

Mit diesem Beitrag bauen wir eine Brücke von profil 1/15 mit dem Schwerpunkt «Spielendes Lernen» zu dieser Ausgabe mit dem Fokus «Erforschendes Lernen». Die Grenzen sind durchaus fließend, wie das Gespräch mit Bernhard Hauser zeigt. **Interview: Peter Uhr.**

Wie der **Forscher** zum **SPIELE**N kam

profil Herr Hauser, wie kamen Sie eigentlich zur Spielpädagogik?

—
Bernhard Hauser Ausgebildet bin ich als Entwicklungspsychologe. Meine Masterarbeit drehte sich um das Thema: Wie finden junge zweijährige Kinder eigene Lösungen für kleine Probleme? Was ich dann in den folgenden Jahren als Assistent an der Uni Zürich und in meiner Doktorarbeit herausfand, ist, dass die kognitiven Fähigkeiten von 3- bis 4-jährigen Kindern oft viel weiter entwickelt sind, als man gemeinhin annimmt. Das heisst, dass die Potenziale dieser Kinder eigentlich viel grösser wären. Bezüglich der sprachlichen Entwicklung findet zu Recht viel an Förderung statt, aber im Bereich des «mathematisch-naturwissenschaftlichen» Verständnisses wäre meiner Überzeugung nach viel mehr möglich.

So kam ich denn auch zu dem Projekt, an dem wir heute bereits im 4. Jahr arbeiten. Dabei geht es um frühe, spielerische Mathematik-Förderung. In diesem Rahmen haben wir

bestehende Spiele gesammelt und ausgewertet, neue entwickelt und diese dann in einer noch provisorischen Form herausgegeben. Dabei konnten wir zeigen, dass der spielerische Ansatz im Kindergarten sowohl herkömmlichen Heranführungsmethoden wie auch eigentlichen Trainingsübungen überlegen ist. Unsere Forschungsergebnisse werden mittlerweile international diskutiert.

Der zweite Grund, mich vermehrt mit früher Spielpädagogik zu befassen, geht auf meine Mitwirkung in der Begleitgruppe des Basisstufen-Projekts zurück. Es zeigte sich, dass das Lernen in Basisstufen gegenüber anderen Modellen keinen nachweislichen Lernzuwachs zeitigte. Darum klinkte ich mich aus diesem Projekt aus und setzte verstärkt auf spielintegrierte frühe Förderung. Interessanterweise wirken frühe Interventionen durchaus, aber meistens verschwinden diese Effekte innerhalb von zwei bis drei Jahren. Offenbar kommt es entscheidend darauf an, was genau man mit den Kindern macht, und weniger auf den in-

stitutionellen Rahmen, innerhalb dessen sich das abspielt. Meine Frage war nun: Was wäre denn wirklich nachhaltig? Und meine provisorische Antwort darauf war: Es muss sich in der Nähe dessen bewegen, was Kinder von sich aus spontan tun.

Was meinen Sie zu einer Haltung zur Spielpädagogik und zu Lernspielen, die sich in etwa so formulieren liesse: Man soll das Spielen nicht zum Lernen missbrauchen?

—
Eine solche Haltung steht im Widerspruch u. a. zu allen kulturanthropologischen Forschungsergebnissen, die zeigen, dass die einzige Gemeinsamkeit zwischen allen früheren und gegenwärtigen Kulturen und Völkern die ist, dass im vor- oder ausserschulischen Bereich (wenn es denn Schule in unserem Sinn gibt), nahezu alles Üben auf spielerische Weise geschieht. Bei uns tut man so, als ob spielerisches Lernen eine unzulässige Didaktisierung wäre.

Das ist Nonsense. Es gibt aber durchaus Spiele, bei denen man den Kindern ansieht, dass sie eigentlich gar nicht spielen. Spielen muss Spass machen, sonst ist es kein Spiel.

