



Kinder lernen leichter, wenn sie mit Freude dabei sind: Schülerinnen und Schüler der Primarschule Ottoberg (TG) kombinieren gewürfelte Buchstaben zu Wörtern. (12. September 2016)

Die Schule neu denken

Die Gleichschrittsschule muss zu einer Bildungsschule werden, in der die Kinder auf spielerische Art experimentieren. Nur so lernen sie effizient, **meint Rainer Buland**

Spielen und lernen ist ein Thema, das in der europäischen Geistesgeschichte seit Jahrhunderten diskutiert wird. In den letzten Jahren hat die Gehirnforschung klar «pro Spiel» entschieden.

Fragen wir also nach den Einsatzmöglichkeiten des Spiels in der Schule. Dazu müssen wir jedoch zuerst die Frage beantworten: Welche Schule meinen wir? Die Gleichschritt-Schule (Lernfortschritte im Gleichschritt der Alterskohorten, im Takt der Schulstunden usw.) oder die Schule, in der gehirngerechtes Lernen betrieben wird?

Wenden wir uns zuerst der Gleichschritt-Schule zu. Damit keine Missverständnisse aufkommen, möchte ich noch betonen: Ich spreche hier ausschliesslich über das System Schule und nicht über einzelne Lehrkräfte. Ich durfte die Erfahrung machen, dass die Lehrerinnen und Lehrer wesentlich besser sind als das System, in dem sie arbeiten müssen.

In der Gleichschritt-Schule sollte nicht oder nur eingeschränkt gespielt werden, denn: Das Spiel lebt von der Selbstverantwortung des Spielers, was in der Schule schon aus disziplinarischer Sicht ein Problem darstellt. Es lebt von einem Spannungsbogen, der nur zufällig in die Zerstückelung der Zeit nach Stundenplänen passen kann. Im Spiel kann und wird viel gelernt, aber nur zufällig. Und es ist nicht planbar das, was vorweg von den Erwachsenen als Soll bestimmt worden ist und hinterher in einer Prüfungssituation abgefragt werden könnte. In diesem Schulsystem ist es folgerichtig, dass das Spiel bloss in den Randbereichen der Schul-Inszenierung seine marginale Existenz fristet: In Freigegebenstunden, bei Schulfesten, Theaterinszenierungen und vielleicht als Auflockerung beim Lernen von Sprachen.

Anders sieht die Lage in einer Schule aus, in der gehirngerechtes Lernen betrieben wird. Ich werde diese Art von Schule eine Bildungs-Schule nennen. Damit meine ich nicht nur Bildung im herkömmlichen Sinne, sondern auch die Bil-

dung von neuen Synapsen und Verbindungen im Gehirn, wie sie durch das Spielen angeregt wird. In der Bildungsschule wird Bildung ermöglicht, nicht über Vermittlung von Wissen, sondern über die Anregung zum Selbst-Tun. Dieses Tun und Ausprobieren in Modellen, in Simulationen, in Rollenspielen, in Experimenten können wir zusammenfassend als Spiel bezeichnen. Das Spiel hat also in der Bildungs-Schule einen zentralen Stellenwert.

Weil Bildung ohnehin immer nur Selbst-Bildung sein kann, sind dabei die Motivation, die Neugier, das Wecken von Begeisterung und dann die Begleitung von Bildungsprozessen (Coaching) von zentraler Bedeutung. Das Wissen steht ohnehin jederzeit online zur Verfügung! Wir wissen aus der Lernpsychologie, der Gehirnforschung und zum Beispiel aus der Burnout-Prävention, wie gehirngerechtes Lernen funktioniert. Wir lernen effizienter und vor allem nachhaltiger (im Sinne von längerfristig und in der Praxis anwendbar), wenn wir erstens mit Freude dabei sind, zweitens das zu Lernende für uns sinnvoll ist und drittens, wenn wir die Gelegenheit haben, etwas selbst auszupro-

bieren. Das heisst: spielen im Sinne von experimentieren, ausprobieren, machen, tun und dann die erspielten Erfahrungen reflektieren. Das ist die Methode für effizientes Lernen.

Es wäre an der Zeit, die Schule nach diesen Erkenntnissen zu organisieren. Der Einwand, die Disziplin würde zusammenbrechen, stimmt nicht. Das Spiel ist eine Tätigkeit mit Regeln. Erst dann kann gespielt werden, wenn alle diszipliniert genug sind, die Regeln einzuhalten – einschliesslich Verhaltensregeln.

