



Leseprobe aus Fritz, Wahrnehmung und Spiel, ISBN 978-3-7799-3917-7

© 2018 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel

[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3917-7)

[isbn=978-3-7799-3917-7](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3917-7)

Einführung

Unter dem Titel „Wahrnehmung und Spiel“ findet für das erste Semester eine Einführungsveranstaltung an der Hochschule statt. Etwa dreißig Studentinnen und Studenten haben in einem Sitzkreis Platz genommen und schauen sich interessiert um. Anstelle einer Vorlesung erhalten sie die Aufgabe, sich im Seminarraum umzusehen und die Dinge zu benennen, die ihnen ins Auge fallen. Unübersehbar ist eine große Puppenbühne, die mit Vorhang und Beleuchtung komplett ausgestattet ist. Bemerkenswert ist eine große Schrankwand mit Büchern und Brettspielen. Erst etwas später fallen den Studierenden auf: der besondere Boden, die Sitzmöbel und die Tische auf Rollen. Zu jeder Wahrnehmung gibt es kurze Geschichten zu den Besonderheiten dieses Raumes: Die Puppenbühne wurde von Studierenden selbst entworfen und gebaut. In der Schrankwand befinden sich wichtige Materialien für das Seminar. Bücher und Spiele können ausgeliehen werden. Zu bestimmten Zeiten ist der Seminarraum für ein Spielcafé geöffnet: Eine gute Gelegenheit, sich zu treffen, miteinander zu reden, Bücher und Spiele auszuleihen. Der Boden ist ein „Schwingboden“, der Vorteile bei bewegungsreichen Spielen bietet. Auch die Stühle schwingen, weil Stühle mit vier Beinen den „Schwingboden“ beschädigen könnten. Das Wahrnehmungsspiel geht noch eine ganze Weile weiter; es werden neue Entdeckungen gemacht, Fragen gestellt und Hintergründe zur Entstehungsgeschichte berichtet.

In Form eines Spiels werden neue Wahrnehmungsmöglichkeiten erschlossen. Die Studierenden „sehen“ den Raum mit „anderen Augen“. Ihre Aufmerksamkeit wird im Laufe der spielerischen Erkundung auf immer neue Details gelenkt. Sie erfahren Hintergründe verschiedener Dinge und so die Entwicklungsgeschichte dieses Raumes. Ihre Wahrnehmung gewinnt an Reichtum und zugleich wird dieser Raum ihnen immer vertrauter. Zugleich lernen sie sich untereinander etwas besser kennen. Wer bemerkt was? Wie werden diese Dinge benannt? Wie kommt man darüber ins Gespräch? Die spielerische Form dieser Erkundung erleichtert es, die eigenen Wahrnehmungsmöglichkeiten zu erweitern, sich auf neue Sichtweisen einzulassen, die Besonderheiten in trivialen Gegenständen zu erkennen und sie sich so anzueignen.

Wahrnehmung und Spiel beziehen sich in diesem Beispiel auf die reale Welt, auf einen realen Raum mit realen, fassbaren Gegenständen. In diesem Spiel geht es darum, reale Dinge wahrzunehmen, sie zu benennen und die Mitspieler an den eigenen Wahrnehmungen teilnehmen zu lassen und so den gemeinsam geteilten Bereich der wahrnehmbaren realen Welt miteinander auszutauschen.

Wahrnehmung und Spiel hängen miteinander zusammen. Sie sind wechselseitig aufeinander bezogen. Dies wird zur zentralen Aussage dieses Buches. Unter verschiedenen Perspektiven soll dieses Wechselverhältnis dargestellt und erläutert werden. Aus der Wahrnehmung erwächst das Spiel. Im Spiel entfaltet sich die Wahrnehmung. Spielprozesse haben mit Wahrnehmung zu tun. Wahrnehmung orientiert sich an den Vorgaben des Spiels. Das Spiel setzt Wahrnehmungsprozesse voraus. Im Wechselwirkungsprozess von Wahrnehmung und Spiel verändert sich das Spektrum der Wahrnehmung erschließt sich neue Bereiche und eröffnet zugleich weitere Spielmöglichkeiten.