Die Frage ist also: Gelingt es, Spiele zu entwickeln, die für das Leben relevante Fertigkeiten zur Entfaltung bringen können. Das gilt genauso für Erwachsenen- wie für Kinderspiele. Erwachsene fühlen sich jedoch stärker angesprochen durch Spiele, die soziale und strategische Fertigkeiten ansprechen. Spiele, die eher triviale Fertigkeiten trainieren wollen, verlieren ihren Reiz schneller als solche, bei denen man über längere Zeit etwas dazulernen kann. Nachhaltig attraktive Spiele sind solche, die eine Mischung verschiedener Kompetenzen erfordern, wie z.B. strategische Fähigkeiten, und die ich desto besser spielen kann, je stärker meine Kompetenzen dabei gewachsen sind. Dabei ist es attraktiver, wenn ich immer wieder mit ungefähr gleich starken Partnerinnen oder Partnern zusammenspiele. Ausserdem braucht es immer ein Element der

Unvorhersehbarkeit. Wenn die Drill-Elemente überwiegen und mich nur noch dazu bringen, z.B. Wörter besser zu kennen, dann handelt es sich auch nicht mehr um ein Spiel. Kurz: Wenn die Kinder es nicht lustig finden, ist es auch kein Spiel. Oder anders formuliert: Ein Spiel ist dann ein Spiel, wenn es von den Kindern als solches erlebt wird.

Wenn ein Spiel neben Zufallselementen einen Wettbewerbscharakter aufweist, dann ist es wichtig, dass dennoch alle Mitspielenden eine faire Chance haben. Aber auch dies ist wahr: Spielkompetenz erwerben ist u.a. auch der Erwerb von Frustrationstoleranz.

Worin besteht denn der Unterschied zwischen «normalem» Lernen und spielend Lernen?

Man kann die gleiche Aktivität als Lernaufgabe oder als Lernspiel stellen. Ein Beispiel dafür kann das Erlernen von Vorläufer- und Nachfolgerzahlen sein. Ein Lernspiel, in dem diese



Bernhard Hauser

PHSG (Pädagogische Hochschule St. Gallen)

- › Studiengangsleiter und verantwortlicher Professor für 4 Module im Masterstudium «Early Childhood Studies»
- › Wissenschaftliche Mitarbeit am Kompetenzzentrum Forschung, Entwicklung und Beratung
- › Dozent für Pädagogik, Psychologie und Didaktik

Projekte:

- › 2012–2014: Projektleitung internationales IBH-Projekt SpiMaF (Spielintegrierte Mathematische Frühförderung) in Deutschland, Österreich und der Schweiz
- › 2009–2011: Projektleitung SNF-Projekt «Förderung der Vorläuferfertigkeiten in Mathematik im sechsten Lebensjahr: Trainingsprogramm oder spielintegrierte Förderung?»

”

Es kommt entscheidend darauf an, was genau man mit den Kindern macht, und weniger auf den institutionellen Rahmen, innerhalb dessen sich das abspielt.



Spielen ist im eigentlichen Sinn nicht ein Format für Aha-Erlebnisse oder bewusstes Lernen, sondern ein Übungsformat.

Kenntnis eine wichtige Rolle spielt, ist z. B. das «Elfer raus». Forschungen zeigen nun, dass die Aktivierung der Lernenden, der Spassfaktor, die inhaltliche Durchdringung und das Gelernte deutlich höher sind, wenn man sie in einem Spielformat darbietet. Die Kinder üben mehr und intensiver. In der gleichen Zeit, wie sie für die Lernaufgabe aufwenden würden, leisten sie beim Lernspiel vermutlich ein Mehrfaches. Das ist nicht unwesentlich, weil die Lehrpersonen ja ständig vor der Herausforderung stehen, möglichst viele ihrer Schülerinnen und Schüler während einer Lektion aktiv und intensiv mit einem Lerngegenstand befasst zu sehen. Bei klassischen Unterrichtsformaten liegt der wissenschaftlich erhobene Ablenkungsfaktor gemäss unserer kürzlich durchgeführten Studie bei nahezu 23 Prozent, während er beim Spielformat gerade mal 10 Prozent beträgt!

Während diese Erkenntnisse auf der Unterstufe schon seit 20 Jahren zunehmend bekannt sind, müssen sie für die übrigen Schulstufen noch besser kommuniziert und an überzeugenden Beispielen belegt werden. Allerdings gibt es auf der Oberstufe eine Ausnahme: Im Zusammenhang mit der Berufswahl haben schon länger umfangreiche Simulationsspiele Einzug, teils in Form von Computerspielen, die strategisches Problemlösen in wirtschaftlichen Zusammenhängen zum Inhalt haben.

