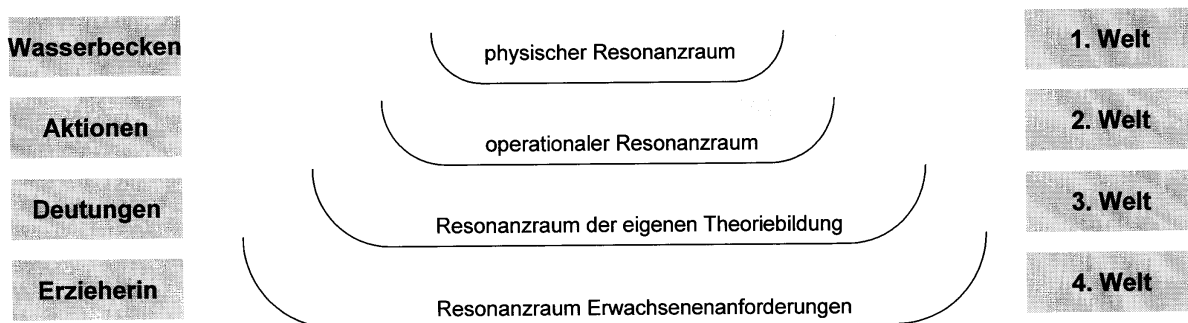


Mimetisches und selbstgesteuertes Lernen im Kinderspiel – eine ethnographische Studie

Im Außengelände eines Kindergartens steht eine Plastikbox, zu zwei Dritteln mit Wasser gefüllt, daneben zahlreiche Gegenstände. Zwei 4-jährige und zwei 5-jährige Jungen probieren die Gegenstände im Wasser aus. Die Szene wird von einer Erzieherin gefilmt. Sie gibt dabei Anregungen, stellt Fragen und erklärt. Mitten drin im Geschehen begegnen wir Lisa. Sie ist zwei Jahre und elf Monate alt. Lisa finden wir zunächst in Hockstellung rechts neben dem Becken im Kreis der Jungen. Selbst unbeteiligt, schaut sie aufmerksam zu, als die Jungen verschiedene Gegenstände ins Wasser legen und sich dabei austauschen: „Der Nagel ist untergegangen.“ „Und wie ist es mit dem Stein?“ „Probier 's mal aus!“ „Okay.“ „Der geht auch runter.“ „Nämlich das ist zu schwer.“ Lisa steht auf, geht um die Jungen herum an die hintere Seite des Beckens, zeigt dann auf einen Gegenstand im Wasser: „Guck!“ Sie geht in die Hocke, die Hände am Beckenrand: „Und des geht nicht unter.“ Der Blick geht forschend hin und her: „Und der Deckel geht auch nicht unter.“

Lisa wechselt ihre Position, um noch näher heranzukommen, greift selbst noch nicht ein, zeigt aber bereits, mit der ausgestreckten Hand, dann mit Worten. Und sie ergreift den Beckenrand, beugt, ja taucht den Körper nickend und zeigend in das Geschehen. So als suche sie eine Nähe, die einen körperlichen Resonanzkreis zwischen innerem Erleben und äußerem Geschehen zu schließen vermag. Das Geschehen, dem Lisa begegnet, ist inmitten konzentrisch sich aneinander aufbauender Räume: Erstens der physische Raum des Wasserbeckens, in dem Gegenstände schwimmen und untergehen. Zweitens der Aktionsraum der Kinder, die die Gegenstände hineinlegen. Drittens ein Deutungsraum, in dem die Kinder Erwartungen und Feststellungen über Schwimmen und Untergehen formulieren und viertens der umfassende Raum (die „Einflussosphäre“), in dem die Erzieherin die Situation definiert und aufzeichnet, Anregungen gibt und Fragen stellt.



