

Moderne Lehr- und Lernmedien

Wenn ein Bildender Künstler in einem wissenschaftlichen Netzwerk eine Botschaft verbreiten möchte, liegt die Vermutung nahe, er sei Hochstapler und vom Größenwahn besessen. Nein, in diesem Falle weiß Jener, der neben seinem künstlerischen Schaffen Lehr- und Lernmedien aus Holz entwickelt, sehr wohl, dass er nicht nichts weiß.

Adorno sagte, "Kunst ist Magie, befreit von der Lüge Wahrheit zu sein" und in allen Königreichen dieser Welt wusste man einst genau, dass Till Eulenspiegel, der "Hofnarr" eines der wichtigsten Mitglieder des Hofrates verkörperte und der König bestens beraten war, auch die abwegigsten Ideen aus dessen Wolkenkuckucksheim mit in das Brainstorming des Rates und den persönlichen Entscheidungsfindungsprozess des Monarchen einzubeziehen.

Wer nun erwartet, schon wieder etwas Neues über Medienqualifizierung, insbesondere die vielen Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien zu erfahren, künstlerseits eingestimmt in Lobeshymnen über die Arbeit mit zielgruppenspezifischen, web-basierenden Lern- und Kommunikationsplattformen, den wird überraschen, dass es in diesem Beitrag ganz im Gegenteil um ein uraltes Lehr- und Lernmedium, nämlich Pädagogisches Holz-Spielzeug im Speziellen und Spielzeug im Allgemeinen geht.

Als hätte er bereits vor 13 Jahren die heute aktuellen Forschungsergebnisse der Neurobiologie erahnt oder konkret gekannt, sagte mir mein Bauch damals, dass ein Kind in den ersten Lebensjahren zum Aufbau gesunder Gefühlswelt und stabilen Intellekts auf gar keinen Fall gewohnheitsmäßig mit Zeit-Tot-Schlag- oder kombinierten Auswendiglern-Gedächtnis-Speicherabruf-Spielzeugen konfrontiert werden darf, bei denen das Stillsitzen latent als Pflichtübung integriert ist.

So ging ich im Jahre 1996 mit dem von einem kleinen Schreinerbetrieb gefertigten Holzspielzeug in unterschiedlichste Kinder-Betreuungseinrichtungen und schaute mir minutiös beobachtend an, was Erzieher/-innen und Kinder mit dem präsentierten Material zu tun imstande waren. In Anbetracht der Tatsache, dass es von mir keinerlei Betriebs- und Spiel-Anleitung gab, kam seitens der Kinder durchweg wenig Spontanes und Kreatives zustande. Und nicht selten konnten auf der Betreuungsseite eher noch größere Defizite, sprich noch weniger Spielideen in den ratio-gesteuerten Köpfen von erwachsenen Fachmännern und Fachfrauen erkannt werden.

Doch bald ergab sich eines Tages ein überraschendes Erfolgserlebnis, das mir sagte, dass ich auf dem richtigen Weg war, denn ein kleines Mädchen versuchte, aus den von mir kommentarlos in die Raummitte gelegten hölzernen Klötzen und Balancierbrettern spontan eine "Rutschbahn" zu bauen, "genau so wie draußen im Garten!".

Mein in diesem Moment vorübergehend im rationalen Gefüge gefangener Kopf sagte prompt zu sich selbst: "Nein, klappt nie - keine Chance !", aber postwendend erhielt ich die Lehrstunde eines wahrhaft kleinen großen Meisters. Dies war der Beginn eines Lernprozesses, der fast ausschließlich durch intensives Beobachten von Kindern im Vorschulalter und durch Kommunikation und Spiel mit ihnen geprägt war.

Heute möchte ich hier anführen, welche Vorgaben aus meiner Sicht bei der Entwicklung von Pädagogischen (Holz-) Spielzeugen Kinder verwirklicht haben möchten. Wobei ich es zunächst als Pflicht ansehe, zu erwähnen, was Kinder in dieser Hinsicht gerade nicht wollen:

Kinder möchten generell nicht, dass Erwachsene von ihnen erwarten, möglichst schnell das zu können, was Erwachsene können. Dafür wollen Kinder lieber das können, was Erwachsene nicht können. Insbesondere können Erwachsene nicht mehr wirklich spielen.

Recht früh versuchen übereifrige ungeduldige Erwachsene, am erwachsenen Intellekt orientierte Medien zum Spielen und Lernen einzusetzen, weil sie glauben, es wäre wünschenswert, bereits als Kind so zu sein, wie Erwachsene, nämlich bewundernswert und angesehen. Besser wäre meines Erachtens für Erwachsene, der Aufforderung eines weltbekannten Lehrers nachzukommen: "Werdet wie die Kinder"...