Wahrnehmung und Spiel sind wie zwei Flügel eines Schmetterlings. Sie hängen miteinander zusammen. Erst in ihrem Zusammenwirken entsteht ein Flügelschlag, der eine Weiterentwicklung ermöglicht. Wenn man über Spiel spricht ist die Wahrnehmung unhintergebar dabei. Die Entwicklung der Wahrnehmung ist ohne Spiel nicht verständlich. Spiel geht aus der Wahrnehmung hervor und ist zugleich der Impuls für die Weiterentwicklung der Wahrnehmungsmöglichkeiten. Um die Lebenswelt in ihrer Vielfältigkeit erfassen zu können, um anders und anderes zu sehen ist ein spielerischer Impuls notwendig.

Wahrnehmung und Spiel sind elementare Fähigkeiten des Menschen (und der Lebewesen). Die Wahrnehmung erschließt uns unsere innere und äußere Welt. Alle Vorstellungen von uns und unserer Lebenswelt sind unhintergebar an die Wahrnehmung gebunden. Das Wahrgenommene ist für mich wahr. Indem ich wahrnehme bin ich. Das Chaos der vielfältigen Reizeindrücke muss geordnet werden und zugleich darf die Ordnung nicht zu starr, zu wenig veränderbar sein, damit Entwicklung überhaupt möglich wird. Spiel als elementare Kraft greift als Impuls in den Prozess der Entwicklung von Wahrnehmung ein. So gesehen ist Spiel eine Äußerungsform des Lebendigen und erfüllt das Lebendige also auch die Wahrnehmung mit Leben.

Begriffe wie „Spielprozess“, „Spielwelt“, „Spielkonstrukt“ sind Ausformungen, in denen sich der spielerische Impuls mit den Wahrnehmungsmöglichkeiten verbindet. Wie diese Ausformungen von Wahrnehmung und Spiel konkret aussehen können, ist Gegenstand dieses Buches.

(1) Im ersten Teil des Bandes liegen Ausgangspunkt und Schwerpunkt bei der Wahrnehmung. Es werden wichtige Bereiche der Wahrnehmung vorgestellt, begrifflich geklärt, wie sie mit dem Spiel zusammenhängen und wie sie sich durch Spielprozesse erschließen lassen. Über zahlreiche in der Praxis erprobte Spielangebote wird ein Zugang zu den Bereichen der Wahrnehmung gewonnen. Dabei geht es sowohl um die sinnliche Wahrnehmung, die soziale Wahrnehmung, Formen der kreativen Wahrnehmung und die Zeitwahrnehmung. Die verschiedenen Aspekte der Wahrnehmung werden erläutert und mit zahlreichen Spielvorschlägen in Verbindung gebracht.

Ergänzend dazu geht es in diesem Teil des Bandes auch um die Wahrnehmung von Bildern, die Wahrnehmungstäuschungen und um die Grenzen der Wahrnehmung. Auch hier wird die Bedeutung des Spiels deutlich und die Verschränkung von Wahrnehmung und Spiel.

(2) Der zweite Teil des Bandes geht vom Spiel aus und seiner Wahrnehmung in pädagogischen Kontexten. Aus dieser veränderten Sicht werden zunächst die Grundlagen der Didaktik und Methodik des Spiels erläutert. Beispiele zu Spielformen und Spielaktionen schließen sich an. Es folgen dann zahlreiche Beispiele und Spielvorschläge für eine spielpädagogische Praxis, in der der Wechselbezug von Wahrnehmung und Spiel einen besonderen Stellenwert erhält. Gesichtspunkte der Planung und Kriterien für den Planungsprozess schließen sich an.

Ein besonderes Augenmerk liegt auf dem Spielleiter. Wie nimmt er wahr? Was nimmt er wahr? Wie wird er wahrgenommen? Eine Betrachtung zum Erlebnischarakter von Spielen und Spielangeboten bildet das Schlusskapitel im zweiten Teil des Bandes.

(3) Medien erschließen neue und veränderte Formen der Wahrnehmung. Dies gilt sowohl für die Fotografie als auch für Spielfiguren. Überlegungen und Vorschläge wie man mit diesen Medien ins Spiel kommen kann bilden den dritten Teil des Bandes. Dabei liegt ein besonderer Schwerpunkt auf Wahrnehmen und Spielen in virtuellen Welten. Computerspiele sind eine Herausforderung für die Kompetenz der Spieler und zugleich eine Notwendigkeit den Bereich der Wahrnehmung zu erweitern und sich auf neue Sichtweisen einzulassen. Es gilt, die Möglichkeiten und Grenzen dieser neuen Spielmedien kritisch in Blick zu nehmen. Diese Überlegungen münden im Schlusskapitel ein in die Überlegungen wie Spielprozesse wirken welche Auswirkungen sie auf die reale Lebenswelt haben und wo mit problematischen Entwicklungen zu rechnen ist.

