

TOM DE BOER:

PRAKT. BEISPIELE FÜR DIE SPIELKULTUR AN JENAPLAN-SCHULEN

Spiele auf dem Schulhof

Tom de Boer beobachtet, wie Kinder auf dem Schulhof mit Murmeln spielen. Es wird nicht nur gespielt, sondern auch getauscht und mit Hingabe verhandelt. Letzteres ist ein Spiel für sich. Es ist *eine Form der Begegnung*. Ein Flüchtlingskind aus Syrien, Gnatios, schaut sich das Geschehen an - einige Wochen später spielt er mit und lernt so auch die Sprache immer besser. Mit seinem expressiven Auftreten kann er eine breite Skala von Gefühlen darstellen. Dies macht ihn in kurzer Zeit zu "einem der unsrigen"...

Aus verschiedenen Gründen ist es sehr wichtig und höchst interessant, von der (Spiel-)kultur der Kinder selbst Kenntnis zu nehmen. Es spielt sich ja vor unseren Augen ab.



Spiele im Kreis

In der Regel wird der Kreis vor allem als Arbeitsform gesehen, in dem das Gespräch vorherrschend ist.

Kommunizieren ist auf verschiedene Weisen möglich. Wenn wir Kleinkinder, und nicht nur sie, beobachten, werden wir problemlos entdecken, dass ihre Art miteinander zu "sprechen" vor allem und hauptsächlich im Spiel stattfindet.

Für mich bedeutet das, dass auch im Erzählkreis bei der Tageseröffnung das Spiel als Kommunikationsform fungieren kann.

Wenn der Zahnarztbesuch zur Sprache kommt, ist das eine prima Gelegenheit, dies spielerisch umzusetzen. Derjenige, der das Thema "eingebracht" hat, darf die Rollen unter den Freiwilligen verteilen. Eine solche Szene kann verschiedene Male gespielt und besprochen werden. ...

Mit relativ geringer Mühe kann die Spielkultur der Stammgruppe realisiert werden. Außer der Frage, welche *Spielsituationen* in meiner Gruppe Existenzrecht besitzen, kann ich auch über die verschiedenen zur Verfügung stehenden *Spielformen* nachdenken. Die Fähigkeiten, die nun gebraucht werden, können in Wahlkursen erlernt und geübt werden. Einige Beispiele für Spielformen:

- Puppenspiel; Handpuppen (in vielen Fällen kann die feste Handpuppe der Lehrerin mehr erreichen als die Lehrerin selbst), Puppenecke, Kasperletheater;
- Finger-, Hand- und Bewegungsspiele;
- Lieder mit einer Geschichte (z.B. der Bauer aus der Schweiz) und, in der Verlängerung hiervon: der Volkstanz. Diese Aufstellung kann nach eigenen Einsichten und Möglichkeiten erweitert werden.

Kulturkreis als Sprachspiel

Ab der Mittelstufe (6-9-jährige) ist es möglich, einen Kulturkreis als feste Aktivität in den Wochenplan aufzunehmen. Jeder (Kinder, Gruppenleiter, im Prinzip auch Eltern, Großeltern u.a.) kann einen Beitrag anmelden.



Folgende Kategorien kennen wir:

- Reime und Gedichte (gelesen, gehört oder selbst verfasst);
- Lieder (mit und ohne musikalische Begleitung);
- eigene Texte;
- Bücher;
- Geschichten (selbst ersonnen, gehört, gelesen);
- kleine Spiele (Kniespiele, Fingerspiele etc.);
- Musik (mit und ohne Tanz);
- Überraschung.

Der „Kulturkreis“ eignet sich auch bestens, um auf diese Weise zum Wochenschluss in der Stammgruppe kleine Feiern zu organisieren.

Der Geschichtentisch

Im Buch von Vivian Gussin Paley „Und damals war ich der Helikopter“ geht es um die Geschichten, die ihre Kleinkinder jeden Tag wieder zur Schule mitbringen. Sie geht wie folgt damit um: Da ist der Geschichtentisch. Jeden Kind kann da seine (ihre) Geschichten loswerden. Nicht so sehr die Geschichten des Typs: Gestern gingen wir zu Opa und Oma..., sondern: Es war einmal ein Krokodil...

