

Kinder spielen nicht zu viel, jedoch oft zu banal.

Bernhard Hauser / Oktober 2005

Für unsere moderne, stark technisierte und informatisierte Gesellschaft ist es eine wichtige Frage, ob Kinder zu viel spielen (können). Denn wenn viel spielende Kinder im Vergleich zu wenig spielenden später als Erwachsene in unserer Gesellschaft schlechtere Berufschancen haben, dann ist das ein soziales Problem.

Das Spiel als Lerntrick der Natur

Die Entwicklung der sogenannten höheren Säugetiere lässt sich als ein – oft langjähriges - Lernen beschreiben, welches im Ernstfall des eigenständig lebensfähigen Erwachsenen gipfelt. Dabei hat die Natur sowohl bei Raubkatzen, bei Wölfen, aber auch bei Primaten wie den Schimpansen und den Menschen das Spiel als Lernmotor „erfunden“. Das Elegante an dieser „Erfindung“ ist das freiwillige und lustvolle Lernen und das selbständige Auswählen von für das Erwachsenenleben bedeutsamen Spielinhalten. Kinder brauchen in vielen Dingen sehr viel Übung, bis sie etwas beherrschen. Da kommt das Spiel sehr gelegen, weil es dieses oft langweilige und mühsame Wiederholen mit Freude und Lust belohnt. Es ist die Tätigkeit selbst (z.B. das Hantieren mit den medizinischen Instrumenten beim Doktorspielen), die Freude macht – und nicht in erster Linie das Ziel im Ernstfall (z.B. das Heilen des Kranken). Die Evolution erfindet normalerweise nichts Unnötiges. In den Genen verankerte Verhaltensweisen werden nur weitergegeben, wenn sie sich für das Überleben einer Art als vorteilhaft erwiesen haben. Aus dieser Sicht einer biologisch bedingten Spielmotivation ist ein Zu-viel-Spielen fast nicht möglich.

Je anspruchsvoller die Kultur, desto weniger Spiel?

Lernen im Spiel-Modus hat auch Nachteile: Es braucht viel Zeit – vor allem auch deshalb, weil es den Launen der Kinder ausgesetzt ist: Wenn sie gerade keine Lust haben oder wenn die beste Freundin gerade etwas anderes macht, dann werden oft wichtige Fähigkeiten lange nicht mehr geübt. Da ist das Pflichtlernen im Vorteil.

Direkte Instruktion im Sinne von Belehren, Erklären, Vormachen usw. kommt bei nichtmenschlichen Säugern kaum bis gar nicht vor. Zielorientiertes individuelles Lernen (ohne Spiel) noch weniger. Formen der Unterweisung finden wir zwar auch schon bei Urkulturen, auch Formen des individuellen Übens ohne Spielcharakter. Beides kommt zwar vor, allerdings eher selten. Unterweisung und individuelles Lernen ohne Spielcharakter dürften weitgehend kulturelle und spezifisch menschliche Erfindungen sein. Sie sind demzufolge letztlich etwas weitgehend Unnatürliches oder positiv formuliert: Sie sind eine Errungenschaft der Kultur. Für die Anpassung an die Umgebung von Urmenschen waren sie jedoch nur in geringem Masse notwendig, ganz im Gegensatz zur heutigen Welt. Das könnte folgende Schlussfolgerung erlauben: Je anspruchsvoller die Anforderungen an das Erwachsenenleben einer Kultur sind, desto weniger können die dafür notwendigen Kompetenzen nur durch Spiel erworben werden. Lernen im Spiel erfordert dafür schlicht zu viel Zeit. Deshalb haben zunehmend komplexer werdende Gesellschaften auch die Schule erfunden. Der Keil des belehrenden, zielorientierten und verpflichteten Lernens schiebt sich - als Schule - umso mehr zwischen die spielende Kindheit und das Erwachsenenleben, je anspruchsvoller letzteres ist.

Aufgabe der Schule ist es, das Motivationsproblem beim nichtspielenden Lernen zu lösen. Denn das Steuern des eigenen Lernens (z.B.: sich motivieren, wenn gerade die Lust fehlt) und überhaupt die reifere Verhaltenskontrolle werden gemäss Befunden der Neurowissenschaften erst spät – nach der Pubertät - (im Frontalhirn) vollständig ausgebildet.

