

Der weite Horizont in Kürze

„Wer mit dem Auto auf asphaltierter Straße einen Berg hochfährt, spürt den Berg anders als der, der auf Fußwegen, über Stock und Stein hinaufsteigt. Beide sind anders oben, wiewohl in ihrer physikalisch-körperlichen Anwesenheit keine Unterschiede zu registrieren sind. Sie sehen optisch dasselbe; sie spüren den gleichen Wind, der Sonneneinstrahlungswinkel ist identisch. Und doch ist für sie der Berg, auf dem sie stehen, etwas sehr Verschiedenes. Erkenntnisse, die so aufgenommen und übermittelt werden, dass von den Widerständen, den störenden, verwirrenden, faszinierenden Erfahrungen, die in ihnen stecken, nichts mehr zu spüren ist – solche Erkenntnisse bleiben schal ...

Der Bau von Schnellstraßen auf die Höhen der Kultur, der Wissensbestände hat seinen Preis. Man erledigt, beherrscht, ohne berührt zu sein“ (Horst Rumpf 1996).

Das Zitat trifft den Kern dessen, was Konzept und Praxis der Spielstadt ausmacht. Erfunden aus Unbehagen an dem vorherrschend formalen Verständnis von Lernen, das alle Widerstände in diesem Prozess ausgeschaltet wissen will, baut das didaktische Konstrukt der Spielstadt gerade darauf, die Kinder selbst aktiv an der Produktion ihrer Lernprozesse zu beteiligen. Da die Widerstände aus dem sozialen wie kulturellen Alltagsleben der Kinder erwachsen, müssen deren Tatsachen notwendig integraler Bestandteil der Lernmilieus der Kinder sein. Die möglichen verwirrenden wie faszinierenden Erfahrungen dürfen dabei nicht unterschlagen werden, so störend sie erscheinen mögen. Und dies schon aufgrund des Sachverhalts, dass Kinder ihr Wissen nicht allein aus formalen, geplanten Lernangeboten beziehen, sondern vielfach aus den Steinbrüchen des Alltäglichen, aus für sie gar nicht vorgesehenen Informationskanälen, aus Ereignissen, die für ihre Augen und Ohren nicht bestimmt sind. Kinder eignen sich, von Anfang an, die Welt umfassender an durch ein Lernen, das geprägt ist von unmittelbarem Erleben und dabei gespeicherten Erfahrungen, soweit sie der Verar-

beitung zugänglich sind oder gemacht werden. Ansonsten bilden sie sich selbst ein amorphes bis krudes Weltbild, besetzt von Wünschen, Ängsten, wirklichkeitsfremden Lebensphantasien. Ungefragt sind sie die Seismographen der Kulturen der Erwachsenenwelt, nehmen Veränderungen und Brüche schneller, ungeschminkter wahr als diese selbst.

Lernen ist unumgänglich, anthropologisch gesehen, eingebunden in soziale Lebensprozesse mit Bewegung und Aktion, begleitet von Emotionen, geprägt von Überraschungen, von Unvorhergesehenem, von Einflüssen unterschiedlichster Art. Niemals ist es ein linearer, eindeutiger, abgrenzbarer Prozess.

Daraus resultiert die pädagogische Einsicht, dass zwischen Lebenswelt und Lernwelt Bezüge herzustellen sind, welche die Vermittlung und subjektive Wahrnehmung von Wissen in Relationen bringen mit den gesellschaftlichen Wirklichkeiten, in denen Kinder aufwachsen. Dies nicht zur Grundlage von Lernen zu machen bedeutet, den sozialen wie kulturellen Auftrag von Pädagogik zu verfehlen.

Deren Aufgabe bestünde (da es in Realität anders ist) grundlegend in der Herstellung von Lernmilieus, die zunächst allgemein das Leben zulassen, die Tätigkeiten und Handlungen der Kinder in Echtzeit und uneingeschränkt ermöglichen und die für eine selbstständige Aneignung die nötigen Gegenstände, Werkzeuge, Materialien und Medien zur Verfügung stellen. Den Umgang und Gebrauch der dinglichen Welt vermitteln notwendigerweise erwachsene Personen, aber es muss in der Weise geschehen, dass Neugier, Experimentierlust und Forscherdrang der Kinder erhalten und gefordert werden. Die Brücke dazu ist die Anerkennung der Methode der Kinder, sich die Welt anzueignen, nämlich das Spiel. Damit lernen sie, erwerben Wissen und zugleich wird gewährleistet, dass sie sich auch in sozialer Hinsicht ihrer Welt versichern können.