Die Geschichten werden aufs Band aufgenommen. Wer seine Geschichte erzählt hat, kann zur Sache eine Zeichnung machen, basteln oder bauen. Auch sitzen oft andere Kinder am Geschichtentisch um zuzuhören. Die Geschichten werden abgehört und getippt. Von den gut zwanzig Kleinkindern in meiner Gruppe sind es jetzt etwa sechs, die regelmäßig kommen, um ihre Geschichte zu erzählen. Die Länge variiert. Manchmal sind es nur fünf oder sechs Sätze:

Da ist das Krokodil
und das kleine Krokodil konnte nicht schwimmen
und dann sagte die Mutter: komm mal hierher
und aß es auf.

Aus.

Sander, 4 1/2 Jahre alt

Auf den Boden ist eine Decke gelegt: Darauf sollen die Geschichten gespielt werden. Zuerst liest die Lehrerin die Geschichte vor. Danach darf der Verfasser die Rollen verteilen (oft übernimmt er selbst die Hauptrolle, aber nötig ist das nicht). Dann wird die Geschichte (einige Male) gespielt.

Wenn man genau auf die Geschichten von Kindern achtet, entdeckt man zwei wichtige Fakten: Zum einen, dass Kinder fast den ganzen Tag (in der Puppenecke, Bauecke, auf dem Hof oder wo auch immer) spielen. *Es ist ihre Art zu kommunizieren*. Und sie spielen nicht nur mit den Dingen, sondern auch mit den Bedeutungen, die die Dinge haben. Sie spielen nicht nur miteinander, sondern auch mit den Eigenschaften, die sie sich selbst und den anderen zuschreiben. "Er ist mein Freund" bedeutet ungefähr dasselbe wie: "Er spielt mit mir."

Zum anderen ist es häufig so, dass bestimmte Kinder eine Zeitlang ein festes Thema in ihren Geschichten haben. Themen, die einen - so wie Paley - schnell dazu verleiten zu psychologisieren. So kann ein Kind ständig das Thema "sich verirren" in seinen (ihren) Geschichten spielen lassen, oder "sterben" oder "missglücken". Ebenso wie beim Puppenspiel können auch hier bestimmte Familiensituationen dargestellt werden. Es könnte einen dazu verleiten, selbst ein "Therapie"-Spiel zu spielen. Auf keinen Fall! Aber doch gilt: Spielen heißt kommunizieren. *Es ist eine Form des Ausdrucks*. Es spricht nichts dagegen, diese Geschichten miteinander zu verbinden, indem man Teile daraus in einer eigenen - vom Lehrer oder von der Lehrerin erzählten - Geschichte wiederkehren lässt. Und diese Geschichte wird natürlich auch gespielt.

So entsteht eine Art Stammgruppen-Mythologie, man könnte daraus einen Totempfehl machen. Die Aufgabe der Schule hier ist: das Wachstum, die Bewegung darin zu erhalten. Und Zusammenhänge von der einen Geschichte zu der anderen herzustellen. Auch Geschichten von außen können hier angeschlossen werden: Märchen, Kinderbuchgeschichten. Manchmal wird ein bestimmter Satz zum festen Thema gemacht: "Ich werde dich auffressen"

Manchmal fallen dir neue Möglichkeiten wie reife Früchte in deinen Schoß: Nynke (5 J.) hatte ein 150 Jahre altes Kirchengesangbuch mitgebracht, wahrscheinlich ohne dass es ihre Mutter wusste. Sie fragte, ob sie daraus vorsingen dürfe. Dies war der Anfang einer großen Zahl von gesungenen Geschichten. Auch die eigenen Geschichten können nun gesungen und getanzt werden, und daran ist nichts Befremdliches.

Das Landschaftsspiel

Es existiert eine Erdkunde des Spiels. Jemand müsste einmal dieses Thema ausarbeiten. Zum Beispiel darüber, wie das Kind seinen Raum erobert und damit manipulierend umgeht. Worauf es alles stößt und welche Bedeutung es den Dingen gibt.

