


| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
|  | Ihr (lieben) Monster – oh kommet: Vom Recht auf Gut und Böse im Kinderalltag. | Artikel |
| 2009 | Karlheinz Benke | in: kinderschutz aktiv, H. 84 |
| URL: www.karlheinz-benke.at | | |

**Ihr (lieben) Monster – oh kommet:
Vom Recht auf Gut und Böse im Kinderalltag.**

Karlheinz Benke

Ganz Österreich feiert die Zeit der Stille, der Besinnung und Einkehr. Ganz Österreich. Nein, noch nicht. Ein kleines Mädchen aus einem fast ebenso kleinen Dorf ist auf seinem Weg, den inneren Gleichklang herzustellen...

Ein Pfauchen und ungewohnt laute Töne auf einer Autofahrt unterbrechen ein gemächliches Dahingleiten: „MchMch – da! ... Nein - so geht das nicht! ...Nein... Uagh!“
Mal ehrlich: Was denken Sie nun? Typisch Kind? Werden auch immer seltsamer die Kinder?
Was sagen Sie, wenn man Ihnen sagt: das war nur eine Ausnahme?

Normalerweise ist dieses Kind, das Mädchen Vana (fünfeinhalb), nämlich eher ruhig - so ‚klassisch‘ Mädchen halt. Doch plötzlich im werden in einem Moment des intensiven Spiels 2 Figuren erschaffen, die heftig miteinander streiten. Sie tut damit etwas und das auch ungewöhnlich laut und heftig, was ihr selbst im Alltag ziemlich fremd ist, zumal sie doch eher den ruhigen Seiten des Kinderalltags etwas abgewinnen kann. Lärm bzw. eine unüberschaubare Kindertraube oder Menschenmenge ist ihre Sache nicht. Und gerade dieses Mädchen macht hier und jetzt etwas, was man ihr nicht zutrauen würde. Sie baut Aggression ab – wenn vielleicht auch ein ‚natürliches‘ Maß dessen. Und dazu dienen ihr in diesem Moment gerade ein Teddy und eine Puppe...

Beide erhalten plötzlich gegensätzliche Rollen zugeteilt und werden quasi umfunktioniert. Sie sind nicht länger mehr Vana's Lieblinge, sondern erfüllen eine Funktion, die reizvoll und vielleicht noch fremd für Vana ist: sie sind schlimm und – ja! – auch böse.

Aggressionen gehören zum Leben, sind notwendig um unterschiedliche emotionale Verfassungen entsprechend ‚aus‘-leben zu können (Rogge 2005) und mit den beiden Gegenpolen Gut und Böse zu experimentieren, sie für sich wirken zu lassen und vielleicht auch ein wenig zu provozieren.

Welche Bedeutung also haben Puppen, Teddys und alle Lieblingstiere bzw. -figuren für die moralische Entwicklung – für ein Empfinden über Gut und Böse? Wie vielfältig zeigt sich das kindliche Spiel und welche Rollen zeigen sich in einer solchen Landschaft von ‚Lieblingspuppen, -tieren und -teddys‘ – hier im Falle von Vana?



Hauptdarsteller gestern und heute

Da wären zunächst einmal als Stars im Spiel und in der Musik **Kasperl** in seinen Rollen als Helfer, Guter, allseits Beliebter und Freund. Wie auch seine Freunde Rochus, der gröhlende Drache; Weißohr, der ‚hölzelnde‘ Helferhase; Plisch, der gutmütige Hund; die nicht-nur-böse Hexe Kniesebein, das freche Teuferl Fuziluzi, weitsichtige Könige und Prinzessinnen und viele andere mehr. Sie sind jedoch für Vana quasi außer Reichweite – fernab im Kasperlland...

Im Alltag fassbar integriert sind die verschiedensten **Puppen** und **Tiere** – alte und junge (vom ‚Geburtsdatum‘ her betrachtet), große und kleine... Jedoch haben alle unter ihnen einen selbst gewählten Namen: Susi, Dara, Toni, Flocki, Pauli u.a.