Die Spielstadt als Lebenswelt

Die Spielstadt ist ebenso pädagogisch absichtsvoll wie didaktisch zugerichtet und als Spiel

weist sie alle Merkmale auf, die dem Spiel der Kinder zugeschrieben werden: Lustig, laut, aktionsbetont, eigenwillig und nach eigenem Ermessen der Kinder rhythmisiert. Dies zu akzeptieren und als Prinzip anzuerkennen, fällt Erwachsenen meist schwer, da die Formen ihrer eigenen Lernerfahrungen einem solchen Methodenwechsel im Wege stehen.

„Als ich die Sporthalle auf dem Olympia-Gelände mit der darin aufgebauten ‚Kinderstadt‘ Mini-München zum ersten Mal betrat und, von oben, in verschachtelte Räume, Gassen und Plätze blickte, konnte ich mich lange nicht von der Stelle rühren, so fand ich mich durch ein Bild berührt ... Merkwürdig – wenn diese Assoziation irgendeinen Sinn haben sollte –, dass ein Ort, an dem so viel gegenwärtiges Leben-Lernen zwischen Realität und Spiel geplant war, bei aller zeitgemäßen pädagogischen Phantasie der Veranstalter so viel bildhaft-symbolische Wirkung ausstrahlte – als führe der Trichter der Halle nach unten in unsere Kulturgeschichte und nicht bloß in die Gegenwart einer modernen pädagogischen Inszenierung“ (Gert Selle, Professor für Ästhetische Erziehung, Unna 1992).

Das Lebensmodell Spielstadt nimmt die Kinder in ihren unterschiedlichen Eigenarten ernst, nimmt ihre Impulse und Aktionen in das Spiel auf und respektiert alle Risiken, Irritationen wie auch Erfolg und Scheitern davon. Die geschaffenen Sachverhalte, verwoben durch Tätigkeiten und Worte, enthüllen in der komplexen Kinderöffentlichkeit deren kulturelle Tatsachen. Diese sind zwangsläufig markiert als eine Mischung aus Nachahmung wie Anpassung an die Erwachsenenwelt und sich davon befreiender, eigenwilliger wie erprobender Weltinterpretation – das Ergebnis steht in direkter Abhängigkeit zum jeweiligen Erziehungsmilieu, das Möglichkeiten für Letzteres zulässt oder nicht.

Die Reichweite pädagogischer Freiheit

Das Modell Spielstadt kennt keine feste Zeiteinteilung, keine Aufteilung von Stoffeinheiten und Wissenssegmenten, keine Einteilung der



Kinder nach Altersstufen, Geschlecht, Nationalität und keine formale Kontrolle des Gelernten. Die vielfältigen, permanenten Teilanforderungen, die sich aus dem Spielstadtleben selbst generieren, sozusagen als Eigen-Curriculum, liefern in den Tätigkeiten und Handlungen die Prüfungen mit – deren Resultate sich aus den Verläufen und Ergebnissen gemeinsam beurteilen lassen: Jede Handlung und Initiative ist ein Wagnis und jedes eigene Projekt eine Probe, deren Erfolg wie Scheitern offensichtliche wie konkrete Folgen zeitigen, die viele mitbekommen.

Das Leben, das sich in der Spielstadt entwickelt und abspielt, ist auf einen Blick nicht überschaubar. Wer nur Zuschauer bleibt, empfindet es als chaotisch, zumindest als wildwüchsig und planlos. Er kann die Sinnzusammenhänge nicht erschließen, nach denen die Kinder geschäftig in ihrer Stadt umhereilen und anscheinend zwingend handeln. Das gilt sowohl für die Wahrnehmung der Kinder wie der Erwachsenen, die nur Besucher bleiben. Wer nicht eintaucht, sich einlässt auf das Spiel, erkennt weder die Logiken noch die Impulse, nach denen gehandelt wird.