Dies führte den in Zürich lehrenden Professor für Neuropsychologie Lutz Jäncke zur Feststellung, Eltern hätten bei den Kindern bis weit ins Jugendalter hinein das Frontalhirn der Kinder zu ersetzen und bei den Kindern im Bereich Lern- und Verhaltenssteuerung Regeln und Ansprüche durchzusetzen. Deshalb: Es kann sehr wohl zu viel gespielt werden – und für das Motivationsproblem beim nichtspielenden Lernen sind Schule und Eltern zuständig.

Je anspruchsvoller die Kultur, desto komplexer und vielfältiger ist zu spielen?

Andrerseits wird immer wieder von Kindern mit ausserordentlichen Fähigkeiten berichtet, in deren Familien das Spiel einen enormen Stellenwert hat. Und es fragt sich, ob der Grundstein für Freude am Lernen nicht in erster Linie durch intensives Spielen geradezu erzeugt wird. Es sind auch diese Kinder, die oft in der Schule das Lernen nicht so tierisch ernst nehmen, sondern vielmehr als etwas, das sie fast spielerisch betreiben – und damit erst noch rascher vorankommen als der Rest der Klasse.

Vermutlich gelingt es Eltern dieser Kinder, das Spiel in spielerischer Weise anspruchsvoll und variationsreich zu gestalten. Eltern, die in der frühen Kindheit bei der Spielwahl motivierend und klug mitwirken, signalisieren damit eben auch, dass sie Erwartungen an die Kinder herantragen und ihnen auch zutrauen, etwas zu können. Wer in einer Familie aufwächst, welche schon mit jungen Kindern jass, Uno und Schach spielt, und Sprachspiele mit herzhaftem Witz und Humor (den Aussenstehende vielfach gar nicht verstehen) spielt, der lernt später in der Schule auch deshalb motivierter, weil er es gewohnt ist, aus vielem ein Spiel zu machen. Denn immerhin: Schule ist noch nicht der Ernstfall des Erwachsenseins, sondern stets auch ein Stück „als-ob“.

Weniger Spiel – oder weniger banales Spiel?

Zunächst: Weil uns dazu die Forschungsergebnisse fehlen, lassen sich zu dieser Frage keine genauen Antworten finden. Es bleiben also beide Antworten möglich: Zu viel Spiel und zu anspruchsloses Spiel. Unser Erfahrungswissen über die vielen begabten Kinder mit vielen und intensiven Spieltätigkeiten über die ganze Kindheit hinweg legt jedoch nahe, dass Kinder eher nicht zu viel spielen (können), sondern vielmehr, dass viele Spiele zu anspruchslos sind. Wenn Kinder gelegentlich auch mal etwas Banales spielen, ist das kein Problem. Zum Problem wird es erst, wenn sie mehrheitlich solche Spiele spielen. Und genau das tun vermutlich viele.

Ins Spiel eingreifen und Spielen lernen (und lehren)

Die Schlussfolgerung für den Kindergarten ist deshalb: Eher banal, anspruchslos und variationsarm spielende Kinder sind in anspruchsvollere, variationsreichere, witzigere Spiele zu führen. Spielen ist für Kinder oft nichts Einfaches und muss gelernt werden. Kinder mit breitem Rollenrepertoire können sich ihre Rollen eher auswählen als Kinder mit geringem Repertoire. Wer Spielregeln und –tricks nicht kennt, kommt nicht zu wirklicher Spiellust. Im Gegensatz zu in der Kindergartenpraxis oft gängigen Vorstellungen sind sowohl die Wahlfreiheit des Spiels als auch das Nichteingreifen durch Erwachsene zumindest in ihrer absoluten Auffassung falsch und lernverhindernd. Bei der absoluten Wahlfreiheit bleiben gerade benachteiligte Kinder oft chronisch bei ihren variationsarmen und banalen Spielen. Aus der aktuelleren Spielforschung wissen wir, dass verschiedene Formen des Mitmachens von Erwachsenen gerade bei benachteiligten Kindern das Spielrepertoire inklusiv der sozialen Spielfähigkeiten deutlich auszuweiten und zu verbessern vermögen. Spielen muss eben auch gelernt werden – es lernt sich oft nicht von selbst. Deshalb gilt: Bei Kindergärtnerinnen, die aus Prinzip am Nichteingreifen und an der Wahlfreiheit (der Kinder) beim Spiel festhalten, werden die Kinder, die es am nötigsten haben, am meisten benachteiligt.