Ebenso unterschiedlich im Namen und vielfältig in ihrer Erscheinung zeigen sich ihre **Teddybären** ... alte mischen sich mit jungen, zerzaust-abgegriffene mit kuscheligen: Schlummi, Tedzi – so klassisch heißen diese.

Interessanter Weise ist der **Frosch** Nina ihr absolutes Lieblingstier („weil der Froschkönig das Lieblingsmärchen ist und sie sich gut zusammendrücken lässt“ – übrigens ist sie seit wenige Tagen Mutter und Frau geworden und schaukelt den Alltag einer Froschfamilie), der **Hase** Hoppel, die **Schildkröte** Pauli sowie Paupi, der **Drache**, sind andere Protagonisten in Vana’s Kinderalltag. Tiere wie Puppen und Teddys scheinen jeweils Grundeigenschaften zu symbolisieren oder momentane Gefühlswelten auszudrücken.

Aber das ist natürlich noch lange nicht alles, denn da wären noch ihre **fantastischen Eigenkreationen**, Fantasiefiguren namens **Mika**: er ist schon älter, so rund 10 Jahre – im Grunde ein „lieber“, der manchmal „MchMchMch“ macht und vor siech hin pfaucht. Er findet in **Mietzkatz**, dem bösen finsternen Gesellen jemanden der alles übertrifft. Er „macht gerne Streiche“ (mit Witz!) und ist schon ein kleines Monster – wenn auch ein liebes. Jemand, der als Gegengewicht auf der kindlichen Waage der Gerechtigkeitskala in der Gut-und-Böse-Welt Gewicht und Platz haben muss.



Mietzkatz, wenn er böse ist (Vana, 5 Jahre)



Mikas Freund ist **Maka**: er ist 3 Jahre jung, geht wie Mika „gerne auf den Spielplatz“ und ist der Verständnisvolle – ein ganz ein Braver also. **Bove** (der ein „bissi schlimm“ ist) und **Achtele** sind ebenso jüngere Fantasiefreunde, mit denen sich Vana nicht nur unterhält sondern auch auf sie aufpasst.

Sie alle symbolisieren Gut und Böse, Tüchtig- und Faulsein, Hilfsbereitschaft oder List und Tücke - sie vermitteln als Figuren Bilder von Inhalten und Werten (als Leitmotive für kindliches Handeln), indem sie eingehüllt sind in Abziehbilder-Variationen aus einer ihnen oft noch fremden Erwachsenenwelt.

Sie sind insofern für deren Entwicklung von Bedeutung, als sie positive wie negative Eigenschaften verkörpern, wobei es uns Erwachsenen oft nicht leicht fällt, vor allem die Monster auch als Unterstützung im kindlichen Werdegang zu sehen. Sehr oft verbinden wir mit diesen Monstern noch etwas, was wir gerne aus dem Blickfeld verdrängen und dem Kinderzimmer verbannen wollen. Am liebsten würden wir folglich vielleicht manchmal genau das wegwerfen, was den Kindern viel bedeutet: ihr persönliches „Lieb-hab-Monster“ und vielleicht auch ihre geheime Vertrauens- oder Bezugspersönlichkeit (um nicht Person zu sagen); damit jedoch gleichzeitig die Chance wegwerfen, die Kinder hautnah – und im wahrsten Sinne des Wortes – Gutes wie Böses ‚be-griffen‘ zu lassen.

Denn gerade hier im kindlichen Spiel können Handlungen noch folgenlos unbewertet bleiben, können erprobt und vertauscht werden. Mehr oder weniger unbeobachtet und ohne unmittelbare Reaktionen darauf erfolgt die individuelle Wertbildung – verstanden als Prozess von handlungssteuernden Wertorientierungen (Giesecke 2005:13). Wo sonst noch im Kinderalltag können Kinder derlei ‚wertvolle‘ Erfahrungen für die ‚Regeln des Lebens‘ (etwa Fairness und Toleranz) machen? Wo können sie noch mit spielerisch mit Werten arbeiten, sich mit unterschiedlichen Modellen auseinander setzen und sich ihnen (unbewusst) stellen? Und dabei mag es schon erstaunen, wie wenig (Materielles) bereits reichen mag, um Werte zu erfahren - zumindest zwei imaginärer Puppen während einer Autofahrt.