Vieles ereignet sich gleichzeitig und nur Weniges ist vielen Kindern zugleich wichtig und jeder Beteiligte findet sich permanent der Zumutung ausgesetzt zu entscheiden, was für ihn in diesem Augenblick bedeutsam ist oder wichtiger als anderes. Das Werbebüro in der Kinderstadt, als Anwalt zur Beschaffung von Aufmerksamkeit für seine Sache, hat sein Pendant in der Werbungsindustrie der Erwachsenenwelt.

Die Spielstadt offeriert den Kindern eine Öffentlichkeit, die alle Handlungen und Geschäfte durch sie selbst kontrollierbar macht, aber ihnen auch zugleich Rückzüge wie Anonymität sichert, wenn sie gesucht werden. In ihren Verläufen werden Kontakte geknüpft, Beziehungen hergestellt und Vertrauensverhältnisse aufgebaut, die so tragbar oder widerruflich sind, wie das im Leben allgemein so ist. Das Spiel wird dadurch zum Ernstfall für die Kinder und der ist nur deshalb ertragbar, weil die Kinder die Fähigkeit besitzen alle Handlungen auf ihre Reversibilität hin zu bestimmen, sie können also das Spiel immer wiederholen, so als wäre es ein neues Spiel, unbeschadet der Folgen ihrer Handlungen. Dies allein unterscheidet die Spielstadt von der echten Stadt ... und dem Leben.

Die Spielstadt als Lernmilieu

Die ästhetische, also auf gesteigerte Wahrnehmung hin konzipierte Zurichtung eines Raumes und seines Lernmilieus, die förderlich oder hinderlich sein kann, ist im geglückten Fall der Treibriemen für selbstgesteuertes, eigeninitiatives Lernen. Dabei bezieht sich das mit „ästhetisch“ Gemeinte nicht allein auf die bildhafte Gestaltung des Lernortes, sondern eben-



so auf die Ausstattung der Binnenstrukturen, entsprechend des jeweiligen Themas. Dies ist aufwändig und bedarf einer exakten Organisationsplanung. Aus diesem Grunde vernachlässigen formale Lernprozesse weitgehend die unterstützende, motivationsfördernde Wirkung solcher ästhetischen Überhöhung, das Spiel mit Raumkompositionen und Arrangements für unterschiedliche Tätigkeiten wie Verhaltensmodalitäten, die Lernen vor Langeweile und Unlust bewahren.

Allein das Theater kennt diese Art der Steigerung von Motivation, Neugier und Aufmerksamkeit durch seine „Inszenierungen“, welche Abbilder der Welt zur Perfektion entwickelt haben – für pädagogische Belange steht dies noch aus.

Nicht zuletzt aus diesem Grunde löst das Projekt Spielstadt, mit seinen dramaturgischen Szenenbildern, pädagogisch Irritationen aus, da seine Lernimpulse und ein möglicher Wissenserwerb nicht festzumachen sind an definierten Verhaltensregeln, an maßgeschneiderten Lernschritten und einfach nachprüfbareren Lernerfolgen. Die Zustände und Übergänge zwischen Spiel und Lernen, Konzentration und Zerstreuung, Anstrengung und Experimentierfreude, Ernst und Spaß sind fließend, immer neu arrangiert und mit anderen Kindern ausgehandelt. Dies fordert auch die Erwachsenen als Mitspieler, weil sie sonst den Verläufen nicht folgen, die Ereignisse nicht einordnen und die Ergebnisse nicht gewichten können.

Das Spielstadtd geschehen, seine Verläufe sowie seine Entwicklungsdynamik sind zwar das Resultat einer didaktischen Inszenierung, welche das Leben in einer Stadt zum Lernmilieu macht, aber ohne diese in ein geplantes Ablaufschema zu zwingen. Die intendierte Freiheit zum Handeln darin baut darauf, dass die ästhetische Zurichtung und dingliche Ausstattung die Kinder zur Teilnahme motiviert. Das „Bühnenbild“ einer Stadt würde die Bereitschaft teilzunehmen allein nicht garantieren. Es sind vor allem die den Gebrauchsgegenständen, Materialien, Werkzeugen, Medien, technischen Geräten, sozusagen selbstwirksam, eingeschriebenen Versprechen nach produkti-

vem Tun und vitalem, aktiven Handeln, welche die Kinder fasziniert anziehen, auf dass sie sich freiwillig auf das Abenteuer einlassen zu lernen – ohne dass davon die Rede ist.

