

auf die vier



SPIEL DEIN LEBEN - LEBE DEINEN SINN

Wer Räume schafft, in denen Spiel und Lernen und Arbeit wieder eins werden dürfen, verändert nicht nur einzelne Leben - sondern Kulturen.

Ein Gespräch mit Nando Stöcklin

Bevor sich Nando Stöcklin an der Pädagogischen Hochschule dem spielerischen Lernen widmete, hatte er sich in ein anderes Forschungsthema vertieft: Die Auswirkungen der digitalen Transformation auf die Gesellschaft im Allgemeinen sowie auf das Bildungswesen im Besonderen. Dies im Fokus mit der Frage: Was geschieht im Übergang von der industriell zur digital geprägten Gesellschaft?

Das industrielle System kennen wir zur Genüge. Es wurde immer weiter perfektioniert, und wir haben es sozusagen mit der Muttermilch aufgesogen. Im Zentrum steht folgendes Paradigma: Menschen sind bestrebt, Leistungserwartungen anderer zu erfüllen, denn dadurch besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, erfolgreich durchs Leben zu kommen.

Bei der Arbeit definieren Vorgesetzte, was ihre Untergebenen tun sollen. Und in der Schule legen Lehrpersonen auf Basis des Lehrplans fest, was Schülerinnen und Schüler zu lernen haben.

Hierarchien, Normierungen, Lehrpläne und Routinetätigkeiten sind wichtige Elemente des industriellen Systems. Ein in sich stimmiges System: die einzelnen Elemente passen perfekt zueinander.

Doch dieses System bröckelt. Routinetätigkeiten fallen zunehmend weg: denn immer mehr davon können von Computern, KI und Robotern übernommen werden. Damit sind straffe Hierarchien immer weniger zweckdienlich, und auch Normierungen geraten in den Hintergrund. Formalisierte Lehrpläne sind nichts anderes als Normierungen - es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis auch sie infrage gestellt werden.

Für Menschen bleibt das Menschliche - das, wofür sich Algorithmen nicht eignen. Sie sind nicht empathisch.

Echte Begeisterung kennen sie nicht. Ebenso wenig wie individuelle Buntheit und Lebendigkeit.

Das Paradigma der digital geprägten Zeit lautet: Was will aus mir gelebt werden?



Gefragt ist nicht mehr die Orientierung an äusseren Vorgaben, sondern eine Orientierung an einem inneren Entwicklungsplan. Gefragt ist nicht länger der leistungsorientierte Mensch, der Homo Faber, sondern zunehmend der spielbasierte Mensch, der Homo Ludens. Er wird eine ganz andere Gesellschaft formen als der Homo Faber. „Spiel dein Leben - Lebe deinen Sinn“ will Kinder, Jugendliche und Erwachsene einladen, sich selbst zu leben.

Gibt es erfülltere, zufriedенere Menschen als spielende Menschen? Wer spielt, sucht das Glück nicht in Ersatzbefriedigungen, sondern im spielenden Tun. Wer spielt, versucht nicht, seine innere Leere zu füllen, indem er seine Unzufriedenheit an anderen auslässt, denn er ist innerlich erfüllt. Wer spielt, strebt nicht nach Geld und Macht, weil ihm das verglichen mit dem Spiel nichts bedeutet.

Wer spielt, lässt nicht seine Ängste herrschen, sondern seine Liebe wirken. Eine Gesellschaft von Homo Ludens ist nicht perfekt - perfekte Menschen gibt es nicht. Aber es ist eine zufriedенere, friedlichere Gesellschaft.

„Spiel dein Leben“ ist zu einem Sammelbecken von Menschen herangereift, die sich für eine zufriedene, friedliche Gesellschaft einsetzen, indem sie Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu ihrem persönlichen Spiel begleiten. Menschen, die sich selbst auf den Weg machen und ihre Erfahrungen miteinander teilen. Gemeinsam wird die spielbasierte Welt erkundet, werden neue Werkzeuge und Modelle entwickelt und spannende Erkenntnisse in einem Pionierumfeld erzeugt. Kurz gefasst: „Spiel dein Leben“ ist ein Entwicklungsraum für spielbasierte Entfaltung.