Eine Form von Spiel will ich hier insbesondere besprechen: das Landschaftsspiel. Das Wort ist eigentlich eine Umkehrung von (und zugleich eine Variante zu) "Spiellandschaft", und das ist der Grund, warum ich dieser Sache zunächst einige Aufmerksamkeit gewidmet habe. Ich beschreibe das Landschaftsspiel von einem Praxisbeispiel aus. Direkt nach den Ferien wurde im Kreis (Mittelstufe, 6.-9.Jg.) erzählt, welche Schwierigkeiten alle in der zurückliegenden Zeit mitgemacht hatten. Da kamen ziemlich viele interessante Situationen zur Sprache. Mariska erzählte, dass sie auf dem Spielplatz des Campings in Frankreich von der Schaukel gefallen war. Es ging zum Arzt. Und sogar zum Krankenhaus. Der Gips um ihr Fußgelenk wurde mit sehr aufmerksam betrachtet, weil sich jetzt herausstellte, dass es *französischer Gips* war. In meinen Gedanken entwickelte sich der Entwurf eines Landschaftsspiels für diesen Nachmittag im Spielzimmer.

Das Spielzimmer wurde in Gebiete eingeteilt. In diesem Fall wurden es vier:

I der Campingplatz: Hier stehen Zelte und Wohnwagen. Es wird ständig aufgebaut und eingerichtet. Essen und Trinken. Besprechen dessen, "was wir gleich tun wollen" oder "was wir gerade gemacht haben".

II der Spielplatz: voll von vielerlei Geräten, aber es gibt die Warnung, dass einige Sachen kaputt sind und daher gefährlich.

III das Krankenhaus: da können Kinder hin, die einen Unfall gehabt haben. Man spricht dort Französisch.

IV der Palast des Königs von Frankreich: Da kann man zur Teevisite hin. Es geht dort schrecklich vornehm zu.

Beim Einteilen der Landschaft wird gleichsam der Grundakkord des Spiels festgelegt. Es muss gleich eine Auswahl geben unter verschiedenen Möglichkeiten, verschiedenen Spieltypen: Abenteuer, Aufregung, Spannung, aber auch Gelegenheit, sich auf ein ruhiges Fleckchen zurückzuziehen.

Der Grundton wird durch das Wohnen angegeben, dieser ist gleich beim Spielen der Ausgangspunkt (und, wenn es Abend wird, auch der Zielpunkt für die Rückkehr). Die Dominante bildet das Gebiet, in dem man kein Risiko läuft (der Palast), wo alles angenehm und positiv ist. Dann gibt es Gebiete, die Spannung erzeugen (Terz, Septime). Natürlich ist dies nur ein Bild, aber man tut gut daran, dem ihm zu Grunde liegenden Gedanken gerecht zu werden. Wenn an diesem Nachmittag die Landschaft mit Hilfe von Gymnastikgeräten, Stühlen, Tischen und einer ordentlichen Menge Decken aufgebaut ist, lasse ich die Kinder mittendrin Platz nehmen. Dann erzähle ich meine Geschichte, während ich durch die Landschaft laufe. So verleihe ich jedem Gebiet seine Bedeutung und erzähle was dort eigentlich alles passieren kann. Ich mache dabei so viel wie möglich Gebrauch von den Angaben der Geschichten des Morgenkreises. auf verschiedene Weise können wir das Spiel intensivieren. Bereits genannt wurden: Tische, Stühle, Sportmaterialien, Decken. Auch Kleidungsstücke zum Verkleiden, vielerlei Accessoires und Schminke kommen in Betracht. (Obwohl einige Requisiten zu wenig die eigene Phantasie herausfordern: Pistole, Ball u. dgl.) Ein fester Bestandteil des Spiels ist die Gesprächsrunde. Auf ein abgesprochenes Zeichen hin gehen wir eben in den Kreis und besprechen den Ablauf des Spiels. Wer hat etwas Besonderes erlebt? Wie war es beim König von Frankreich? Vielleicht aufgrund einer Beobachtung: Du hast da so still in einer Ecke gesessen; was hast du getan? Durch solche kleinen Gespräche können Dinge bewusst gemacht werden und es werden Ideen an andere Kinder weiter gegeben.