„Das professionelle ästhetische Bildungsdenken scheint sich heute der Rationalität begrifflicher Legitimationsfiguren und pragmatischer Argumente für das Organisatorische, die alle einleuchten, allein zu bedienen. Als moderner pädagogischer Entwurf hat sich das Mini-München-Großprojekt im Diskurs glänzend bewährt. Aber die ästhetische Wirkung, die nicht nur das inszenierte Sozialgewimmel der Nähe, sondern eben auch das geraffte ‚Bild‘ von oben aus der Ferne produzierte, scheint aus dem Plan herauszufallen. Wie, wenn in diesem verschwiegenen Teil des didaktischen Arrangements ein Geheimnis unerkannter Wirkungen läge? Weshalb war ich, der kühl Beobachtende mit dem fremden Blick, plötzlich so hingerissen von der Bildhaftigkeit des Ortes, an dem alles Geschehen sich verdichtete – von der jeden Tag erwachsenden, aufs Neue von Kindern belebten ‚alten‘ Stadt am Boden der Halle, geschützt, verheißungsvoll aufgeladen mit Teilhabeverprechen an einem noch unbekanntem Leben voller Ereignishaftigkeit?“ (Gert Selle).

Vom Vor-Bild zum Eigen-Bild

Die Spielstadt ist ein modellhaftes Abbild der großen Erwachsenenstadt, in der das echte Stadt-Leben die Themen vorgibt. Arbeiten und Studieren, am öffentlichen Leben teilnehmen, Geld verdienen, konsumieren und Dienstleistungen in Anspruch nehmen – die inszenierte Welt der Spielstadt gibt den Kindern die Möglichkeit, probeweise im Spiel, aber in ernst genommenen Rollen und Funktionen Stadt zu spielen, zu erleben und durch eigene Erfahrungsproduktion zu durchschauen. In der Spielstadt treffen die Kinder auf eine Vielzahl von Einrichtungen und Ereignissen, die sie aus der richtigen Stadt kennen, von denen sie dort aber normalerweise ausgegrenzt bleiben und die sie nur als Zuschauer oder Geduldete, wenn nicht gar als Erleidende, mitbekommen. Hier in der Spielstadt sind die Kinder die Macher, schlüpfen in verschiedene Berufsrollen,

bilden Öffentlichkeit, formulieren Meinungen, Urteile, betreiben Verwaltung und bestimmen die Politik. Manchmal über die Spielstadt hinaus, wie 1985, als sie die Fortsetzung „ihres“ Projekts gegenüber Stadtrat und Bürgermeister durchgesetzt haben, weil diese es im Jahr zuvor versprochen hatten.

Das Stadtspiel ist geprägt von dem pädagogischen Prinzip, komplizierte Zusammenhänge nicht unbedingt zu vereinfachen, d. h. zu trivialisieren, sondern Komplexität möglichst zu erhalten. Dies gelingt durch die inszenierte Architektur der Spielstadt, die sich in vielen gebauten Räumen als Stadtlandschaft mit Straßen, Nischen, Kreuzungen, Plätzen, Märkten, Werkstätten und Geschäftsläden verdichtet sowie durch die ästhetische Zurichtung der unterschiedlichen Einrichtungen.

Die Bank, das Arbeitsamt, das Rathaus, die Zeitung, das Fernsehstudio, das Gasthaus, die Müllabfuhr, das Theater, die Hochschule, die Werkstätten, usw. werden in der Wahrnehmung der Kinder durch ihre je spezifische Ausstattung unmittelbar identifizierbar. Zugleich erhöhen die Versatzstücke aus der Erwachsenenwelt, diese symbolträchtigen Hoheitsmarken, ihre Motivationen tätig zu werden wie ihre Bereitschaft sich in die authentischen, sinnlich erfahrbaren Handlungssituationen einzubringen. Auf diese Weise erfolgt Lernen (schreiben, rechnen, maßstäbliche Pläne zeichnen, Reden entwerfen, nähen, kochen, Löcher bohren und Bretter sägen, und vieles mehr) nicht als vereinfachter, je isolierter Wissenserwerb, sondern im Kontext sozialer Interaktionssituationen. Damit wird er in seiner Abhängigkeit von den kulturellen Tatbeständen erkennbar und insofern kann auch mit gutem Grund von einer ästhetischen Annäherung an die Wirklichkeit gesprochen werden. Diese beruht nicht auf Belehrung, sondern formt sich als Vorgang einer aktiven, vitalen Aneignung der aktuellen Welt.