Ueli Keller:
Welche Chancen und Herausforderungen begegnen dir für und mit Menschen, die sich entschieden haben, im Spielen alltäglich und konkret ihren Sinn zu finden?

Nando Stöcklin:
Die Herausforderungen sind vielfältig, drei begegnen mir immer wieder. Sehr viele Menschen haben den Zugang zu sich selbst verloren. Sie leben eine Rolle, die wenig mit ihnen zu tun hat – und sie suchen deshalb nach einem Sinn, der sich sonst ganz von selbst einstellen würde.

Wenn ich Jugendliche oder Erwachsene frage, welche Tätigkeit sie begeistert, bleibt es oft lange still. Zuerst gilt es also, sich selbst wieder zu entdecken. Dazu kommen bei Erwachsenen finanzielle Ängste. Wir sind es gewohnt, uns an äusseren Sicherheiten wie einem regelmässigen Lohn zu orientieren statt an der inneren: dem Gespür dafür, was als Nächstes passt. Diese Orientierung zu lockern, fällt vielen schwer. Und drittens sind da fast immer Stimmen im Aussen, die den spielerischen Weg verurteilen und zusätzlich hemmen.

Bei den Chancen beschränke ich mich ebenfalls auf drei. Wer spielt, folgt seinen tiefen Veranlagungen. Das nährt innerlich und lässt die Frage nach dem Sinn des Lebens verstummen. Ich erlebe zudem immer wieder, wie heilsam Spielen wirkt und wie es Ängste löst. Bei Kindern ist das durch Studien belegt; bei mir selbst habe ich entdeckt, dass diese Heilung auch bei Erwachsenen stattfindet. Und drittens wächst genau jene innere Sicherheit, die uns leitet. Damit werden wir unabhängiger von der äusseren – was gerade in Transformationszeiten wie jetzt hin zum digital geprägten Zeitalter zählt.

Ueli:
Wann und wie begannst du, das Spiel in dein Leben zu bringen?



Nando:
2017 schrieb ich an den letzten Seiten meiner Dissertation zum spielenden Lernen, als mir ein Gedanke durch den Kopf schoss: Spielen ist so wichtig für eine gesunde Entwicklung und versüsst das Leben mit Freude, Begeisterung und Selbstwirksamkeitsgefühl – liesse sich das ganze Leben nicht an den Prinzipien des Spiels ausrichten, um diese Vorzüge dauerhaft zu geniessen?

Ich beschloss, diese Frage im Selbstexperimente anzugehen, reduzierte mein Stellenpensum an der Pädagogischen Hochschule und schuf mir so Zeit zum Spielen. Gemeinsam mit meiner Frau Anna – Lehrerin und Naturpädagogin – gründeten wir „Spiel dein Leben“ und gaben ihm ein digitales Zuhause.

Ueli:
Wie habt ihr euch für euer Projekt auf den Weg gemacht?

Nando:
Spielen bedeutet, selbstbestimmt Herausforderungen aus einem inneren Drang anzupacken.

Unsere erste Herausforderung hatten wir schnell definiert: Dazu gehörte ein Online-Kongress zum spielerischen Leben mit 20 Interviews, die wir im März 2018 während zehn Tagen Interessierten kostenlos anboten. Dann folgte Spiel auf Spiel, ganz ohne Plan. Eigentlich war das spielerische Leben sehr einfach – trotzdem brachte es uns im Laufe der Jahre an unsere Grenzen.

Ueli:
Spielen kann mit Unsicherheit verbunden sein und Verunsicherung bewirken. Eine deiner Kernaussagen lautet: „Spielen bedeutet Ängste überwinden.“

Nando:
Ja, und das lässt sich mit Blick auf die Selbstbestimmungstheorie der beiden Psychologie-Professoren Deci und Ryan erklären, die ich zum besseren Verständnis etwas vereinfache.

