

### ***Ein Spiel für alle Fälle***

#### **Identitäten suchen, verlieren, finden**

Das Thema „Ein Spiel für alle Fälle – Identitäten suchen, verlieren, finden“ mag auf den ersten Blick dazu ermuntern, im Notfall ein Spiel aus dem Zylinder zaubern zu können, um als Leiterin oder Lehrer auf diese Weise einen gewünschten gruppendynamischen Effekt zu erzielen oder ein Thema zu eröffnen. Sicher, für solche Fälle gibt es auch auf dem nächsten Spielmarkt zahlreiche Angebote.

Bei genauerer Betrachtung aber eröffnet das Thema einen Raum für das lebenslange Spiel mit der Identität: Spielforscher gehen davon aus, dass Kinder bis zum vollendeten sechsten Lebensjahr etwa 15 000 Stunden spielen. Das sind ungefähr sieben bis acht Stunden pro Tag!

Vom Schulalter über die Zeit der Pubertät und im Verlauf des ganzen Lebens erweisen sich Spiele als wichtige Experimentierfelder im Umgang mit den Herausforderungen des Lebens. Im Spiel wirken Interaktionsprozesse, die die Identitätsbildung beeinflussen und die kulturelle und soziale Integration fördern.

Ein Leben lang währt das Spiel mit der Identität. Neben Musik, Sport und Kunst sind es vor allem die täglichen Rollen-Spiele in Familie und Beruf, die uns lust- oder schmerzvoll begleiten.

Der amerikanische Psychiater Eric Berne hat das in seinem Buch „Spiele der Erwachsenen – Psychologie der menschlichen Beziehungen“ in 36 psycho-sozialen Rollenspielen beschrieben. Im Zusammenleben von Erwachsenen hat er Spiele wie „Mach mich fertig“, „Ich versuche nur, dir zu helfen“ oder „Die werden noch einmal froh sein, dass sie mich gekannt haben“ entdeckt und analysiert. Solche Spiele haben häufig Wiederholungscharakter. Dadurch können sie den notwendigen Perspektivwechsel behindern, der für die Weiterentwicklung eigener Identität wesentlich ist. Denn das Erkennen und Durchbrechen solcher, im psycho-sozialen Rollenspiel angenommener und verfestigter Verhaltensmuster kann zum Antrieb für konstruktive Lebensgestaltung werden.

Es muss aber auch einen inneren Motor geben, der uns immer wieder zur Suche nach dem Neuen, Unbekannten treibt. Dieser geheimnisvolle Antrieb gewinnt möglicherweise seine Kraft daraus, dass die Entdeckungen in der Außenwelt auch immer neue Aspekte der eigenen Identität enthüllen. Vielleicht ging es Columbus mehr um seine Identität als um den neuen Weg nach Indien.

„Ein Spiel für alle Fälle – Identitäten suchen, verlieren, finden“ impliziert das fortgesetzte Spiel mit den Differenzen: Dialoge, Fragen, Fehler, Missverständnisse usw. Nicht nur beim Fußball gilt „nach dem Spiel ist vor dem Spiel“.

Verabredetes Spielen begünstigt Experimente mit riskantem und unkonventionellem Verhalten, da das Scheitern im Spiel für die „wirkliche“ Lebenswelt folgenlos bleibt. Der Spieltrieb drängt aus der Sicherheit in die Ungewissheit und sucht das Risiko. Was man im Leben noch nicht bewältigen kann, lässt sich im Spiel schon thematisieren. Ob wir den Anforderungen an eine flexible Identität genügen können, hängt auch davon ab, ob und wie es gelingt, im Alltag ein spielerisches, wertschätzendes Miteinander zu organisieren.

Spielen wir also im geschützten Rahmen auf dem Internationalen Spielmarkt Potsdam 2006 am Freitag, den 5. und Samstag, den 6. Mai zwischen 10.00 und 18.00 Uhr den „Ernstfall Leben“ einmal durch. Wer gern möchte, auch mehrmals. Dazu gibt es viele Gelegenheiten.