Was Lisa begegnet, ist in allen diesen Räumen befangen. Sie schaut fast nur aufs Wasser, auf die Gegenstände, zum Beispiel auf den Bierdeckel. Aber der kommt aus einer Aktion des Hineinwerfens. Und in der Aktion steckt die Frage, was er im Wasser wohl macht. Deshalb bemerkt Lisa: „Und der Deckel geht auch nicht unter.“

Die Aktionen der Jungen werden lebhafter. Lisa beobachtet Marvin, wie er Gummidichtungen ins Wasser legt. Sie ergreift eine abgelegte Dichtung und legt sie aufs Wasser. Wieder ein schneller Griff, der eine Dichtung sucht, aber ins Leere geht. Er findet schließlich eine rote Spielfigur, die er aus dem Wasser fischt, um sie dann wieder hineingleiten zu lassen. – Später wirft Lisa einen Korken ins Wasser. „Und was macht der, Lisa?“ fragt die Erzieherin. „Schwimmen.“ Lisa holt den Korken wieder heraus und lässt ihn erneut hineinfallen. „Der schwimmt?“ „Whow!“; dabei richtet sich der Körper auf und der Arm geht nach oben. Die Erzieherin gibt das „Whow“ zurück. Lisa drückt den Korken immer wieder unter Wasser, wo er, losgelassen, sogleich nach oben schnellt. Die Erzieherin bestärkt sie darin, den Korken unter Wasser zu drücken. Lisa drückt auf den Korken, der zur Seite flutscht, im flinken Nachfassen aber geschnappt und nach unten gedrückt wird.

In der zweiten Welt, im zweiten Raum leben die Aktionen der Kinder. Genauer: Sie bringen diese Welt hervor. Sie erhalten ihre Impulse aus den Berührungen mit der ersten Welt, der Welt der Gegenstände im Wasser: Aufplatzen, Untertauchen, wieder Hochkommen oder Abtrudeln und Versinken. Und sie kommunizieren gelegentlich mit der dritten Welt der Ideen, Feststellungen, Erwartungen, Deutungen, was mit den Dingen im Wasser wohl alles passiert. Vor allem aber stiften sie sich gegenseitig an. Ihre stärksten Impulse erfahren die Aktionen aus dem Zusammenspiel. Zwar spielen die Kinder in scheinbar beziehungslosen Einzelaktionen, die jede sich selbst genügt, aber sie spielen sie einander mit und nach. Jede Aktion ist eine Mit- und Nachbewegung. Sie kommuniziert im Aktionsraum aller Aktionen. Deshalb wird auch Lisa in die Welt der Aktionen hineingezogen. Deshalb greift sie nach einer von Marvin abgelegten Dichtung. Deshalb geht sie in die gleichen Bewegungen des Hineinlegens, Hineinwerfens, Herausfischens. Die Kinder kommunizieren nicht nur ihre Aktionen, sondern auch ihre Spannung, ihre Freude; sie schaffen sich eine gemeinsame Aktions- und Empfindungswelt, in der sie einander ähnlich werden. In dieser Welt wird Lisa wie die anderen Kinder. – Die Erzieherin lenkt Lisas Aufmerksamkeit auf das Verhalten des Korkens im Wasser: „Whow!“

„Der schwimmt?“ Lisa ruft aus der ersten und zweiten Welt der Empfindungen und Aktionen zurück in die dritte und vierte der Deutungen, was sie zuvor von da als Frage mitbekommen hat. Ganz dicht beugt sich nun die vierte Welt der Erzieherin zu Lisas Welten herunter, um ihre Begeisterung und zu spiegeln. Lisas Aktionen liegen wie in einer behütenden Schale im Resonanzraum dieser vierten Welt. Aus deren Präsenz taucht sie nun völlig in die Empfindungen der ersten Welt. Das Spiel mit dem Korken, seinem Widerstand nach oben, den die Finger ertasten.