Damit niemand meint, ich würde hier dem Besuch von Spiel-Casinos einen pädagogischen Wert beimessen, müssen wir noch klären, was ich genau meine, wenn ich von Spiel spreche. Im Deutschen ist dies notwendig, weil ein einziges kurzes Wort vier unterschiedliche Spielformen bezeichnet. Im Englischen ist dies klarer:

- **Zug-um-Zug-Spiele (games):** Der Spieler entscheidet seinen Zug gemäss der Spielregel. Das sind grob gesagt alle Karten- und Brettspiele. Diese Spielform ist für Schulen dann interessant, wenn es darum geht, Strategien und auch Disziplin (Einhaltung von Regeln) zu lernen und zu üben. Bedingt können damit auch Inhalte gelernt werden (siehe die Tradition der Umwelt-Spiele).

- **Wettspiele (gamblings):** Dabei geht der Spieler die Wette ein, dass diese oder jene Zahl oder Kombination gezogen, gewürfelt oder in anderer Weise ermittelt wird. Auch ein Pokerspieler wettet auf seine Karten. Diese Spielform hat für das Lernen keinerlei Wert und hat in der Schule – ja selbst in Wirtschafts-Schulen – überhaupt nichts verloren.

- **Bewegungsspiele (sports):** Das umfasst nicht nur den Sport im eigentlichen Sinne, sondern auch die kleinen Bewegungsspiele der Kinder. Diese Spielform sollte einen zentralen Stellenwert in jeder Schule einnehmen, aber auch in jeder Bildungsinstitution, in jedem Betrieb und in jedem Leben. Bewegungs-

“

Wir sollten die Motivation, das Lernen-Lernen, die Begeisterung und die Neugier der Kinder ins Zentrum stellen.

spiele können auch dazu beitragen, Aggressionen und soziale Spannungen zu kanalisieren.

- **Gestaltungsspiele (plays):** Das sind alle Bauspiele, Rollenspiele und freien Spiele (obwohl ich das Wort «freies Spiel» unzutreffend finde, ich würde lieber sagen «Spiel mit inhärenten Regeln», doch das führt uns hier zu weit). Spielen im Sinne von *playing* liegt immer dann vor, wenn es darum geht, irgendetwas so oder anders zu gestalten. Das geht naturgemäss in Richtung Kunst.

Die Organisation einer Bildungs-Schule baut auf das Spiel im Sinne von *plays*, *sports* und *games* als Lernmedium auf.

Daraus ergibt sich eine Vielzahl von Fragen, die hier nur cursorisch aufgezählt werden können: Wie müsste die Organisation genau aussehen? Wie geht man mit desinteressierten Jugendlichen um? (Eine Frage, an der die derzeitige Schule bereits massenhaft scheitert.) Wie erreichen wir Jugendliche, die mit ihren interaktiven Kleinfenstern in Welten abtauchen, die nicht mehr anschlussfähig sind? Wie überprüfen wir Lernerfolg? Auf diese Fragen sollten wir schnell Antworten finden, wenn wir unseren Kindern eine Zukunft eröffnen wollen, die über das hinausgeht, was wir ihnen vermitteln können.

Was ist zu tun? Vieles. Ich greife hier lediglich einen einzigen zentralen Punkt heraus: Wir sollten die Motivation, das Lernen-Lernen, die Begeisterung und die Neugier der Kinder ins Zentrum stellen. Demotivierte Schülerinnen und Schüler können wir uns als Gesellschaft momentan noch leisten, aber wie lange noch? Wir erreichen die Kinder über das Spiel. Da ich selbst eine Kinder-Universität leite und wir bewusst in soziale Brennpunkte gehen, weiss ich, wovon ich rede.

Wir sehen, die Frage nach dem Spiel in der Schule ist eine heikle Angelegenheit. Wenn wir sie ernst nehmen und sie mit den Erkenntnissen der Gehirnforschung verbinden, dann kommen wir um eine Neuorganisation der Schule nicht herum. Wollen wir das?

Rainer Buland



Rainer Buland leitet das Institut für Spielforschung an der Universität Mozarteum Salzburg. Zudem ist er wissenschaftlicher Leiter des Masterstudiums «Soziokulturelle Animation» an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien.