

Marie-Luise Dietl

Von Zweigen und Gräsern

Spiele in Natur und Kunstunterricht

Vielleicht hebt ein Kind am Wegesrand ein Stück verwitterter, mit farbigen Flechten besetzter Rinde auf, tastet es ab und betrachtet es. Die Splitter am Rand der Borke erinnern an Haare. Das Kind setzt Kieselsteine als Augen auf das Holz, ein Blatt als Mund. Im nahegelegenen Bach lässt es das Rindengesicht auf dem Wasser treiben. Ob es wohl kippt, wie lange es hält?

Allein im Spiel ist der Mensch frei. Erst das Spiel ist es, was ihn vollständig macht, erklärt Rudolf Lütke in seiner philosophischen Betrachtung. Dabei geht es nicht um ein Spiel nach Regeln oder ein Spiel mit dem Schönen, sondern vielmehr um ein Spiel mit sich selbst und der eigenen Einbildungskraft, über die jeder Mensch von Natur aus verfügt (Lütke 2003). Unregelmäßigkeiten eines Materials, weiß die Kunstpädagogin Cornelia Freitag-Schubert, wie etwa das Raue und Geborstene, das Schuppige und Farbverkrustete eines Rindenstücks, aktivieren die Einbildungskraft des Menschen in besonderem Maße. Störungen der Ebenmäßigkeit locken zum Spiel. Derartige Prozessformen bietet die Natur in Hülle und Fülle. Es sind scheinbar stehengebliebene Erscheinungsformen, die Prozessen wie Verwitterung oder Alterung unterworfen sind. Sie intensivieren Wahrnehmung, Bewusstwerdung, Erkennen. Der fantasievolle Umgang mit solch vielschichtigen Materialeigenschaften ermöglichen es, der inneren Freiheit ein Stück weit näher zu kommen (Freitag-Schubert 1998).

Unterrichtsbeispiel: Sammeln und Legen

Oft erkunden die Erstklässler das Pausenhofgelände. Die wenigen Stufen der Feuertreppe führen direkt hinab ins Grün der Büsche und Wiesen. Wechselnde Aufgaben erledigen sie dort. Heute tragen sie ein Kunststoffschälchen mit sich, um Fundstücke zu sammeln, etwa 20 Stück. Dabei darf, um den Lebensraum gebührend wertzuschätzen, nichts gepflückt oder abgerissen werden. Alleine was am Boden liegt, zählt. Manche Kinder konzentrieren sich während der Suche auf bestimmte Elemente, Blätter oder Steine. Andere lassen sich von der Vielfalt der umgebenden Natur inspirieren, ihre Sammlung wird bunt. Im Klassenzimmer breiten die Kinder die gefundenen Stücke genussvoll vor sich aus. Nun geht es darum, Formen oder Figuren daraus zu legen, jeder in seinem Tempo und immer von Neuem. Eine Flüssigkeit des Denkens ist gefragt, gepaart mit der Wendigkeit, die Fundstücke stets anders zu kombinieren und originelle Lösungen dabei zu gewinnen.

Das Gestalten macht sichtlich Freude. Die Kinder finden sich in der kleinen Welt der Dinge wieder. Sie steht stellvertretend für die große Welt, mit dem Unterschied, dass die Kinder in ihr schalten und walten können, wie sie es wollen. Durch die wechselnden Zusammenstellungen der Elemente können sie der Umwelt den eigenen Stempel aufdrücken, was ihrem Selbstwert und ihrer Selbstdarstellung zu Gute kommt. Die



Fundstücke erleben sie als Geheimnisträger, die nur ihnen bekannte Vorstellungen und Ideen zum Ausdruck bringen. So verwahren sie ihre Schälchen in Regalnischen und am Fensterbrett, um ihre Schätze in den folgenden Tagen immer von Neuem zu untersuchen.