Alles, was wir tun, tun wir aus mindestens einem von vier möglichen Gründen:

1. Wir wollen belohnt werden (oder wollen eine Bestrafung verhindern). Ein Kind lernt für eine Prüfung, um mit einer guten Note belohnt zu werden, ein Erwachsener arbeitet, um Ende Monat den Lohn zu beziehen.
2. Wir wollen im Status steigen. Ein Kind lernt für eine Prüfung, weil es Klassenbeste sein möchte. Eine Erwachsene strebt die nächste Karrieresprosse an, um bedeutungsvoller zu sein.
3. Wir erachten eine bestimmte Handlung als sinnvoll. Ein Kind lernt für eine Prüfung, weil ihm seine Eltern sagen, das sei wichtig für die berufliche Perspektive. Ein Erwachsener entscheidet sich gegen eine Flugreise, weil ihm das aus Gründen der Nachhaltigkeit sinnvoll erscheint.

4. Wir packen eine Aktivität einfach aus Freude an. Ein Kind lernt für eine Prüfung, weil es vom Thema fasziniert ist. Ein Erwachsener arbeitet aus Leidenschaft. Das ist das Spiel.

Hinter den ersten drei Gründen steckt immer die Angst: die Angst, unter der Brücke zu landen (Belohnung bzw. Bestrafung), bedeutungslos zu sein oder nicht geliebt zu werden (Status), oder dass etwas Negatives passieren könnte (Sinn).

Wer also das Leben zum Spiel macht, folglich nur noch Dinge aus Freude anpackt (und aus Sinn, wenn dieser die Herzensprojekte fördert), verspürt die Ängste trotzdem – sie müssen überwunden werden.

Spätestens wenn das Herz spielen will, aber der Kontostand leer ist, melden sich die Ängste mit lautem Gebrüll.

Ueli:
Bis zu meiner Pensionierung war ich gegen 60 Jahre meines Lebens als Schüler, Lehrer und Heilpädagoge sowie als erziehungswissenschaftlicher Mitarbeiter in leitender Funktion beim Basler Erziehungsdepartements unterwegs. Heute bin ich heilfroh, dass ich nicht mehr – weder passiv (als Opfer), noch aktiv (als Täter) – mit dem mitunter Trauma trüchtig angelegten System Schule zurecht kommen muss. – Du hast den Abgang schon in jungen Jahren geschafft. Wohin führten dich deine dir selbstaufgelegten Spielregeln, nur noch Aktivitäten aus Freude anzupacken?

Nando:
2020 schmiss ich den Job an der Hochschule ganz – und das, obwohl bis dahin der Kontostand leer war. Ich taumelte, verzweifelte, weinte – und heilte schliesslich. Und ich begann, das Leben verstärkt durch die Spiel-Brille zu betrachten, durch die es ganz anders aussieht.

Spielen bedeutet, Herausforderungen aus einem inneren Drang anzupacken. Es bedeutet, aus Liebe an einer Tätigkeit anstatt aus Angst zu handeln. Spielen bedeutet aber noch viel mehr.

Ueli:

Du gehst davon aus, dass Spielen zugleich Lernen ist – egal ob bei Kindern oder Erwachsenen.

Nando:

Jedes Kind kommt mit einem inneren Entwicklungsplan zur Welt. Es lernt in ganz eigenem Tempo, sich zum ersten Mal zu drehen, die ersten Worte zu plappern, die ersten Schritte zu tapsen. Und es entfaltet ganz eigene Interessen, schaut jedem Auto nach, hat nur Augen für Tiere oder packt jeden Farbstift und kritzelt damit fröhlich herum.

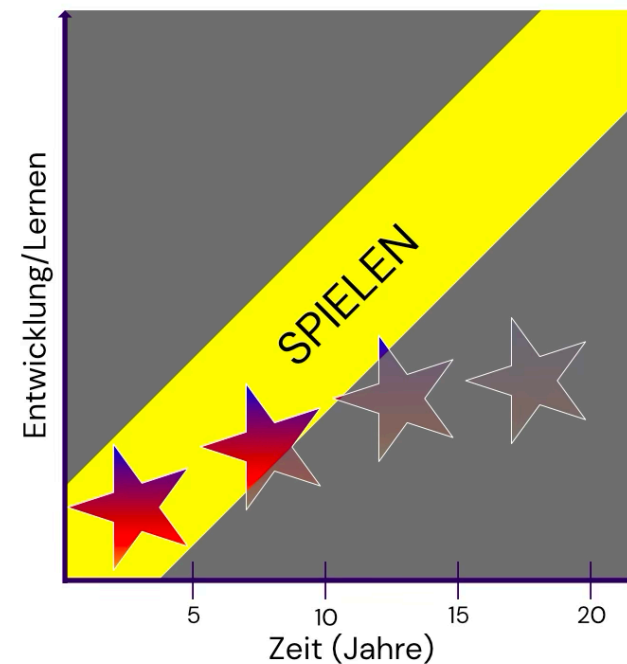
Dieser innere Entwicklungsplan hört mit dem Schuleintritt nicht auf zu existieren. Nur gerät er dann nicht selten in Konflikt mit dem äusseren Lehrplan, bei dem Erwachsene definiert haben, was ein Kind wann lernen soll – und dabei wird der innere Plan vielfach in den Hintergrund verbannt.

