Sache tun kann, auch wenn es nur so tut als ob, so ist das Kind in die Welt eingetreten, in der es weitere Erkenntnis gibt. Das Kind *tut* ja bereits das, was es nicht kann.

Wygotski nannte diese Zauberei Entwicklungszone – was das Kind heute zusammen mit einem Erwachsenen oder einem anderen pfiffigen Kumpel tun kann, kann es morgen allein tun. Bei den Lernmethoden geht es darum, sich mit pfiffigen Kumpeln zusammen zu tun. Und bei Methoden und Strukturen des Spielens geht es auch um pfiffige Kumpels. Im Spiel, das heißt in der imaginären Welt, den Rollen, den Requisiten und Regeln, „ist es als ob das Kind einen Kopf größer wäre als es selbst“ (Wygotski) Lies diesen Satz noch einmal und lass ihn auf dich wirken! Das Kind ist einen Kopf größer als es selbst, das Kind kann also mehr sein als es ist. Das Kind ist, was es ist, aber es ist auch das, was es einmal werden wird. Beim Lernen geschieht das dadurch, dass das Kind zusammen mit pfiffigen Kumpels ist – und dazu gehören auch Erwachsene – und sich von ihnen Kompetenzen ausleiht. Im Spiel geschieht das dadurch, dass das Kind sich vorstellt, dass es einen Kopf größer sei, und damit leiht es sich Kenntnisse und Fähigkeiten von sich selbst aus.

Wenn das Kind spielt und ein Blatt eine Buchseite oder ein Stuhl ein Boot wird, dann übt es, sich über das, was seine Sinnesorgane erfassen, hinweg zu setzen. Das Sinnesorgan des Kindes sagt: ein Blatt ist ein Blatt und ein Stuhl ist ein Stuhl – das sieht man ja. Aber mit Hilfe des Spielens wird das Blatt in eine Buchseite verwandelt. Das Kind setzt Bedeutung und Sinn über das physische Objekt – Blatt und Stuhl.

Diese für das Spielen notwendige gedankliche Umwandlung ist auch ganz wichtig, wenn das Kind später mit vielen anderen Symbolen arbeiten soll, beispielsweise die grafischen Zeichen des Alphabets. Durch das Spielen hat das Kind trainiert, Gedanken umzukehren, zu denken, Deutungen zu erfinden über das hinaus, was die Sinne auffassen. Im Spiel treten die Kinder ein in die mehr abstrakte Welt des Bewusstseins.

Wenn also die Vorschule einen Beitrag leisten soll für die kognitive Entwicklung des Kindes, beispielsweise für das Lesevermögen, dann ist das Spielen eine besonders gute Aktivität.

Denn: Spielen und Lernen sind Geschwister.

Willkommen im Spielraum!

Leif Strandberg, Söderhamn/Schweden, Psychologe und Verfasser

Wenn ein Stecken zu einem Pferd wird

„Es ist sehr schwer für ein Kind, das Gedachte (Die Bedeutung eines Wortes) vom Objekt zu unterscheiden. Das Spiel ist ein Übergangsstadium in dieser Richtung. In dem kritischen Augenblick, da ein Stecken – d.h. ein Objekt – zu einem „Träger“ wird, um die Bedeutung eines Pferdes von einem richtigen Pferd zu unterscheiden, hat sich eine der grundlegenden psychologischen Strukturen verändert, die das Verhältnis des Kindes zur Realität bestimmt.“
(Wygotski)

Mehr darüber, wie Leif Strandberg über Spiel und Lernen denkt, kannst du in seinem letzten Buch lesen: „Vygotskij, barnen och jag (2014), Studentlitteratur. Im Kapitel über unterschiedliche Zusammenhänge des Lernens schreibt er auf den Seiten 117-147 über die Bedeutung des Spiels.

(Dieses Buch wurde noch nicht ins Deutsche übersetzt.)