Unterrichtsbeispiel: Bauen

Die Neigungsgruppe Kunst zieht es ins nahegelegene Wäldchen am Weiher. Wiederum soll nur vorgefundenes Material zum Einsatz kommen, um eine Gestaltung anzustreben. Weiter gibt es keine Vorgaben, denn zweckfreies Tun ist das Ziel. Eine Gruppe von Mädchen nimmt umherliegende Äste ins Visier. Während des Sammelns und Ordnen entdecken sie Bäume, deren Stämme im Viereck zueinander stehen. Der Abstand scheint der Länge der Stöcke zu entsprechen, was sie veranlasst, diese zwischen die Stämme zu klemmen. Das erfordert Geschicklichkeit. Die Mädchen probieren und verwerfen, erfahren etwas über die Beschaffenheit von Hölzern und räumliche Bezüge. Das Ergebnis scheint sich dabei erst zu entwickeln. Zwischenräume füllen sich dicht an dicht, andernteils bleiben sie durchlässig licht. Schließlich entsteht ein an drei Seiten geschlossener, nur von einer Seite begehbarer Raum, eine Behausung, die einlädt, sich darin aufzuhalten. Liegend und hockend genießen die Schülerinnen nun ihre Geborgenheit und Zusammengehörigkeit, der sie in ungeahnter Weise Ausdruck verleihen konnten.

Unterrichtsbeispiel: Ordnen und Collagieren

Während eines Schullandheimaufenthalts sind auch die Schülerinnen und Schüler der dritten Klasse im Wald unterwegs. In großen Plastiktüten sammeln sie Naturmaterial, um es in die dem Bauernhof zugehörige Tenne zu transportieren. Auf dem Boden breiten sie das Mitgebrachte aus, wobei das Häufeln und Sortieren von Moos, Zapfen, Blättern, Steinen eine lebendige Eigendynamik entwickelt. Die Kinder diskutieren, um Entscheidungen zu treffen, die eine für alle zufriedenstellende Ordnung zur Folge hat. Sie differenzieren das

Material nach Farbtönen, Gerüchen und haptischen Qualitäten, bis sich die Objekte wie zu einem Naturbaukasten systematisiert im Raum verteilen. Das Ergebnis wird gewürdigt. Es bleibt zunächst für sich bestehen. Erst am darauffolgenden Tag bestreichen die Kinder Pappen mit Holzleim, denn sie wollen Materialcollagen fertigen. Wiederum sind sie ungebunden. Die Gestaltungen können ein Thema zur Darstellung bringen, aber auch abstrakt gehalten sein. Ein sachgerechtes Bearbeiten ist hierfür keine Voraussetzung. Die Kinder kleben, reißen, brechen. Sie werden erfinderisch im Sinne eines Findens von passenden Elementen, eines Umdeutens des Materials, eines Verschiebens und Variierens. Ein Basteln greift Raum, das intuitive Weiterfahrungen symbolisch zum Ausdruck bringt.

Fazit

Allen Beispielen gemeinsam ist die Selbstvergessenheit mit der die Kinder agieren. Sie verlieren sich, vergessen anderweitige Probleme oder Stress. Die Grenze zwischen Ich und Umwelt scheint sich aufzulösen. Eine Freiheitserfahrung macht sich breit, die der Fantasietätigkeit entspringt, ein Aufgehobensein in der Welt. Dieser Erfindungsreichtum, erklärt der Bildungsforscher Gerd E. Schäfer, ist das, was Spielen ausmacht. Aufgrund der aktivierten Fantasie kann das Spiel zwischen Befindlichkeiten wie Träumen, Wünschen, Ängsten und der dinglichen, sozialen, geistigen Welt vermitteln. Es bildet einen „intermediären Raum“, einen Vorratsspeicher, der ein Leben lang angereichert werden kann, aus dem der Einzelne schließlich Kraft, Energie und Lebensmut bezieht (Schäfer 1998). Es stellt sich eine Art Schwebzustand ein, der Spannungen zwischen Vertrautem und Überraschungen, zwischen Berechenbarem und Experiment aufrechterhält, welche die Spielenden nicht müde werden lassen (Scheuerl 1994).

Die Nähe zum künstlerischen Prozess, die das Spiel auch im Kunstunterricht verankert, liegt in seiner Eigendynamik. Gestaltungsprozesse nehmen unerwartete Richtungen an. Es kommt zu Umstrukturierungen und Weiterentwicklungen. Entscheidungen stehen im Vordergrund. Welche Vorgehensweisen scheinen geeignet? Wie können



Abb. 1 (siehe Umschlagseite 2)

Abb. 2 (siehe Heftrückseite)

Abb. 3 (diese Seite) Auto aus verschiedenen Fundstücken, Ergebnis 1. Klasse.