Die Spielstadt als Handlungsstruktur und Kommunikationssystem

Das Stadtspiel setzt mit wenigen Regeln einen dynamischen Prozess in Gang, der sich selbst





steuert, der durch Handeln und Kommunikation der Kinder und Erwachsenen gemeinsam vorangetrieben wird. Anfang und Ende, Einstieg und Ausstieg bestimmen die Kinder selbst, ebenso das Tempo der einzelnen Handlungsabfolgen wie gewünschte Auszeiten vom durchaus anstrengenden Leben in ihrer Stadt. Die Regeln begründen sich allein aus dem Umstand, dass es einer bestimmten Anzahl von Personen möglich sein soll, ohne lange Absprachen und Übereinkunft, das „Spiel“ zu beginnen.

Die letzte Regel lautet daher, mit voller Absicht, dass alle vorgegebenen Regeln geändert werden können, wenn die Mehrheit der Mitspieler dies beschließt. Dieses demokratische Prinzip vertraut auf die partizipative Anteilnahme möglichst vieler Teilnehmer wie die verantwortliche Übernahme von Führungsrollen durch einzelne, sonst bleibt alles wie gehabt. Dies ist weder im Einzelfall zu beklagen noch zu verhindern, weil die Kinder Zeugen ihrer Zeit und Welt sind und diese präziser durchschauen und handhaben als Erwachsene dies wahrhaben wollen, die einen früher, die anderen später. Die Praxis in der Spielstadt aber rechtfertigt diesen Vertrauensvorschuss in die Kinder.

Die Regeln als freisetzendes Regulativ

Regeln können einengen, aber auch befreiendes Moment sein. Sie entlasten von der Anstrengung, dominant (entscheidungsfreudig) sein zu müssen. Viele soziale Situationen sind nach ritualisierten Standards geordnet und ihre Abläufe sind genormt, ohne dass damit die Befürchtung einhergeht, dass die Kreativität der daran teilnehmenden Personen eingeschränkt oder gar verhindert würde. Kinder verfahren in ihren Spielen nicht anders: Sie vereinbaren ein Regelwerk, nach dem gespielt wird, ohne dass sie das hindert, bei Bedarf die Regeln zu verändern oder gar außer Kraft zu setzen.

In diesem Sinne sind die Regeln der Spielstadt (siehe eigenes Kapitel) nichts anderes als Leitplanken, ein gemeinsames Spiel zu beginnen, da seine Teilnehmerschaft aus einer bunt zusammen gewürfelten Kinderschar besteht, die sich vorher weder kannte noch aufgrund ihrer

Anzahl (bis zu 3000 an einem Tage) leicht und schnell auf ein Spiel verständigen könnte.

Die angebotenen Spielregeln sind einfach und einleuchtend und da die Teilnahme freiwillig erfolgt, sind sie auch nur für die bindend, die sich entscheiden, mitzumachen.

Jeder Mitspieler holt sich einen Stadtausweis, in den später Arbeits- und Studienzeiten sowie andere Daten eingetragen werden, und ist damit zur aktiven Teilnahme berechtigt.

Die Arbeitsplätze werden (mit Ausnahmen) vom Arbeitsamt vergeben. Die Lohnzahlung erfolgt ausschließlich über die Bank.

Nur zwei der Regeln sperren sich der Kenntnis aufmerksamer Kinder, meist älteren Alters: „Alle Arbeiten werden gleich entlohnt und auch das Studium wird mit fünf Währungseinheiten entlohnt. Davon wird jeweils eine als Steuer einbehalten.“

Die Widersprüchlichkeit zur gesellschaftlichen Realität, die für die Kinder selbst noch ohne Bedeutung ist, von der sie aber wohl wissen, hindert sie nicht, diese Regel zu akzeptieren. Und das, obwohl sie auch die letzte sehr genau registrieren:

„Alle Regeln können durch Mehrheitsbeschluss der Bürgerversammlung geändert werden“.

In den dreißig Jahren haben sie nur zweimal diesbezüglich davon Gebrauch gemacht. Und jedes Mal wurde nach langwierigen Verhandlungen die Beibehaltung der ursprünglichen Regel beschlossen, vor allem aus Gründen der Praktikabilität.