Die Erzieherin fordert die Kinder auf, nur Sachen ins Becken zu legen, die untergehen. Lisa schaut Marvin zu, der einen Stein ins Becken befördert. Sie schmeißt einen Korken hinterher. „Nö“, sagt einer der Jungen. Die Erzieherin schwächt ab: „Oh, was falsch gewesen, ist nicht schlimm, kann man ja ausprobieren.“ Lisa versucht einen Zweig mit Blättern. „Und wenn ihr ausprobiert habt“, sagt die Erzieherin, „macht ihr die Sachen, die schwimmen, wieder raus.“ Lisa holt den Zweig wieder raus. Sie greift einen Zweig und taucht ihn unter: „Guck, jetzt geht die hoch.“ Sie legt den Zweig beiseite, um dann ein Stück von ihm abzuknicken und ins Wasser zu schmeißen. „Lisa, was hast du da, was ist das?“, fragt die Erzieherin. Lisa: „Stab.“ „Ja ist das aus Plastik oder aus Holz?“ Lisa hat inzwischen ein zweites Stück abgebrochen: „Aus Holz.“ Ein drittes Stück wird abgeknickt. „Probier mal, ob’s untergeht“, fordert die Erzieherin. Lisa beugt sich übers Becken. Sie bricht ein weiteres Stöckchen ab und wirft es zu den anderen im Wasser. „Geht’s unter, fragt die Erzieherin?“ „Äh, äh“, sagt ein Junge. Lisa: „Ja, es geht unter.“ Ein anderer Junge sagt: „Nö.“ „Dann muss es wieder raus“, fordert die Erzieherin.

Der Erzieherin geht es wohl darum, ein Konzept von Schwimmen und Untergehen herauszufordern. Die Kinder sollen vor dem Tun überlegen, ob etwas untergeht. Die Aufforderung der Erzieherin geht also, obwohl sie die Aktionen betrifft, eigentlich in die dritte Welt der kindlichen Deutungen. Auch Lisa erreicht die Aufforderung. Aber sie kann ihr nur in der zweiten Welt begegnen. Sie kann der Aufforderung folgen, etwas ins Wasser zu tun. Vielleicht ist es auch Marvins Steinwurf, der sie veranlasst, den Korken hinterherzuschicken. Vielleicht ist es auch die Freundschaft mit dem Korken, den sie immer wieder ins Wasser gedrückt hat, die sich in ihrem Wurf fortsetzt. Jedenfalls ist keine Überlegung bei Lisa erkennbar, die aus einem Konzept von Untergehen resultiert. In der vierten Welt der Erzieherin wäre zu konstatieren, dass Lisa überhaupt kein Konzept hat. Ihre dritte Welt wäre dann leer. Aber vielleicht denkt sich Lisa, dass der Korken, nachdem er vorhin so schön gesprungen ist, jetzt bitteschön untergehen soll. Die Erzieherin hat es ja gesagt. Jedenfalls löst ihr Wurf deutliche Reaktionen in der dritten und vierten Welt aus. Der Wurf wird verneint, als „falsch“ qualifiziert und beschwichtigt, er sei nicht schlimm, man dürfe ihn ausprobieren. Lisas Aktionen, die nicht abreißen, stehen ab jetzt unter dem Dritte-Welt-Gebot, dass sie Gegenstände zum Untergehen bringen sollen. Deshalb drückt sie das Stöckchen gleich unter Wasser. Fast vorwurfsvoll ihr Ruf, als sich das Stöckchen dem Gebot widersetzt: „Guck, jetzt geht die hoch.“ Lisa ringt damit, die Welten in Einklang zu bringen. Sie beginnt, das Stöckchen in Teile zu zerbrechen. Ein umgedrehtes Schwere-Konzept, das dem Leichten und Kleinen nicht zutraut, sich über Wasser zu halten, im Kampf mit dem Wasser zu bestehen? Wohl kaum. Dafür fehlen bei Lisa alle Anhaltspunkte. Vielleicht kämpft sie selbst mit dem widersetzlichen Stöckchen, will es klein kriegen, um es so zum Untergehen zu bewegen. Erneut sieht sich Lisa mit ihrer Dritte-Welt-Frage konfrontiert, ob die zerteilten Stöckchen den wirklich untergehen. Gegen die Stimmen der Anderen, gegen allen Augenschein behauptet sie nun: „Ja, es geht unter.“ Das Gebot drängt die Aktion, die Gegenstände untergehen zu lassen. Sie gehen unter, weil nicht sein kann, was nicht sein darf.

