

Lernen im Spiel – spielend lernen



Uns allen ist das Spielen bekannt aus Kindertagen. So hat zum Thema Spielen schon 1933 Lew S. Wygotski in seinem damals viel beachteten Aufsatz „Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes“ auf wenigen Seiten verdeutlicht, welchen Stellenwert das Spielen im Entwicklungsprozess eines Kindes darstellt. „Im Spiel ist das Kind gleichsam einen Kopf größer als in Wirklichkeit.“

Schon in den ersten beiden Kapiteln **„Spielen ist lebenswichtig“** von Julia Wittenhagen und **„Der Mensch ist nur im Spiel ganz Mensch“** von Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer werden durch die Überschriften wichtige Kernaussagen getroffen. Ich zitiere einige passende Zeilen zu den gesammelten Erfahrungen mit dem Spieleinsatz aus dieser Zeitschrift:

„Neulich hat die stets freundliche Susanne D. ihre Kollegin umgebracht. Das konnte sie sehr lange für sich behalten, aber nach einer Stunde kam ihr der Kollege Mittenbach durch hartnäckiges Fragen dann doch auf die Schliche. Extrem gut gelaunt ging sie abends nach Hause. Das Krimispiel als Teil eines Kommunikationsseminars hat ihr viel Spaß gemacht, die Auswertung hat ihr Neues über ihr Auftreten und ihre Rolle im Team enthüllt. So gelang es ihr wohl ganz gut, sich souverän abzugrenzen, als die Verdächtigungen und Unterstellungen der Hobbydetektive begannen. Nützliche Eigenschaft im Firmenalltag! Nur Mittenbachs Scharfsinn hatten sie und alle anderen unterschätzt. „Spaß ist für nachhaltige Lernprozesse ganz wichtig. Deshalb sind Spiele für mich ein ganz wichtiges Element im Seminar“, sagt Gerhard Etzel, der als erfahrener Trainer Krimi-Rollenspiele speziell für Firmenteam entwickelt und kürzlich das Buch „Mord im Seminar“ veröffentlicht hat.“

Die Genugtuung der „freundlichen Susanne“ im Krimispiel in Julia Wittenhagens Beitrag erinnerte mich gleich beim Lesen an ein Angebot der Medizinischen Fakultät der Uni Heidelberg vor Jahren, im Kinderkrankenhaus den Frust mit ärztlichem Personal im Spiel abzubauen.

Leider steht inzwischen dieser Beitrag nicht mehr zur Verfügung.

Mit welchen Mitteln sich die Menschen in der damaligen DDR die eigenen oft unerträglichen Lebenssituationen „von der Seele“ spielten, zeigen die Spiele, die nun in einem Blog gesammelt werden und zum Teil als Download zur Verfügung stehen. Dies allein zeigt schon eine Bedeutung des Spielens im menschlichen Leben, nämlich sich mit neuen oder unbekannten Situationen auseinanderzusetzen, Abstand von bedrückenden Belastungen zu erlangen.

Spielen kann also zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt werden, es ist nicht allein das Vergnügen ausschlaggebend. Seit Jahren wird zunehmend vom Einsatz der Serious Games in diversen Instituten und Lehrbetrieben geschrieben, die zusätzlich zum Unterhaltungsspiel den Lernfaktor beinhalten. **Edutainment** ist das Schlüsselwort. Das Uniklinikum Jena schreibt dazu und gibt gleichzeitig Informationen weiter:

„Edutainment

Wie kann man Wissen und medizinische Informationen für alle Menschen unabhängig vom Bildungshintergrund vermitteln? Eine Möglichkeit ist Edutainment. Der Begriff setzt sich aus Education (Bildung) und Entertainment (Unterhaltung) zusammen und beinhaltet verschiedene Ansätze für Lernen in unterhaltsamer, leicht verständlicher Form, wie z. B. Comics, Comicromane und **Spiele**.“

So schreibt die Süddeutsche in ihrer Ausgabe, dass Kinder wie Erwachsene, ohne es zu merken und so ganz nebenbei lernen, in Alltagssituationen sich zu bewähren, ja gar selbst den Ausgang eines Spieles beeinflussen können. Menschen dürfen im Spiel auch mal scheitern. Die Nobelpreisverleihung über die Spieltheorie im Bereich Wirtschaftswissenschaften 1994 an die drei amerikanischen Wissenschaftler Douglass North, John Harsanyi und John Forbes Nash Jr. zeigt sich die Anerkennung und den hohen Stellenwert auch im wissenschaftlichen Forschungsbereich.

Mit negativen Schlagzeilen ist allerdings das exzessive Spielen einiger Menschen am PC belegt, was sicher nicht zu leugnen ist. Jedoch negative Beispiele lassen sich in jedem noch so positiv angelegten Angebot im täglichen Leben entdecken.

Wir möchten mit unserem Angebot der erweiterten ► Spieleseite ◀ die **positiven** Aspekte in den Vordergrund stellen. Durch die lebenslange Möglichkeit des Gehirns, ständig neuronale Verknüpfungen zu bilden, wie es durch die Beschäftigung mit Neuem, Unbekanntem, z. B. in jeder Spielsituation geschieht, kann auch das Spielen eine vorzügliche Trainingseinheit für unser Gehirn sein.

Sind dann zusätzlich zum geistigen Aktivsein in sozialer Gemeinschaft die regelmäßigen Bewegungen und eine gesunde Ernährung keine Fremdworte für uns, so haben wir schon die wichtigsten Kriterien für ein zufriedenes Altern erfüllt.

So ganz nebenbei tragen wir zu unserer eigenen Gesundheit bei.

Und Spielen darf auch einfach Spaß machen!

PS. Bevor Sie im Internet spielen, informieren Sie sich bitte auf der Seite von DsiN über Verhaltensmaßnahmen zu persönlichen Daten.

Auf unserer Spieleseite verlinken wir nur zu Seiten, die keine persönliche Datenangabe verlangen.

1. September 2015

Margret Budde