Die Spielregeln, die auch am Eingang der Spielstadt auf großen Plakaten aushängen, werden bei Stadtführungen allen neu ankommenden Kindern und Begleitpersonen von den berufsmäßigen Stadtführern erklärt. Mit dem Stadtausweis kann das Spiel dann beginnen. Die Dynamik des Spielstadtlebens ergibt sich aus den Geschäften, die von den Werkstätten, Betrieben und Einrichtungen untereinander getätigt werden, ähnlich dem Wirtschaftsleben einer echten Stadt. Leistung und Kosten werden von den jeweils zuständigen Kindern kalkuliert und verrechnet,



Angebot und Nachfrage regeln die Preisgestaltung. Alle Ereignisse und Vorgänge des Stadtlebens werden durch die öffentlichen Medien (Zeitung, Fernsehen, Radio, Infoscreen) beobachtet, dokumentiert und kommentiert. Durch die komplexe Anlage und Inszenierung der Spielstadt, die keinen kontrollierenden Überblick zulässt, ist oft erst durch deren täglichen Publikationen und Sendungen zu erfahren, was sich tagsüber alles zugetragen hat. Dies erhöht, abhängig vom Alter der Kinder, insgesamt die Aufmerksamkeit für die öffentlichen Vorgänge in der Stadt und die Bereitschaft zur Teilnahme an den Bürgerversammlungen, also am politischen Leben. Nicht anders geht es den Erwachsenen, die jeweils nur Ausschnitte der Nahereignisse zur Kenntnis bekommen und die dadurch den Kindern insgesamt nichts voraus haben – sie müssen ebenso spontan handeln und reagieren wie diese.

Die Gesamtsteuerung des Spielstadtablaufs ist durch die Spielregeln, an die sich alle, Kinder wie Erwachsene, vereinbarungsgemäß zu halten haben, sichergestellt. Abweichungen werden durch das Stadtgericht, besetzt von Kindern, geahndet.

Die Binnenverläufe in den Betrieben und Einrichtungen sowie die Individualmaßnahmen von einzelnen Kindern oder Kindergruppen sind nicht unmittelbar evident und nachvollziehbar. Der daraus entstehende Wildwuchs von aktiven Handlungen, eigenwilligen Initiativen, spekulativen Geschäften, auch Betrügereien, von Aufklärungsarbeit, individuellen Durchsetzungsstrategien, Regelverletzungen und so fort, lässt ein Gewebe authentischen Kinderlebens entstehen, an dem die Erwachsenen (in welcher Rolle auch immer) nur als Mitspieler teilnehmen.

Das Gesamtgeschehen durchmischt sich mit den kulturellen Ausdrucksformen der Kinder, die sie bei Theater, Film und Kunstproduktion entwickeln. Hinzu kommen noch gemeinsame Veranstaltungsforen auf dem Marktplatz, bei Bürgerversammlungen im Rathaus oder bei Gerichtsverhandlungen, wodurch insgesamt vielfältige Milieus einer eigenständigen Kinderöffentlichkeit entstehen.

Für das Gesamtgeschehen fühlen sich die Kinder mit zuständig und sie sind es auch, denn Eingriffe seitens Erwachsener, soweit sie trotz Absprache und Konzept doch passieren, werden kritisch durch sie bewertet und sind vernachlässigbar, angesichts der Kontrollmacht der Kinder bei allen verbindlichen Entscheidungen, die eben in öffentlichen Verhandlungen getroffen werden. Die Kinder spüren intuitiv, ob sie tatsächlich ernst genommen werden.

Hierin liegt auch die offensichtliche Faszination des Stadtspiels, welche die Motivationen und die produktive Bereitschaft der Kinder speist, sich daran lernend und freiwillig zu beteiligen. Die Spielstadt stellt, wenn auch in relativierter, bescheidener Form wieder ein öffentliches Lebensforum her, in dem Kinder sich als aktive, geschäftige, wirkungsmächtige Teilnehmer erfahren und erleben können – „fast wie im richtigen Leben“, wie es ein Kind selbst formulierte.

Die pädagogischen Leitlinien im Überblick

Die in vielen Bildungsdiskussionen theoretisch geforderten Leitideen für eine Revision der vorherrschenden Lernstrukturen seien hier in Teilen angeführt, damit überprüft werden kann, inwieweit sie dann in der Praxis der Spielstadt ankommen.