Der äussere Lehrplan liegt schriftlich vor: Lehrpersonen können ihn lesen und sich daran orientieren.

Und der innere Entwicklungsplan? Den kann nur das Kind selbst lesen.

Und zwar ganz einfach: *Es spielt!*

Innerer Entwicklungsplan:



Wer spielt, lebt das, was aktuell entfaltet werden will und entfaltet sich so optimal. Wer aufhört zu spielen, entwickelt sich unterhalb der Möglichkeiten.

Das Spiel ist das natürliche Werkzeug, um zu entfalten, was gerade jetzt entfaltet werden will. Kurz: Das Spiel ist der Weg zur persönlichen Entfaltung.

Ueli:

Für dich ein wichtiges Zielpublikum sind auch Erwachsene: Wie siehst du das für sie?

Nando:

Im Laufe meines spielerischen Weges liess ich mich zum systemischen Coach ausbilden, entwickelte zusätzlich auf Basis des Spiels meine eigenen Methoden und begann, Erwachsene zu begleiten, die auf der Suche waren nach ihrem Sinn des Lebens und ihrer Berufung – Menschen, die aufgehört hatten zu spielen und stattdessen bestrebt waren, Leistungserwartungen von anderen zu erfüllen: Mit dem Fokus auf dem Aussen anstatt auf dem Innen.

Typischerweise hatten sie sich nach der Schule für einen Beruf entschieden, der gar nicht wirklich zu ihnen passte. Und nun waren sie vielleicht vierzig oder fünfzig Jahre alt, rieben sich verduzt die Augen und fragten sich, weshalb sie eigentlich diesen Berufsweg eingeschlagen hatten und ob sie diese Tätigkeit wirklich bis zu ihrer Pensionierung ausüben wollten.

Ich hatte am eigenen Leib erfahren, wie schwierig es ist, sich in diesem Alter mit den ganzen finanziellen und familiären Verpflichtungen auf den spielerischen Weg zu machen. Daher arbeite ich heute direkt mit Jugendlichen – das kann ihnen einen Umweg von vielleicht zwanzig oder dreissig Jahren ersparen.

Wer ständig Erwartungen anderer erfüllt, entfernt sich mit hoher Wahrscheinlichkeit mehr und mehr von sich selbst. Gemäss meiner Erfahrung haben sehr viele Jugendliche zum Zeitpunkt der Berufswahl kaum mehr Faszinationen. Sie packen eine Berufslehre nicht aus Überzeugung an, sondern weil sie sich gedrängt fühlen, sich für einen Beruf zu entscheiden.

Diese Jugendlichen lasse ich ihre vier bis sieben Antriebskräfte herauskristallisieren, die Bauteile ihrer Passionen. Dann tragen wir weitere Elemente ihrer Einzigartigkeit zusammen, spielen auf Basis all dieser Elemente das Einzigartigkeitsspiel und entwickeln damit Ideen für Tätigkeiten, die optimal zu ihrer Persönlichkeit passen.

Der vielleicht radikalste Akt des Widerstands im Angesicht von Widrigkeiten besteht darin, voller Freude zu leben.

Ari Honarvar

Ueli:

Projekte, die einem inneren Kompass entspringen, nennst du Quests. Sie führen zu einem inneren Prozess: Was geschieht dabei?

Nando:

Egal ob Kinder, Jugendliche oder Erwachsene: Wer auf eine Quest geht, wer also spielt, erkennt sich selbst, lebt sich selbst – und lebt so seine Natur.