Manchmal fügt man dem Spiel Elemente hinzu:

- Heute ist ein regnerischer Tag.
- Wenn die Musik zu spielen beginnt, wird es Abend und jeder geht schlafen.
- Joris ist der Eismann, er kommt gleich vorbei.

Anweisungen wie die letzten kann man auch während des Spiels erteilen. Manche Kinder können so einen kleinen Stoß ganz gut "würdigen":

- Ihr seid zwei Detektive und sucht einen vollen Geldbeutel.

Nach meiner Erfahrung kann endlos gespielt werden, sobald Kinder einige Erfahrung mit dem Landschaftsspiel haben. Die wichtigste Beschäftigung des Lehrers ist es, Beobachtungen zu machen - sowohl beim Gruppengeschehen als auch bei einzelnen Kindern). Da holt man wieder eine Reihe Ideen heraus für ein folgendes Spiel. Eingreifen sollte man so wenig wie möglich tun. Auch wenn sich das Krankenhaus plötzlich als Hotel zeigt. Streitigkeiten werden oft durch die Kinder selbst geschlichtet. Nur wenn Gefahr droht, muß man in Erscheinung treten.

Die erste Phase des Spiels besteht fast unveränderlich darin, dass die Kinder eine Stelle zum Wohnen einrichten. Von da aus kann auch die übrige Landschaft erkundet werden. Im folgenden Stadium geben die Kinder den Teilen der Landschaft eine Bedeutung. Dies geschieht anfänglich meistens in Übereinstimmung mit den Vorschlägen, die in der Geschichte gemacht worden sind. Während des Spiels kann sich das beträchtlich verändern. In dem oben beschriebenen Beispiel wurde in einem bestimmten Augenblick aus einer Reihe von Tischen ein Flugzeug gebaut - eine überwältigende Tatsache, die

plötzlich alles andere zur Nebensache machte. Da kann man sich dann nur mit den Tatsachen abfinden.

Erst wenn die Dinge ihre (vorläufige) Bedeutung bekommen haben, kann gezielt gespielt werden. Diese Phase dauert am längsten und ist durch allmähliche Veränderung und (eventuelle) Impulse "von der Seite" gekennzeichnet: Gesprächsrunde, neue Elemente etc.

So wie Märchen feste Schlussformeln kennen (und sie lebten noch lange und glücklich), können wir auch hier Rituale einführen, die erkennen lassen, dass das Spiel seinem Ende zu geht. Wenn die Musik ertönt, wird es Abend. Jeder geht dorthin zurück, wo er wohnt. Er/sie erzählt den anderen zu Hause, was er / sie erlebt hat und geht zu Bett. Es ist hell geworden und dann wurde es dunkel: schon wieder ein Tag vorbei!

So weit eine kurze Beschreibung des Landschaftsspiels. Wir beschäftigen uns damit in unserer Schule ("De finne" in Rottevalle, Friesland) seit einigen Jahren und haben noch lange nicht das Interesse daran verloren. Sehr gerne hören wir von Erfahrungen anderer.

Tom de Boer, Rottevalle/NL war lange Zeit Schulleiter und Dozent für Spielpädagogik und Ästhetische Bildung im Rahmen der Jenaplan-Aus- und Fortbildung . Die hier wiedergegebenen oder zusammengefassten Textteile und Gedanken sind als „Probhäppchen“ seinem im Auftrag der niederländischen Jenaplanbewegung erstelltem Einführungsprogramm entnommen, welches bereits im Rahmen unseres Jenaplan-Diplomkurses Lübbenau (2011-2013) Verwendung fand. Hier wurde aus p. 7-9. 12-14. 39f.44-46. 73-78.85.zitiert. Auswahl/Übersetzung/Zusammenfassungen H.D.