- Es ist darauf zu vertrauen, dass Kinder lernen wollen.
- Es ist davon auszugehen, dass alle Kinder verschieden sind und deshalb zum einen unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse haben und zum anderen unterschiedliche Zeitrhythmen brauchen zum Lernen (der fruchtbare Augenblick).
- Kinder unterscheiden sich nach Herkunft aus sozialer Schicht und kulturellem Milieu. Deshalb braucht es differenzierte Zugänge zum Wissenserwerb.
- Lernen basiert auf Wahrnehmung und Erfahrung und konkretisiert sich in Verhaltensveränderung. Deshalb braucht es Lernumgebungen, in denen Kinder handelnd



und produktiv agieren können und nicht nur rezeptiv und abstrakt Wissen vermittelt bekommen.

- Selbstbestimmtes Handeln und selbst verantwortetes Lernen können sich nur in einem angstfreien Klima entwickeln, deshalb ist das Zwangsverhältnis Kind-Erwachsener in Lernsituationen aufzuheben (freie Wahl der Bezugsperson, keine Benotung, usw.).
- Durch die immer kürzer werdende Zeitspanne, in der die Wissensbestände entwertet werden (die Wirtschaft spricht von zwei Jahren), wird es immer notwendiger, Basiskompetenzen und Schlüsselqualifikationen zu vermitteln.

Den hieraus abgeleiteten Prinzipien für das Spielstadtkonzept sei als Leitmotiv ein über Pädagogik hinaus weisendes Zitat vorangestellt: „Ich kenne keine andere Art, mit großen Aufgaben zu verkehren, als das Spiel“ (F. Nietzsche, Ecce homo).

An den Wesensmerkmalen des Spiels aber muss sich die pädagogische Arbeit mit Kindern orientieren.

Prinzipien für produktives Lernen

Offenheit als Prinzip hat mehrere Dimensionen: sie bezieht sich auf Raum und Zeit.



Offen ist der Lernraum für alle und zugänglich für Kinder wie Erwachsene, wodurch er zu einem öffentlichen Raum wird. Nichts geschieht hinter verschlossenen Türen, alle Vorgänge sind durch ein Publikum zu beobachten. Dies schärft die Selbst- und Fremdwahrnehmung der Kinder, da ihre Lernprozesse an soziale Situationen gekoppelt sind. Als weiteres kommt die Bewegung dazu: Kinder brauchen eine raumbetonte Öffentlichkeit, in der sie sich frei bewegen können durch den Wechsel zwischen Arbeitsplatz und anderen Orten, wenn sich dies aus ihrer Tätigkeit plausibel ergibt. Sie selbst entscheiden darüber, welchen Weg sie nehmen und ob sie dazwischen noch beobachtend stehen bleiben. Damit wird der je eigene Lernort entgrenzt und der gesamte Raum erobert – ein wichtiger Perspektivenwechsel für Lernen.

Offen ist der Raum auch in zeitlicher Dimension: Jeder kann kommen und gehen, wann er will, d. h. man kann das Spiel jederzeit unterbrechen. Zeitliche Vereinbarungen für abgesprochene Termine jedoch sind einzuhalten, damit entstehen Verbindlichkeiten, die ein hohes Maß an Zeitmanagement erfordern, z. B. wenn die Tageszeitung um fünf Uhr erscheinen soll. Der Umgang mit Zeit, bei weitgehender Freiheit ihrer Einteilung, wird hierdurch an Sachzusammenhänge gebunden und nicht an ein abstraktes, von außen gesetztes Zeitmaß.

Offen ist die Spielstadt auch bezüglich des Alters (7–15 Jahre), der Herkunft, des Geschlechts und der Nationalität. Ebenso ist die Teilnahme am Projekt Spielstadt am Prinzip Freiwilligkeit orientiert und kostenlos, damit niemand ausgeschlossen wird. Alle Kinder können jeden Beruf auswählen und ausüben, die Entscheidung fällt am Arbeitsamt. Die sich daraus ergebende Durchmischung der jeweils zufällig zustande kommenden Kindergruppen erfordert von jedem einzelnen ein hohes Maß an sozialer Kompetenz bzw. wird diese dadurch gefördert.