Ich packe Quests an, die mich in dem Moment anspringen. Es interessierte mich beim Aufbau meines Unternehmens nicht, welche Marktlücken es gibt, und ich legte mir keinen Businessplan zurecht, um aus dieser Lücke möglichst viel Kapital zu schöpfen.

Stattdessen folgte ich einfach meinem inneren Kompass. So entstand ganz organisch eine herrliche Angebotspalette, die ein wunderbares Gesamtbild ergibt.

Ueli:

Was kann, wer eure Webseite (1) anschaut, dort finden?

Nando:

Nach einer Weile drängte es mich, meine Erfahrungen weiterzugeben – so kam es zur Ausbildung zum Spiel-dein-Leben-Coach. Dabei können Interessierte lernen, Jugendliche und Erwachsene zu ihrem Spiel zu begleiten.

Dann entstand die Lernbegleitungs-Ausbildung für spielbasierte Entfaltung, in der Lehrpersonen, Lernbegleitende und weitere Bildungspioniere sich in die Begleitung von Kindern vertiefen können, die sich ganz natürlich entfalten, indem sie spielen.

Zwischendurch ergaben sich zwei Bücher, in denen ich meine Erfahrungen in einer fiktiven Erzählung verpackt auf andere Weise teile: „Spiel dein Leben – über die

Leichtigkeit des Lebens“ und „Die Taverne zur angebrannten Pfanne“.

Der „Magic Campus“ entwickelt sich derzeit zu einem gemeinsamen Gefäß für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die sich durch Quests selbst kennenlernen und sich selbst leben möchten. Dabei werden sie von ausgebildeten Lernbegleitenden und Coaches begleitet. Als Teil einer verbundenen Gemeinschaft helfen sie einander und packen gemeinsam Gruppenquests an.

Link zur Quelle und mehr Infos

(1) Spiel dein Leben:

<https://spieldeinleben.ch>

*Mögen wir in unserem Herzen wohnen.
Mögen wir unseren inneren Frieden finden.
Mögen wir uns selbst genügen und glücklich sein.
Mögen wir uns ganz, heil, wohl geborgen und frei fühlen.*

*Frei von Hass, dem Schattengefühl von Wut:
Wo Wut ist, mögen Klarheit und Kraft werden.*

*Frei von Lähmung, dem Schattengefühl von Angst:
Wo Angst ist, mögen Kreativität und Vertrauen werden.*

*Frei von Resignation, dem Schattengefühl von Trauer:
Wo Trauer ist, mögen Weite und Liebe werden.*

*Frei von Selbstzerfleischung, dem Schattengefühl von Scham:
Wo Scham ist, mögen Demut und Wahrheit werden.*

*Frei von Illusionen, dem Schattengefühl von Freude:
Wo Freude ist, mögen wir gemeinsam mit andern tun, was uns und der
Welt, in der wir leben, gut tun kann.*

Mögen wir uns mögen: Im Hier und Jetzt, und so, wie wir sind.

*Mögen wir von innen heilen, und im Bewusstsein ganz werden:
Von den Füßen zum Kopf, und vom Kopf zu den Händen.*

*Mit Lebensenergie der Erde, und Gefühlskräften in unserem Körper;
mit der Liebe in unserem Herzen, und dem Gold in unserer Seele:
Zum höchsten Wohl von allen, und niemandem zum Schaden.*

SPIELEN WIR ODER WIRD MIT UNS GESPIELT?

Katrin U. Ernst (1)

„*Er spielt!*“ – eine unvergessliche Erinnerung: Unser Kind beginnt, selbstständig sein Umfeld zu entdecken. Einige Wochen nach der Geburt unseres Erstlings bekam das rote Klappertier, das am Himmel seines Stubenwagens hing, sporadisch kleine Anschubser, die schnell immer gezielter wurden.

Aber was ist Spielen? Warum betreiben wir diese „freiwillige, freudvolle Tätigkeit, um ihrer selbst willen, die auch noch mehrheitlich ohne direkten äusseren Zweck ausgeübt wird“, wie mir eine Suchmaschine als Definition anzeigte.