Folgerungen

Erstens: Was Lisa am Wasserbecken treibt, lässt sich als ein Geschehen in vier verschiedenen Räumen oder Welten analysieren. Die Welten stehen miteinander in Wechselwirkung. In den ersten beiden Welten gehen die Kinder dicht an die Phänomene heran. Sie berühren sie, nehmen sie wahr, nehmen sie in ihre Empfindungen und in ihre Aktionen. In den beiden letzten Welten lösen sich die Kinder von den Phänomenen, nehmen sie in ihr Bewusstsein, in ihre Vorstellungen, in ihr Denken, sprechen über sie und tauschen sich über sie aus. *Zweitens:* Lisas Spiel findet vor allem in den ersten beiden Welten statt. Lisa ist darauf aus, die Dinge zu berühren und mit ihnen zu hantieren. Ihre Aktionen antworten den Wahrnehmungen und Empfindungen, die die Gegenstände der Wasserwelt in ihr auslösen und sie bringen diese zugleich hervor. Ein Resonanzkreis von Berührung und Berührtwerden. Zugleich antworten Lisas Aktionen den Aktionen anderer Kinder. Ein zweiter Resonanzkreis von Machen, Mit- und Nachmachen. *Drittens:* In alledem macht Lisa Erfahrungen. Lisa erfährt z.B., wie sich die Dinge im Wasser anfühlen, wie ein Korken unter Wasser nach oben zieht, wie er zur Seite springt aus der Druckbewegung nach unten. Sie erfährt von den Anderen, was alles und wie man es ins Wasser werfen kann. Aus den Berührungen bilden sich ihre Wahrnehmungen und Empfindungen, im Tun bilden sich ihre Aktionen, im Mitempfunden und Mittun werden die Kinder einander ähnlich. Sie teilen die Lust, zu spielen, die Spannung des Ausprobierens, die Neugierde, Wachheit und Aufmerksamkeit, die Hingabe ans Spiel, die Intensität des Erlebens. *Viertens:* Lisas Spiel lebt natürlich auch in der dritten Welt und es erhält wichtige Anstöße aus der dritten und vierten Welt der anderen Kinder und der Erzieherin. Lisa kann sagen und sich daran freuen, dass etwas schwimmt. Und sie baut Erwartungen darüber auf, ob etwas im Wasser untergeht. Aber ein physikalisches Konzept darüber hat sie noch nicht. Sie kann noch nicht sagen, warum etwas untergeht. Sie weiß ja noch gar nicht ob, etwas beim zweiten Mal vielleicht untergeht, nachdem es beim ersten Mal oben geblieben ist. *Fünftens:* Aber deshalb ist es nicht sinnlos, Lisa in den vier Welten spielen zu lassen. Auch die beiden oberen Welten dürfen ihr offen stehen. Freilich sollte die vierte Welt nicht vorschnell Maßstäbe des „richtig“ und „falsch“ in das Spiel einbringen, an denen Lisa verzweifeln könnte, so dass ihre Erfahrungen Schaden erleiden. Und die vierte Welt sollte sich nicht zu sehr nach oben strecken entlang einer Stufenleiter aufbauender Konzepte, die Anschluss ans wissenschaftliche Denken suchen (vgl. Fischer 2006). Mit dieser Brille würde sie bei Lisa wenig sehen. Stattdessen sollte sie ihr Auge schulen für die subtilen Erfahrungen, die Lisa in der ersten und zweiten Welt macht und für die

Anfänge des Denkens in ihrer dritten Welt und für deren Interaktionen mit den Erfahrungen in den ersten beiden Welten (vgl. Schäfer, Alemzadeh, Eden & Rosenfelder 2008). Sie wird dann entdecken, dass Lisa nicht leer ist, sondern reich an Erfahrungen. Und dass sie in atemberaubender Geschwindigkeit dazulernt, in dem sie ausprobiert und mitmacht, was andere machen.

Literatur

Fischer, H.-J (2006): Entwicklung nach unten denken. In: Scheidewege. Jahresschrift für skeptisches Denken. Heft 36. Jahrgang 2006/2007, 170-183.

Schäfer, G.E., Alemzadeh, M., Eden, H., & Rosenfelder, D.(2008): Die Natur als Werkstatt. Über Anfänge von Biologie, Physik und Chemie im Naturerleben von Kindern. Verlag das Netz.