→ Alle unterschiedlichen Persönlichkeits-Typen, damit meine ich insbesondere die vier von Aristoteles bezeichneten Temperamente, cholisch, sanguin, melancholisch und phlegmatisch, müssen gleich wohl in ein und demselben Spielzeug angesprochen und fasziniert werden. Introvertiert, wie extravertiert geprägte Lern- und Spiel-Charaktere sind zu berücksichtigen. Dadurch wird, gemäß dem **homöopathischen Prinzip**, dem Kind die Chance gegeben, eine seiner inneren Gefühlsstruktur entsprechende Spielweise und Kreativität zu verwirklichen (similia similibus currentur!).

→ Das Prinzip von **Try and Error** muss im Medium nach außen erkennbar verwirklicht oder immanent präsent sein. Das Kind sollte im Spiel grundlegend emotional und im fortschreitenden Alter auch rational erkennen können, was "Gut und Böse" ist. Etwas weniger polarisiert betrachtet, sollten die Spielenden zumindest erkennen können, was im Ergebnis "Gut und Besser" mit und in dem Spiel angestellt werden kann.

Durch vielseitig angebotene, dem eigenen körperlichen und geistigen Entwicklungsstand adäquat einsetzbare Variablen und anhand seiner Veränderungsmöglichkeiten kann das Kind so leichter Eigeninitiative ergreifen, Risiken und Gefahren des eigenen Handelns abschätzen lernen und Zurückhaltung oder Mut in seinen Entscheidungen beweisen.

Während Computerspiele bei einem Denk- oder Bedienungs-Fehler in der Regel "Game over" melden, oder automatisch eine neue Auswahl von an-klick-baren Buttons anbieten, erhält das Kind bei einem guten Pädagogischen (Holz-) Spielzeug die Möglichkeit, den Irrtum selbst zu erkennen und eine Alternative selbst zu entdecken. Es muss nicht nur von Erwachsenen vorgegebene Korrektur-Optionen annehmen, die sich per Mausclick eröffnen, sondern ein Kind muss im übertragenen Sinn versuchen können, den Inhalt des neuen "Fensters" selbst zu gestalten. So wird das im kindlichen Geist generierte Sinn-Bild transformiert in ein sich im realen Spiel manifestierendes Abbild. Aus der oben genannten Rutschbahn-Idee wird in unzähligen Versuchs- und Irrtums-Zwischenprozessen ein tatsächlich funktionierendes Gebilde mit Treppe und Handlauf !

→ In einer an **Polaritäten** ausgerichteten Welt hat auch ein Spielzeug immer eine gegensätzliche, bzw. die vielleicht oberflächlich betrachtet einzig mögliche Spielidee ergänzende Variante zu beinhalten. Wenn sich zwei Hölzer mit einem dritten Holz auf der Oberseite verbinden lassen, sollte eine versteckte Verbindungsmöglichkeit auch auf der Gegenseite vorhanden sein.

→ Einsatz des Lernmediums und Manifestation des Lerninhalts sollten, vor allem im Anfangsstadium, mit einer **körperlichen Aktion** einhergehen. Sprich, Bewegung ist angesagt, Fein- und Grobmotorik, Gleichgewichtssinn und Koordination kommen zum Einsatz.

So macht Mathe Spaß, wenn beispielsweise bei Geometrie oder Kopf-Rechnen lernen zugleich balanciert werden kann. Vorwärtsgehen auf eines der nächsten laut zu zählenden Tast- und Balancierbretter heißt Addition, rückwärts auf das vorherige Brett ergibt rechnerisch die körperlich erreichte Position minus Eins.

Größere Kinder erhalten unter Umständen zusätzlich die Vorgabe, bestimmte Schrittzahl, Schrittfolge oder Bewegungsmuster beim Balancieren einzuhalten. Die ganz kleinen werden dazu aufgefordert, so über den Balancierparcours zu gehen "wie es die Katzen tun" (dabei kommt nach meinen Beobachtungen oftmals heraus, dass Katzen auf den Knien rutschen!).

Ist der ganze Körper bei dem Spiel im Einsatz müssen Geschicklichkeit geübt, Geschwindigkeit angepasst, Beschleunigungs- und Bremskräfte zu dosieren gelernt werden. Schließlich wird das Kind in der Regel auf elterlichen Wunsch noch im Vorschulalter Fahrradfahren lernen, eine besonders gefährliche Angelegenheit, bei dem Erfahrungen der beschriebenen Art für das (Über-) Leben wichtig sein könnten.