Geänderte Kinderkultur - die Bedeutung des Spiels

Die Kinderkultur wurde in den letzten Jahren zusehends konsumtiv und zeigte sich so in einer passiven Kinderhaltung. Fernsehen und die Neuen Medien verlockten, immer weniger Eigeninitiative zu zeigen, selbst etwas kreieren. Bilder verleiten dazu, vielmehr als Abziehbild denn als eigenständige Person zu handeln. Immer weniger geht es im gewöhnlichen Alltag darum, selbst etwas eigenständige Rollenbilder zu erschaffen, sich in verschiedensten Modellen zu bewegen und so ‚einfach‘ Unterschiede zu erleben.

Was in diesem Erlebenszirkel gleich geblieben ist, sind die Charakteristika der Helden unserer Kleinsten. Egal ob sie nun Kasperl, Benjamin, Bibi, Laura, Lillifee oder Connie heißen: sie sind ein neuer-alter Typ von Helden: wach, höflich-freundlich, erklärungs hungrig, usw.

Sie sind in ihrer Vielfalt und in den Rollen die ihnen zugeschrieben werden, Fixsterne am Firmament des Kinderhimmels. Sie werden gesehen, sie werden gehört und werden ‚be-griffen‘.

Und davon kann kein Kind jemals genug bekommen (bspw. freut sich Vana, dass sie noch ein Jahr Kindergarten hat „zum Spielen“). Es ist ihr gutes Recht – ein Recht auf Freizeit und Spiel, das auch in der UN-Kinderrechtskonvention, Artikel 31, verankert ist (1). Und es kommt nicht von ungefähr, wenn Spieleforscher betonen, dass Kinder bis zum vollendeten sechsten Lebensjahr rund 15.000 Stunden spielen (müssen). Um diesem Trieb, diesem kindlichen Bestreben nach Weltaneignung, gerecht zu werden, sollte jedes Kind die Möglichkeit zu einem täglichen Spielerlebnis von etwa 7 bis 8 Stunden haben (2).



Unangezweifelt ist, dass das „Spiel in Wirklichkeit Arbeit“ darstellt (Erikson 1971:209) und somit einem Vollzeitjob Erwachsener entspricht.

Sie spüren gerade, dass sie kurz an ihren eigene Kindheitstage zurückfallen und eigene Kindheitserinnerungen wach werden? Nun gut – dann lasse ich sie gerne weithin in ‚wertvollen‘ Kindheitserinnerungen schwelgen...

Fußnoten

1) Mit Ausnahme von zwei Staaten (USA und Somalia) haben weltweit alle Länder dieser Erde die Kinderrechtskonvention ratifiziert (193 mit Stand 6. Dezember 2006). [In den USA gab es bis 2004 die Todesstrafe auch für Kinder, was im klaren Widerspruch zur Konvention steht und 2005 entschied der US Supreme Court, dass die Todesstrafe für Kinder verfassungswidrig ist. - vgl. Wikipedia].

2) Kinderbüro Graz: NewsMail Mai 2008.

Literatur

Benke, K. (2005): Geographie(n) der Kinder. Von Räumen und Grenzen (in) der Postmoderne. München: Meidenbauer, 428 S.

Erikson, E. (1971): Kindheit und Gesellschaft. Stuttgart: Klett, 426S.

Giesecke, H. (2005): Wie lernt man Werte? Grundlagen der Sozialerziehung. Weinheim: Juventa, 208S.

Rogge, J.-U. (2005): Wut tut gut. Warum Kinder aggressiv sein dürfen. Reinbek: Rowohlt, 318S.

Mag. Dr. MAS Karlheinz Benke ist Reformpädagoge und Erziehungshelfer. Berater (real wie virtuell) und Leiter eines Sozialzentrums. Weitere Artikel als Download unter www.karlheinz-benke.at.