In einem Resümee werden wichtige Ergebnisse noch einmal zusammengefasst und es wird ein Ausblick gegeben wohin sich Wahrnehmung und Spiel mit Blick auf virtuelle Räume entwickeln könnten.

Das Buch besitzt keinen systematischen Aufbau. Jeder der drei Teile des Buches und jedes Kapitel kann für sich stehen. Dies erleichtert den Leserinnen und Lesern den Zugang zum Buch. Diese Konzeption bietet die Möglichkeit, das jeweils Interessierende rasch zu finden und sich mit den Inhalten auseinander zu setzen, ohne das Buch von Anfang an lesen zu müssen. Dafür sind Überschneidungen in den theoretischen Überlegungen und in der Darstellung konkreter Spielangeboten bewusst in Kauf genommen worden.

Das Buch hat den Charakter eines „opus conclusio“. Die Grundgedanken und Grundlinien meiner 30jährigen Tätigkeit an der Universität Lüneburg und

der TH Köln sind in ihren wesentlichen Aspekten erörtert und weitergeführt worden. Dabei ging und geht es um recht unterschiedliche Bereiche von Kunst und Fotografie über Erziehungswissenschaft, Gruppendynamik und Teamarbeit, Spielpädagogik und Spieltheorie, Sozialwissenschaft und Methodik/Didaktik bis hin zur empirischen Forschung, speziell zu virtuellen Spielwelten. Das Buch ist der Versuch, einen Überblick über das Zusammenwirken von Wahrnehmung und Spiel zu geben und dies mit Blick auf recht unterschiedliche Bereiche, mit denen ich mich beschäftigt habe.

An wen richtet sich das Buch? Es wäre schön, wenn Studierende der Sozialwissenschaft, der Sozialpädagogik und der sozialen Arbeit einen Nutzen von diesem Buch hätten. Vielleicht finden auch die Lehrenden dieser Bereiche sowie Männer und Frauen in sozialen Berufen Anregungen für ihre Tätigkeit. „Lesefreundlichkeit“ und Praxisbezug wollte ich nicht aus den Augen verlieren. Es sollte kein systematisch aufgebautes Lehrbuch werden, sondern eher ein Fundus von Anregungen und Gedanken aus der pädagogischen Praxis für die pädagogische Praxis.

Mein Dank gilt vor allem den Studierenden, die mit ihren Anregungen, Gedanken und ihrem Engagement viel zu diesem Buch beigetragen haben. Ohne die zahlreichen Kolleginnen und Kollegen, die mich über viele Jahre unterstützt und beraten haben, wäre dieses Buch in dieser Form nicht möglich geworden. Insbesondere danke ich Bernd Ohnemüller, Jürgen Slegers und ganz besonders Tanja Witting.

Es war mir wichtig, dass der Juventa Verlag, in dem meine ersten Bücher erschienen sind und mit dem ich über 30 Jahre durch weitere Buchprojekte verbunden bin, auch dieses Buch betreut.

Jürgen Fritz

Teil 1

Wie Wahrnehmung Wirklichkeit erschließt

1 Wie wir wahrnehmen

1.1 Was ist Wahrnehmung?

Sie sieht einen Apfel. Er sieht rot aus und duftet verführerisch. Sie nimmt den kühlen Apfel in die Hand. Die Schale des Apfels fühlt sich glatt an. Während sie in das feste Fruchtfleisch beißt, hört sie dabei das typische knackende Geräusch. Sie spürt den Geschmack des Apfels auf ihrer Zunge und zugleich bemerkt sie einen leichten Schmerz in einem ihrer lockeren Zähne.

Das kurze Beispiel zeigt, was wir allgemein unter Wahrnehmung verstehen: Unsere Sinnesorgane erschließen uns die für uns sinnlich fassbare Welt. Menschen sind mit zahlreichen Sinnen ausgestattet, um mit ihrer Lebenswelt verbunden zu sein. Sie sehen und riechen, sie hören und schmecken und sie erfühlen ihre fassbare Welt. Neben diesen fünf „klassischen“ Sinnen gibt es weitere Sinnesbereiche, die es uns ermöglichen, unsere Lebenswelt für uns angemessen wahrzunehmen. In unserem Beispiel wären dies der Temperatursinn (der Apfel fühlt sich kalt an) und der Schmerzsinne (Zahnschmerzen beim Hineinbeißen in den Apfel). „Summa summarum bringen wir es also locker auf zehn Sinne. Diese Sinne erschließen uns unsere innere und äußere Welt.“¹ Einen ersten spielerischen Einstieg in die Wahrnehmung bietet das folgende Spiel, das sowohl für Kinder als auch für Jugendliche und Erwachsene geeignet sein kann.