Abb. 4 (linke Seite) Schülerinnen bauen eine Behausung, Ergebnis Neigungsgruppe.

Planung und Organisation ineinandergreifen? Wie kann sich die Zusammenarbeit mit den anderen gestalten? Auf welche Weise lassen sich eigene Ansichten vertreten, vielleicht auch durchsetzen, ohne die Interessen der anderen aus dem Blick zu verlieren (Heil 2009)?

So zeigt sich, dass das Spiel innerhalb gelungener kunstpädagogischer Unterrichtsprozesse eine zentrale Rolle einnehmen kann. Es veranlasst die Kinder, Objekte ihrer Lebenswelt aus bekannten Bindungen zu lösen und auf ungewohnte Weise zu platzieren. Dieses Vorgehen ist eine Strategie der Kunst. Es ermöglicht Sichtweisen auf die Dinge, die immer wieder neue Bedeutungen hervortreten lassen (Kathke 2009). So unterstützen Situationen, die Entscheidungen offen lassen, die Identitätsentwicklung der Kinder. Offenes Material spielt eine bestimmende Rolle. Gerade natürlich gewachsene, nicht vom Menschen zugerichtete Stoffe bieten eine Chance, vielschichtig damit umzugehen. Gleichzeitig lassen sie einen Lebensbereich wertschätzend erschließen, der immer mehr zurückgedrängt wird. Kinder brauchen Natur (Weber 2012). Sie bietet ihnen Raum, Partner der Schöpfung zu werden. Sie spiegelt, was es heißt, am Leben zu sein. Und am Leben zu sein heißt, voller Glück zu sein. Um einen erfüllten Tag zu haben, schreibt schon Jean Paul, genügen blauer Himmel und grüne Erde. Vielleicht auch ein Stückchen Rinde, zwei Kieselsteine, ein Blatt, am Bach.

Abb. 5 (unten) Freies Arbeiten in der Tenne, 3. Klasse.

Abb. 6 (ganz unten) Eine Collage entsteht, 3. Klasse.

Abb. 7 (rechts oben) Spielerische Komposition, Naturcollage, 3. Klasse.



Literatur

- Dietl, Marie-Luise: Die Kunst des Spiels. In: Reuter, Oliver M. (Hg.): Konsequenzen für ästhetische Bildung. Empirische Studien und ihre Folgen für den Unterricht. München 2013.
- Dietl, Marie-Luise: Kann Spielen Kunst sein? In: Schulz, Frank/Seumel, Ines (Hg.): U20 – Kindheit Jugend Bildsprache. München 2013.
- Freitag-Schubert, Cornelia: Das Material und Erfahrungen mit dem Chaos. In: Kunst+Unterricht, Heft 219. 1998.
- Heil, Christine: Orientierung – Künstlerischer Prozess. In: Kunst+Unterricht, Heft 334/335. 2009.
- Kathke, Petra: Spielräume materieller Inszenierung im Handlungsfeld künstlerischer Lehre. In: Zeitschrift ästhetische Bildung, www.zaeb.net. Jg.1, 2009, Nr. 1: Spielkünste, letzter Zugriff am 16.5.2016.
- Kirchner, Constanze: Kinder und Kunst der Gegenwart. Kapitel: Naturzugänge, Sammeln und Ordnen, Bauen und Konstruieren, Basteln. Seelze 1999.
- Lüthe, Rudolf: Jenseits der Freiheit bloßer Vernunft. Philosophische Reflexionen zur Rolle des Spiels in der postmodernen Kultur. In: Kunst+Unterricht, Heft 274/275. 2003.
- Schäfer, Gerd E.: Spielphantasie und Spielumwelt. Weinheim/München 1989.
- Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim 1994.
- Weber, Andreas: Mehr Matsch! Kinder brauchen Natur. Berlin 2012.

Dr. Marie-Luise Dietl ist langjährige Grundschullehrerin und Kunstpädagogin, z. Zt. Lehrbeauftragte für Basisqualifikationen am Lehrstuhl für Kunstpädagogik an der Universität Augsburg.
E-Mail: marie-luise.dietl@phil.uni-augsburg.de



Figur aus Steinen gelegt, Ergebnis 1. Klasse; Bild zum Artikel „Von Zweigen und Gräsern“ von Marie-Luise Dietl (S. 20)