Das Spielstadtkonzept schreibt keine für den einzelnen verbindlichen Ziele vor. Sie bildet die

komplizierten Sachzusammenhänge eines Stadtlebens vereinfacht ab, versucht aber die Komplexität zu erhalten. Dies geschieht durch Verfahrensregeln, welche die Kinder zusammen mit den Erwachsenen in den jeweiligen Einrichtungen entwickeln. Wer also z. B. ein Haus bauen will, muss ein Grundstück erwerben, dieses wird in der Lokalbaukommission durch einen Kaufvertrag registriert, dann braucht es einen im Architekturbüro ausgebildeten Architekten mit Diplom, der das Haus plant und dann kann am Bauhof das nötige Holz und Werkzeug besorgt werden und der Hausbau beginnen. In analoger Weise entwickeln alle Einrichtungen der Spielstadt ihre Verfahren, die dann auch durch alle einzuhalten sind, bis sie wieder geändert werden.

Die einzelnen Einrichtungen der Spielstadt werden jeweils von einem Erwachsenen (Pädagogen, Künstler, Fachexperten) betreut. Diese gewinnen allein über ihre Sachkompetenz einen Autoritätsbonus und haben keine zwingende Weisungsbefugnis. Die Kinder können in Konfliktfällen jederzeit kündigen und den Arbeitsplatz wechseln. Dies enthebt sie dem Zwangsverhältnis, der in sonstigen Erziehungssituationen vorherrscht. Dadurch können auch Konflikte gewagt und Meinungsverschiedenheiten ausgetragen werden, notfalls vor dem Stadtgericht. Die Erwachsenen sind zunächst Sachwalter für Sicherheit und Wohlergehen der Kinder. Darüber hinaus als Mitspieler Ideen- und Ratgeber und in ihrer jeweiligen Professionalität Helfer für technische sowie handwerkliche Unterweisung. Das Angebot an Kulturtechniken, die im komplexen Geflecht der Spielstadt zur Auswahl stehen, ist vielfältig: Lesen, schreiben, rechnen, kalkulieren, mit Maßen und Gewichten umgehen, Einsatz des Computers, frei sprechen, Reden halten, überzeugen, Argumente vertreten, die Meinungen anderer verstehen und würdigen, sind nur einige davon.

Über die Auswahl des Lerngegenstands, seines Umfangs und der Intensität der Auseinandersetzung damit, entscheidet jedes Kind selbst. Dadurch übernehmen sie Lernen in eigene Regie und sie begreifen, dass sie selbst dafür

verantwortlich sind, nicht nur heute, sondern lebenslang. Dies ist ein wichtiger Aspekt für die Zukunft, da schon heute Lernen nicht mit der Schule beendet ist und Lernen schon gar nicht von ihr allein geleistet wird. 70–80 Prozent ihres Wissens erwerben die Kinder außerhalb der Schule.

Die Spielstadt ist kein geschlossenes pädagogisches System, sondern erhält seine besondere Qualifikation dadurch, dass externe Partner aus dem Quartier oder der großen Stadt (Politiker, Verwaltungsleute, Berufsexperten) einbezogen werden. Durch diese Öffnung und Erweiterung des Lernmilieus wird dieses zu einem gesellschaftlichen und sozialen „Bildungslabor“, in dem kommunikativ und interaktiv geforscht und experimentiert werden kann.

Schlussbemerkung

Die konsequente Anwendung und Umsetzung der Leitlinien und Prinzipien erst sichert eine anregende Lern- und zugleich Lebenswelt, die informelles Lernen im Ganzen und formales Lernen in den Binnenstrukturen miteinander verknüpfen. Dadurch gewinnt die Spielstadt als Lernmilieu die Akzeptanz der Kinder und Jugendlichen, weil sie darin ihre Alltagserfahrungen wieder finden und daran anknüpfen können.

Die Spielstadt ist in diesem Sinne ein Produktionsmodell zugleich elementarer wie sozialer Kompetenzen, das Kindern einen sinnstiftenden und motivierenden Rahmen bietet, sich auf gemeinsames Handeln hin zu verabreden.

Das Risiko des Scheiterns auf sich zu nehmen bedeutet für diese Form der kulturellen Bildung, die Pädagogik wieder in das Leben einzufädeln und damit dessen zukünftiger Bewältigung eine Chance zu sichern, die ohne gegenwärtige Anerkennung als Lernprinzip nicht zu haben ist.

Gerd Grüneisl

