

# AndiS Welt

(Fortsetzung vom letzten Rundbrief)

Th. Lang beschreibt den erwachenden kindlichen Geist der mittleren Kindheit (6-12 J.) mit folgenden acht Themen:<sup>1</sup>

## 1. Jagen und Sammeln

Den Wanderrucksack voller Steine, das Album voller Briefmarken, die penibel gebaute Falle für ein wildes Tier im Wald: Kinder in der mittleren Kindheit entwickeln unendlich viel Energie darauf, diesen beiden Trieben nachzugehen. Problemlösung, handwerkliches Geschick und der Drang, „alle zu haben“, sind wichtig zu verstehen.

Mir fallen spontan meine Panini-Fußballalben ein. Bis heute kenne ich Namen daraus, die heute kaum mehr einem etwas sagen. Bernhard Dietz (MSV Duisburg), Peter Cestonaro (Darmstadt 98) und Rudi Wimmer (KSC) ... und natürlich Bum Kun Cha (Frankfurt)! Die Erstliga-Mannschaften der beiden Saisons 80/81 und 81/82 kannte ich rauf und runter – übrigens ein lohnender Gedanke bzgl. Lernerfolg!

## 2. Sich sein eigenes Haus bauen

Kinder lieben es, das erwachsene Leben zu imitieren. Auch in puncto Hausbau und Heimat. Leider sind die idealen Voraussetzung für die eigene „Bude“ rar geworden: Omas Dachboden, ein Waldstück, ein großer Baum im Garten ... Die moderne Welt hat Kindern viel Romantik geraubt.

## 3. Pflegen und hüten

Das eigene Haustier, das Füttern der Fische, die eigene kleine Kakteensammlung. Kinder lieben es, Fürsorge für andere zu übernehmen. Tamagotchis waren in den 90ern die digitale Antwort auf diese Sehnsucht. Aber letztlich ist das eigene Haustier durch nichts zu ersetzen. Es ist für Kinder viel mehr: Schützling, „Kind“, Spielkamerad, ja zuletzt Tröster und Freund. Wenn wir Schafe am Metzis hätten: Wie viele Heimwehkinder würden sich ihnen wohl anvertrauen ...

## 4. Entdecker und Erfinder

Welches Kind bzw. welcher Junge hegt nicht „Erfinder“ als seinen Berufswunsch?! Daniel Düsentrieb läßt grüßen. Kinder in der mittleren Kindheit lieben es, Dinge des täglichen Lebens auseinanderzunehmen und zu untersuchen. Das Erfinden von ausgeklügelten Konstruktionen, die dem Lehrer (oder einem möglichen Eindringling) beim Eintritt ins Klassenzimmer

einen Eimer Wasser in den Nacken leeren, sind die Hohe Schule dieser Altersgruppe – wenigstens in der Phantasie. Wo kommt dieses Thema in Euren Wochenprogrammen vor?

## 5. Handwerk und Handel

Handwerken übt einen eigenen Reiz auf Kinder aus. Dabei geht es ihnen weniger um das fertige Produkt als vielmehr um das Tun. Selbst im Zeitalter der Fertigprodukte und Massenwaren wollen Kinder Fertigkeiten erlernen: Sie wollen basteln, bauen, nähen, kochen. Und sie sind dankbar für jeden, der es ihnen beibringt. Es ist für sie ein Fenster in die Welt der Erwachsenen.

*„Basteln ist ... nicht wie ‚richtiges‘ Sägen oder ‚richtiges‘ Tönen und wird nach meiner Erfahrung auch von den meisten Kindern so erlebt. Möglicherweise liegt es daran, daß das Basteln eben sehr oft die Herstellung von ‚Accessoires‘ des täglichen Lebens zum Inhalt hat und seine Techniken und Materialien oft verfremdet sind. Kinder wollen aber richtig hämmern und richtige Dinge des Gebrauchs herstellen.“ (Th. Lang)*

## 6. Freundschaften, Gruppen und Banden

TKKG, Die Wilden Kerle, Die drei ???, ... schön, wenn die Gemeindegruppe für die Kinder zu einer verschworenen **Gemeinschaft** wird! Oft tauchen Außenseiter und Einzelgänger erst in dieser Phase erkennbar auf!

## 7. Körpererfahrungen

Das richtige Leben ist für Kinder in dieser Zeit so enorm wichtig. Viele Fertigkeiten erlernen sie in diesen Jahren: schnipsen, pfeifen, ploppen, Einrad fahren, Grimassen schneiden. Was in der Schule oft störend wirkt, kann sich die Jugendarbeit zunutze machen: Kinder lieben es nämlich, ihre Fertigkeiten zu zeigen. Vorhang auf! Interaktivität statt passiv vor dem Fernseher hocken. Insgeheim freuen Kinder sich, wenn man sie hier herausfordert.

## 8. Phantasiewelten

Kinder zwischen 6 und 12 Jahren spielen nicht nur Robin Hood, sondern sie **sind** Robin Hood. Und sie werden erst zum Essen kommen, wenn es heißt: „Robin Hood, komm!“ Kinder nutzen diese Phantasiewelten, um Probleme und Erlebtes zu verarbeiten. Dabei können sie scheinbar Banales zum zentralen Thema ihres Spiels machen. Hierzu ist einfach alles geeignet: Verkleidung, Steine, Figuren, Knete, Bilder, Stifte, Malen, Bauen, ...

Literatur: Th. Lang: Kinder brauchen Abenteuer. 3. Auflage. München 2006. ISBN 3978-3-497-01879-6

<sup>1</sup> Anmerkungen dazu teils von Th. Lang, teils von mir