Passend zum Thema gibt es am 6. Mai, einen besonderen Schwerpunkt: Der Samstag ist Maskentag! Masken können mitgebracht, hergestellt, getragen und getauscht werden. Vor allem aber wird mit und unter Masken gespielt. Bei der Verwendung von Materialien und dem Spiel mit den Masken sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Für die verschiedenen pädagogischen Bereiche hat das Thema unterschiedliche Bedeutung:

Eltern werden ihre Aufmerksamkeit z.B. auf Angebote lenken, bei denen es um das Spielen von Erwachsenen und Kindern geht. Spielendes Miteinander stiftet Gemeinschaft und trägt zur Identitätsbildung in der Familie bei. Das Elternhaus ist der im Besonderen Ort, wo das Kind individuelle und kommunikative Fähigkeiten entwickelt, die wesentlicher Teil seiner späteren Identität sind.

Wie die neuen Medien, die Flut an Bildern und Optionen auf uns wirken, was dadurch in unseren Seelen und Köpfen ausgelöst wird, ist bisher nur ungenügend erforscht. Eines kann man aber mit Bestimmtheit sagen: Die neuen Medien tragen heute wesentlich zur Identitätsstiftung bei. Kinder und Jugendliche brauchen deshalb Pädagoginnen und Pädagogen mit Medienkompetenz an ihrer Seite.

Erzieherinnen und Erzieher im Elementarbereich stehen vor der großen pädagogischen Herausforderung, darauf einzugehen, dass gerade jüngere Kinder in spielerischen Prozessen ihre Persönlichkeiten bilden und ihre Identitäten entdecken. In keiner Lebensphase muss so viel gelernt und bewältigt werden.

Immer mehr Schulen und andere Bildungseinrichtungen sowie Bereiche der Wirtschaft entdecken die Chancen von offenen, erlebnisorientierten Bildungsangeboten zur Persönlichkeitsentwicklung. Lernen ist nicht nur das Ergebnis von gezielten Angeboten zur Erweiterung des Wissens. Vielmehr handeln Kinder und Jugendliche in sinnverbundenen Lebensbezügen und qualifizieren dadurch ihre Kompetenzen, die sie für ihr gegenwärtiges und zukünftiges Leben brauchen. Über diese Erfahrungen entwickeln sie ihre Identität. Über das Spiel organisieren sie sich oft ihre adäquaten Lernsettings selbst. Persönlichkeit wird zunehmend zu einer wichtigen Ressource auf dem Arbeitsmarkt.

Ein wesentlicher Teil der Sinnggebung des Sports, seine Selbstdeutung und seine Legitimation erfolgt über das Spiel. Der Sport bietet ein kulturell geformtes und normiertes Bewegungskonzept. Im Sport verbinden sich eindeutig geregelte Handlungssituationen mit individuellen Spielkulturen Einzelner. Individualität zu fördern und gleichzeitig zu lernen, sie in den Dienst der Gemeinschaft zu stellen, ist ein Beitrag des Sports für die Ausbildung des Sozialverhaltens bei Kindern und Jugendlichen.

Die Freizeitpädagogik im Bereich der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen hat für das zweckfreie spielerische Experimentieren besonders günstige Voraussetzungen. In ihren Arbeitsfeldern sind Bindungen an Lehrpläne oder anderweitige Struktur- und Zielvorgaben weniger stark. Frei von Leistungsdruck können gerade hier nahezu alle Fälle spielerischer Identitätsfindung ausprobiert werden.

Im Bereich der Gemeinde- und Religionspädagogik wird es darauf ankommen, jenseits von überlieferten Formen kirchlicher Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in spielerischen Prozessen individuelle Ausdrucksformen ihres Glaubens- und Weltverständnisses zu suchen. Durch spielerische Methoden unterstützte Glaubensbildung hilft bei der Entdeckung religiöser Identitäten. Dabei ist Offenheit Voraussetzung für jede Art von Spiritualität.

Die Erlebnispädagogik nutzt das Spiel in und mit der Natur um wieder elementare Erlebnisse zu ermöglichen. Menschen machen Erfahrungen, die Charaktere stärken und Identitäten herausbilden. Es ist die Aufgabe der Erlebnispädagogik, psychische, physische und soziale Erfahrungen solcher Erlebnisse sorgfältig zu reflektieren und einen Transfer in den Alltag herzustellen.

Für Freizeitpädagogik, Erwachsenenbildung, Schule, Kirche und Kindergarten sowie alle anderen Lern- und Spielorte gelten: Identitäten bilden sich im spielerischen Experiment.

Thomas Lösche  
Team Internationaler Spielmarkt Potsdam