Durch Herantasten an Belastungsgrenzen müssen dank eines guten Spielzeugs also auch Gefahren für Leib und Leben erkannt werden. So kommt rein theoretisch, aber zumindest spielerisch das in unserer Gesellschaft ausgegrenzte Thema Tod ins Erleben und Erfahren. Während viele Computerspiele erfahrungsgemäß lediglich das virtuelle Spiel mit dem Tod und mit dem Töten beinhalten und deshalb überhaupt und meist erst mal das Thema Tod emotional unerkannt bleibt, bzw. mittels Joystick verdrängt wird, sollte dieser Aspekt ein weiteres Ziel des Einsatzes eines ganzheitlich Wirkung entfaltenden Spielzeuges sein.

→ Pädagogisches Spielzeug muss auch **frei vom Wettbewerbsgedanken** sein können. D.h. sollte eine der möglichen Spielvarianten das Ziel haben, am Ende oder in Zwischenetappen einen Sieger und mindestens ein Verlierer hervorzubringen, dann ist es eine Pflicht des Spielentwicklers, auch mindestens eine leicht erkennbare Spielidee mit wettbewerbsfreien Lerninhalten einzubauen und deren Entdeckung leicht möglich zu machen.

Hier ist insbesondere an den Einsatz von Teamwork zu denken. Motivation und Ansporn zu Höchstleistungen können auch und gerade beim Spiel in der Gruppe gefunden werden. Arbeits- und Aufgabenteilung, eigene Regeln im Team aufstellen und diese intern kontrollieren, Schiedsrichter bestimmen, zusammen Kritik üben, schafft soziales Verhalten, anstatt individuelle Selbstbezogenheits-, Egoismus- und Neid-Tendenzen zu maximieren.

→ Von **dreidimensional** verfügbarem Material, das Raum- / Tiefenerfahrungen zulässt und möglichst frei von Batterie- und Netzbetrieb sollte ein Spielzeug sein. Denn die notwendige Energiequelle versiegt erfahrungsgemäß immer dann, oder es wird von einem Saboteur der Stromfluss unterbrochen, wenn das Spiel am lehrreichsten und spannendsten ist. Da stört die Suche nach der neuen Batterie oder der Tausch einer Sicherung gewaltig oder macht das avisierte Lernergebnis infolge der zwangsweisen Ablenkung zu nichts.

Ein vergleichsweise auf einem Monitor oder Display nur in der Zwei-Dimensionalität elektronisch generiertes Spiel, das leider nun einmal nicht ertastet, in seinem Gewicht gespürt und am Geruch oder an der charakteristischen Geräuschentfaltung erfasst, d.h. mit allen Sinnen erfahren werden kann, ist für einen Holzkünstler als Lernmedium schwer akzeptabel.

→ Ein Pädagogisches Spielzeug muss auch **im Dunkeln funktionieren** und spielbar sein. So ergibt sich die Möglichkeit, dass bei Vertrauensübungen ein Kind mit verbundenen Augen lernt, dass es möglicherweise einmal auf die wichtigste Sinneswahrnehmung verzichten muss. Indem es durch und auf die Kommunikation mit der sehenden Welt angewiesen ist, beispielsweise wenn es als "blindes Kind" von einem anderen über einen Balancierparcours geführt wird, lernt es verlässliche Partner auszuwählen, die Art und Menge der Information festzulegen, oder die Dosierung zu korrigieren, wenn dies sein Sicherheitsbedürfnis benötigt oder es für den Ausgleich seines Wahrnehmungsdefizits ausreichend ist. Dazu bedarf es zunächst einmal der Initiative, eine gemeinsame Kommunikationsebene, beispielsweise eine von allen Spielern gleichsam beherrschte Sprache zu wählen. Sprachkompetenz erwerben, ganze Sätze formulieren und Zuhören lernen sind angenehme Nebeneffekte.

→ Spielzeug sollte generell **aus natürlichen Werkstoffen** gefertigt sein, die nicht nur frei sind von nachweislich pathologisch indizierten Emissionen, sondern auch von solchen als schädlich Vermuteten, die momentan nicht auf den Indizes von einschlägigen Beschaffenheitsvorschriften zu finden sind. Zu gefährlichen Medien zähle ich in dieser Hinsicht auch Geräte mit Bauteilen, die eine niedrige Funk- oder Laserstrahlung generieren, eine Lautstärkeregelung in gesundheitlich bedenkliche Schallpegel-Bereiche zulassen und die permanent elektrostatisch aufgeladene Oberflächen aufweisen.