Eine infantile, verspielte Gesellschaft?

Inzwischen schreiben und sprechen uns viele Dienstleister in der Du-Form an und wählen einen Textstil, der die damit verbundene Aktion spielerisch erscheinen lässt.

In vielen Servicebereichen erhält der Kunde vorgefertigte Antworten in Form eines standardisierten Systems. Tiefgreifendere Fragen bleiben unbeantwortet. Dagegen werden Anfragen gestellt, bestimmte Aspekte zu bewerten und entsprechend Punkte, ähnlich wie in einem Spiel, für eine erbrachte Dienstleistung zu vergeben.

Bisweilen kommen mir bei derartigen Ansinnen die in den 1990er Jahren en vogue gewesenen Brettspiele in den Sinn, die gefällig gestaltet und mit allerlei Komponenten versehen, begeisterten Absatz fanden. Es war die Zeit, in der man die Vorteile eines „Second Life“ anpries. Die Spielbegeisterung und die synthetische Welt haben sich anscheinend mit der realen vermischt oder unsere Welt wurde spielerisch synthetisiert?

Leben wir also in einer infantilen oder infantilisierten Zeit? Ja, nein oder ganz anders?!

Möglicherweise verspielen wir, bewusst oder unbewusst, Chancen und Nutzen, die uns auch der technische Fortschritt



geben könnte. Vieles, das einst sehr mühselig zu bewerkstelligen war, kann heutzutage vermeintlich schnell und einfach gelingen.

Schneller – irgendwie schon, aber mit der Einfachheit ist das speziell. Um Programme zu bedienen und ideal zu nutzen, benötigt es Vorwissen und topaktuelle Technik. Bestimmten einst Zeichenmaschine und Konstruktionswand wesentlich meine Tätigkeit, so ist diese inzwischen primär von der IT geprägt wie vor allem geformt.

In unseren Alltag treten mehr und mehr Vereinfachungen sowie Symbolsprachen, die an Hieroglyphen erinnern. Auch Symbole sind zu erfassen, obwohl es spielerisch wirken mag. Hinter simplifizierten Oberflächen verbergen sich hochkomplexe Abläufe. Das schliesst eine Reduktion der Nutzbarkeit ein, die wiederum eine vorgegebene Reduktion auf das vordefinierte Wesentliche involviert.

Simulationen, die einst manch Kunden in Verzückung brachten, werden inzwischen

als gegeben, ja als Realität verstanden. Das Konsumieren mutiert immer mehr zum Spiel: Ein paar Wischer auf einem Gerät, und schon sind im Hintergrund Transaktionen gelaufen, die das Konto des einen schmälern, während andere Konten anwachsen.

Vereinfachungen im Alltag, durch bewusstes Weglassen und Verbergen, lassen ein Gefühl von Sicherheit, Kontrolle und Durchschaubarkeit entstehen. Wir Menschen vertrauen, wenn etwas einfach erscheint, da wir meinen, dass wir die Auswirkungen besser einschätzen können. Eine solche emotional positiv gefärbte Stimmung baut Ängste und Hemmungen ab. In dieser spielerischen Wohlfühlumgebung können schnell Leistungen aufgerufen werden. Komplizierte Abläufe hingegen geben den Menschen eher das Gefühl, manipuliert zu werden.

Und Zeit ist Geld: Wer nachschauen muss, verliert Zeit. Entsprechend überschütten uns viele Abstraktionen wie Vereinfachungen, die jedoch ein gewisses Suchtpotential mit sich führen.

Die Welt und Philosophie der einst heiss-begehrten Konsolenspiele nimmt anscheinend erheblichen Einfluss auf unser Miteinander, unser Denken und Agieren. Allerdings funktioniert es in der Realität nicht so spielerisch einfach mit dem Zukauf von Punkten zur Wiederherstellung des verspielten Lebens.

Spiel oder Ablenkung oder Sucht?

Eine Sucht unterbindet den Kontakt zwischen dem Menschen und seinen Gedanken und Gefühlen. Süchtige befinden sich im Zustand der Abhängigkeit.