Was weiss man über das Spielen von Jugendlichen z. B. auf der Sekundarstufe I: Hören viele tatsächlich mit Spielen auf? Falls ja – wollte man die von Ihnen beschriebenen positiven Effekte von Lern-Spiel-Formaten auch in diesem Alter noch nutzen – was müsste, könnte man gegen die Spiel-Unlust unternehmen?

Zunächst einmal: Wir sind hier im Bereich von Mutmassungen. Vermutlich spielen Jugendliche und junge Erwachsene heute erheblich mehr als je zuvor. Dafür sprechen die Befunde zu den elektronischen Spielen, welche heute zu einem Milliardengeschäft geworden sind, aber auch die Befunde zur Nutzung sportlicher Spiele. Aussagekräftige Studien zur Entwicklung der Spielhäufigkeit in den letzten Jahrzehnten sind mir jedoch nicht bekannt. Betreffend den Rückgang des Spielens im Jugendalter gilt aber schon, was man in allen Kulturen beobachten kann: Je näher Menschen dem Erwachsenenalter kommen, desto weniger spielen sie. Ich würde dennoch vermuten, dass das Potenzial des Spielens in Schule und Ausbildung noch stärker genutzt werden könnte. Immerhin: Wenn ich Jugendliche beobachte, wenn sie zusammensind, dann läuft – gerade in der sozialen Kommunikation – sehr vieles in einer spielerischen Art und Weise ab.

Es gibt ja interessante Thesen, z. B. des bekannten Philosophen Johann Huizinga, der postuliert, dass die sogenannte westliche Kultur eine «ludische Kultur» sein oder noch stärker werden könnte. Er geht davon aus, dass unsere Kultur auf dem Spiel aufbaut. Theater, Konzert, Kino, der Sport usw. wären demnach Ausdrucksformen einer dergestalt ludischen Kultur.

Was halten Sie von der Idee, Spielen als Schulfach zu implementieren?

Auf keinen Fall! Spielen ist ein klassisches Metaelement. Es zum Fach zu machen, wäre, als wenn man z. B. die Lernaufgabe oder das «Lernen Lernen» zum Fach erheben würde. Spielen ist ja ein Element in allen Fächern wie z. B. Gestalten, Sprache, Sport... Eher könnte

ich mir vorstellen, dass man auf der Oberstufe mal eine Zeitlang lernen würde, wie man Spiele entwickelt. Ich vermute zunehmend, dass man dabei viel lernen könnte. Zumindest in die Ausbildung von Lehrerinnen und Lehrern könnte man das integrieren.

Spiele müssen «laufen», müssen Spass machen. Nachdem wir festgestellt hatten, dass die in einer ersten Phase entwickelten oder eingesetzten Spiele als Spiele zum Teil noch zu wenig funktioniert hatten, haben wir sie in einem zweiten Projekt optimiert und dann in je zehn Schulklassen in Deutschland, Österreich und der Schweiz ausgiebig getestet.

Daraufhin haben wir alle Spiele eliminiert, die nicht gut genug liefen. Als Leitgedanke diente uns: Immer, wenn ich noch bewusst lerne, spiele ich noch nicht. Spielen ist im eigentlichen Sinn nicht ein Format für Aha-Erlebnisse oder bewusstes Lernen, sondern ein Übungsformat. Jedes Spiel, das man neu kennenlernt, hat eine Lernphase, in der ich eigentlich noch nicht richtig spielen kann. Wenn ich dann aber spiele, vergesse ich weitgehend, was ausserhalb des Spieles läuft. Ich gerate in einen Flow-Zustand, eine Trance ohne Drogen. Dieses hohe Ausmass an Konzentration und Fokussierung ereignet sich im Spiel spontan, als ob im Gehirn ein Schalter umgelegt worden wäre. Mit dieser Lern-Erleichterung hat uns höheren Säugetieren die Evolution ein einzigartiges (Zufalls-) Geschenk gemacht! Wir Pädagoginnen und Pädagogen nutzen dieses zwar schon gut, aber wir haben noch Potenzial nach oben. ■