So drängt sich gerade massives Buchenholz als der ideale Werkstoff für ein pädagogisches Spielzeug auf, das sich selbst als hartes Holz angenehm warm und auch weich anfühlt. Holz trägt in seiner Individualität charakteristische Spuren, die auf Einwirkung der natürlichen Begebenheiten zurückzuführen und in der materiellen Erscheinung des früheren Baumes manifestiert sind. Das sind meist deutliche zyklische Zeichnungen des Wachstums, Alterns, auch Erkrankens, Leidens und Vergehens, ähnlich derer des Menschen. So sind nicht alle Bereiche im Holz gleich ästhetisch, nicht von gleicher Farbe oder gleicher Belastbarkeit, wie es andererseits homogen aufgebaute Kunststoffe und Metalle in der Regel sind. Das bietet dem Kind die Möglichkeit, objektiv Grenzen zu erkennen. Es macht die Erfahrung, dass einem geliebten Spiel und Unikat nicht beliebige Malträtierung zuzumuten ist und dass sein Farbspiel oder die Funktionalität nicht einfach wieder durch ein Update oder Neuinstallation seiner Software zurück gewonnen werden können.

Auch bietet das hölzerne Spielzeug neben den im motorischen und/oder kognitiven Bereich angesiedelten Lernfunktionen noch weitere Entdeckungsmöglichkeiten. So sind in der äußeren Erscheinung des Holzes Spuren von vom Menschen stammenden Energien sichtbar, die ein Zurückzuverfolgen, insbesondere der Art der Herstellung und des Einsatzes von Handarbeit oder Maschinen zulassen.

Unter Umständen kann auch mal eine vom Künstler oder Handwerker bewusst ins Design integrierte Spur eines Holz-Schädlings, beispielsweise ein verlassenes Wurmloch, für ein Kind eine Initiation zu einer entscheidenden Persönlichkeitsentwicklung sein. Auch ein Charles Darwin profitierte bekanntlich von einer zunächst völlig überraschenden und unerwarteten "Initialzündung".

→ **Fazit:** Pädagogische (Holz)-Spielzeuge machen Kindern Spaß, verursachen keine unerwünschten Nebenwirkungen und sind nicht überdosierbar. Sie führen nicht zu Frustration, dafür aber zu jeder Menge Motivation.

Solches Spielzeug weckt Neugier (Gier nach Neuem), bereitet dem Kind Erfolgserlebnisse und bietet ihm spielerisch erfolgreiche Problemlösungsprozesse und Lernstrategien an. Es lehrt, gemäß den individuellen inneren Strukturen zu lernen. Das Mädchen mit der Rutschbahn-Idee wird auch mit 45 Jahren noch davon zehren, dass es als 6-Jährige es geschafft hat, aus ein paar Holzklötzen und Brettern eine funktionierende Rutschbahn zu bauen. Genau mit dieser Erfahrung wird es dann bei einem schwierigen "Neuanfang", oder völlig unerfahren im neuen Job, an zunächst unlösbar scheinende Aufgaben herangehen und überraschende Ergebnisse erhalten.

Bleibt einem Lernmedien schaffenden Künstler die Hoffnung, dass (Holz-) Spielzeuge mit den genannten Eigenschaften und Qualitäten nicht heimlich, still und leise aus Medienverzeichnissen und Lernmittelempfehlungslisten der Bildungsadministration, nebst verantwortlicher Politik, eliminiert werden. Diese Gefahr besteht meines Erachtens akut, da nach wie vor Politiker in Verwaltungsräten und Vorstandsgremien von Telekommunikations- und Energie-Konzernen, oder Rechenzentren sitzen und mit Ihrer Lobbyarbeit Einfluss auf den zukunftssträchtigen Markt der (früh-) kindlichen Bildung und Medien-Erziehung nehmen. Insbesondere der hohe finanzielle Aufwand für die Anschaffung von Soft- und Hardware digitaler Medien darf nicht in Konkurrenz treten mit der Verfügbarkeit künstlerisch und handwerklich aufwendig hergestellter Lernmedien.

Auch gerade dann nicht, wenn deren geistiger Inhalt, ihr immanenter Schöpfungsplan, von einem Künstler oder Hofnarren stammt und dieser, im Sinne Adornos, keinen Zwang zur Wahrheit verspürt.

Zur Homepage von Manuel W. Decker: [www.holzverzauberer.de]