Und Ablenkung ist häufig ein Symptom dafür, dass gegenwärtig ein inneres Bedürfnis unerfüllt bleibt. Wenn wir den Drang verspüren, uns abzulenken, fliehen wir meistens vor etwas Unangenehmem oder suchen nach etwas, das uns fehlt.

Jeder kennt es: Irgendwo im öffentlichen Raum befindet man sich in einer Wartesituation und fast alle Beteiligten beugen die Köpfe, um auf kleine Bildschirme zu schauen. Ein neugieriger Blick auf diese zeigt häufig Spielewelten. In Wartezimmern mag das verständlich sein. In öffentlichen Verkehrsmitteln scheint es Halt zu geben, wenn das Umfeld und die Realität ausgeblendet oder überblendet werden sollen.

Unverständlich ist für mich die ausdauernde Nutzung dieser handlichen Teile, wenn Eltern mit ihren Kindern unterwegs sind. Spätestens wenn die Kleinen dem Kinderwagen entwachsen, bekommen sie ebenso ein dann meist buntes elektronisches Teil mit Bildschirm in die Hand gedrückt. Oft sind an Kulminationspunkten des Reisens Familien zu beobachten, bei denen jeder einzeln gebannt auf ein Smartphone starrt und die Daumen kreisen lässt.



Spielen oder entdecken, forschen, ausprobieren und erobern?

Denke ich an die eigene Kindheit zurück, spielte ich nie! Nein, denn ich sammelte, experimentierte, probierte, komponierte, konstruierte und übernahm wichtige Aufgaben als Helfer im Haushalt. Auch hier lag Potential: Warum die Topfdeckel nur abtrocknen. Ihre Verwertung als Instrument, als Becken zu testen, war mir wichtig.

Wächst man wie ich mit älteren Geschwistern auf, die ganz sicher nicht spielen, sind deren Interessen wie bspw. Modelleisenbahn, Herbarium, Terrarium etc. zu erleben. Da gilt es mitzuhalten!

Vorgaben einfach nachspielen? Aber nicht doch! Im Vorschulalter bereitete ich mich mit meinem ein wenig älteren Freund auf unsere spätere Tätigkeit im Weltraum vor. Dabei entwickelten wir verschiedene Testmethoden, die ein paar kleine Narben hinterliessen.

Nein, wir buddelten auch nicht im Sand: Wir konstruierten Tunnel, denn das war auf fernen Planeten sicher wichtig.

Die Eltern schienen weit weg. Wir waren in unserer eigenen Welt. Andere Kinder kamen und gingen, neue Erkundungsmethoden entstanden. Manchmal gab es dann Streit – durchsetzen oder lieber das Areal verlassen? Wir lernten, dass es Kinder gibt, die wenig Interessen für unsere Ambitionen aufbrachten. Na und!

Jedoch schien unser Weltraumtraining nicht funktioniert zu haben. Auch mein Freund blieb auf der Erde und wurde Pädater.

Also, was ist nun Spielen?

Zumindest hatte das damals nicht in der Schule stattzufinden. „*Hier wird nicht gespielt!*“, erfuhren wir als Schulanfänger. Sicherheitshalber verordnete uns die Pädagogin eine die Aussage manifestierende Sitzposition: Arme verschränkt auf dem Rücken während aller Schreibpausen.

„*Machen Sie sich locker und spielen Sie die Möglichkeiten aus!*“, meinte Jahrzehnte später ein Dozent für Gestaltungsgrundsätze.

Vor etwa eineinhalb Jahrzehnten kamen junge Kreative zuhauf nach Leipzig. Die Stadt wurde im Zuge der Gentrifizierung als „*Hypzig*“ vermarktet. Im Rahmen thematischer Spaziergänge organisierte ich auch mehrere Atelierbesuche im Umfeld dieser jungen Kunst.

Manch kunstinteressierter Spaziergänger war ob der Experimentier- und Spielfreude der kreativen Neuleipziger überwältigt und schien „*not amused*“ zu sein. Ein halbstündiges Video, in dem sich eine Katze reckte, während ihre Gedanken auf Englisch zu hören waren, veranlasste bei mir lautes Denken: „*Sie wollen nur spielen!*“

Spielplätze oder Verwahrorte?

Als Eltern kommt man nicht umhin, gelegentlich solche dem Spielen zugewiesene Plätze aufzusuchen. Anfänglich waren diese immer verlockend, allerdings war das Interesse nicht von Dauer. Manche Gerätschaft, die sich auf derartigen Arealen befindet, mag den Wünschen der Konstrukteure entsprechen, wobei meist genormte Bausätze herumstehen. Ein Park, der Wald oder eine Wiese bieten oft mehr als derartige Errichtungen, die letztlich eher stereotype Abläufe produzieren.

Aber was regt die Phantasie an? Benötigen die Kinder diese abgeschotteten Räume – von Erwachsenen vermeintlich kindgerecht arrangierte Verwahrstätten, oft mit vielen Kindern gleicher Altersstufe, insbesondere wenn es sich um einen Spielplatz einer Kita handelt?

Die Kinder unserer Zeit wachsen in einer oberflächlich bunten, zugleich scheinbar vielfältigen Welt auf.

Sich mit freiem Spiel die Welt selbst erobern? Nein, mehrheitlich wird mit den Kindern nach Anleitung in festgelegten Formaten gebastelt, gemalt, musiziert. Bereits die Einbeziehung eigener Kinder in einfache Erledigungen des Alltages bereitet Schwierigkeiten als auch Unverständnis. Nicht gemeinsam Herausforderungen angehen, sondern schablonenhaft getrennt abarbeiten. Entscheidende Chancen zur Annahme eines jeden Kindes mit seinen Eigenheiten, seinen Phantasien und Ideen bleiben ungenutzt.

Die Quintessenz des Spielens?

Für Kinder ist Spielen kein Zeitvertreib, vielmehr ein natürlicher Prozess, sich die Welt zu erobern: Spielen ist ihre Realität, gleich ihre Auseinandersetzung mit der Realität, in die sie hineingeboren wurden. Der natürliche Drang, die eigene Umwelt neugierig zu erkunden, Gegenstände zu

untersuchen und neue Erfahrungen zu sammeln, wird inzwischen entscheidend eingedämmt. Der innere „Motor“ für Neugier und Interesse gerät so ins Stottern, bis er sich abschaltet.

Wir alle spielen gern – bewusst oder unbewusst.

Um den ureigenen Kritiker mitunter auszuschalten und dem Zufall Raum zu geben, jonglieren Gestalter gern spielerisch mit Wissen und Erfahrung. Informationen werden nicht nur linear abgerufen, sondern sie werden wie Bausteine neu zusammengesetzt.

Unsere Kinder müssen die Chance bekommen, später auf einen grossen Erfahrungsschatz zurückgreifen zu können, um viel kindliche Neugier und Verspieltheit ins Erwachsenenleben mitzunehmen.

Ungezwungenes Entdecken baut eine tiefe innere Sicherheit und ein stabiles Fundament auf. Erobern wir früh ungehemmt unsere Welt, entfällt womöglich später der Drang, dies im dramatischen Umfang zu unternehmen.

Links zu Quellen und mehr Infos

- (1) Die Leipzigerin Katrin U. Ernst verfasste bereits Beiträge für DAS BLATT, das es nicht mehr gibt.
- (2) Es freut die Redaktion, dass sie jetzt auch für das Nachfolgemagazin AUF DIE VIER mit dabei ist. Katrin selber meint zu sich: „Ob als überzeugter Familienmensch, interdisziplinärer strategischer Designer oder in freien Projekten und Studien unterwegs, versuche ich die Balance zwischen Nichtwissen und Vertrauen sowie zwischen Wissen und Ehrlichkeit zu finden. Ich bemühe mich, die eigene Fehlbarkeit zu akzeptieren, ohne Kompetenzen zu verbergen. Wahrheit möchte ich mit Empathie verbinden und mich dem Thema einer Aufgabe stets hinterfragend nähern.“

Hier der Link zu allen 64 Ausgaben von DAS BLATT:
<https://round-about-peace.com/das-blatt>



IMPRESSUM

Herausgeber

Denis Bitterli, Ueli Keller & Joanna Selinger



Co-Redaktion

Denis Bitterli & Ueli Keller

Layout

Joanna Selinger

E-Mail: joanna.selinger@hotmail.com

Website: www.einestimme.ch