Ich finde meinen Apfel

Eine kleinere Gruppe mit etwa 10 Spielern nimmt in einem Stuhlkreis Platz. Jeder erhält nun einen Apfel, der genau angesehen werden sollte. Alle Äpfel werden dann wieder eingesammelt und auf einen Tisch gelegt. Jeder Spieler muss nun versuchen, seinen Apfel wiederzufinden. Ein Gespräch sollte sich anschließen: Woran habe ich meinen Apfel erkannt (Größe, Geruch, Färbung der Schale, Art des Stengels), bei welchen Äpfeln gab es Schwierigkeiten? Das Spiel fördert nicht nur die Konzentrationskraft und die Differenziertheit in der Wahrnehmung, sondern schafft auch die Gewissheit, dass meine Wahrnehmung wahr ist, dass ich sie mit anderen in der Gruppe teilen kann.

Wahrnehmung heißt für Menschen, ihre Wahrnehmung für wahr zu nehmen. Wahrnehmung ist nicht hintergebar. Alle Vorstellungen von unserer Lebens-

1 Frings, Stephan und Müller, Frank: Biologie der Sinne, Springer-Verlag, Berlin und Heidelberg 2014, S. 14.

welt sind an unsere Wahrnehmung gebunden: Sei es die Wahrnehmung von Gedanken, Träumen, Gefühlen, Körperempfindungen und der Wahrnehmung der für uns realen Welt. Ich nehme wahr, daher ist es. Ich nehme wahr, also bin ich: „Percipio, ergo est“.² Doch wie gelingt es, aus dem Chaos der vielfältigen Reizeindrücke in der Wahrnehmung eine Ordnung zu finden, die für die Menschen sinnvoll ist und ihr Überleben sichert?

Die Wahrnehmung des Menschen ist nicht voraussetzungslos. Sie ist vielmehr in einen Rahmen eingebettet, der es ermöglicht, die Reizeindrücke auszuwählen, einzuordnen und zu verstehen. „Sehen ist nicht ein Spiegeln der Welt, sondern was als Bild im wahrnehmenden Bewusstsein erscheint, wird ausgewählt und ist schon bewertet, bevor es anschauliche Klarheit gewonnen hat.“³ Wahrnehmung ist verbunden mit dem Erfahrungshintergrund des Menschen, seiner Lerngeschichte, der gefühlsmäßigen Bewertung bestimmter Wahrnehmungen, ist orientiert an den eigenen Absichten und Zielvorstellungen und der sprachlichen Einordnung der Eindrücke. Die Abhängigkeit der Wahrnehmung von den eigenen Erfahrungen und gefühlsmäßigen Bewertungen bedeutet nun nicht, dass Menschen in ihrer Wahrnehmung den Abgleich zwischen ihren vergangenen Erfahrungen und den aktuellen Reizeindrücken bewusst vornehmen. Die Wahrnehmung geschieht in der Regel unbewusst, spontan und nahezu automatisch. Wodurch wird das möglich? Im Laufe der Lerngeschichte eines Menschen haben sich Schemata gebildet, die Wahrnehmung und Erleben steuern. In Schemata werden Erfahrungsinhalte kodiert, also auf signifikante Bruchteile ihrer Gesamtheit reduziert und vereinfacht. Dies entlastet ganz entscheidend das Gedächtnis und ermöglicht eine reaktions-schnelle Handlungssicherheit. „Wir speichern in unserem Gedächtnis nicht eine Kollektion objektiver Ereignisse, die wir jedes Mal, wenn wir uns in einer neuen Situation befinden, auf der Suche nach wahrnehmbaren Ähnlichkeiten durchblättern; vielmehr werden Ereignisse, in denen wir uns befinden, kodiert, das heißt sie werden wahrgenommen, destilliert und gespeichert, und zwar in bereits vorhandenen Begriffen, die wir uns früher angeeignet haben.“⁴ Die Art unserer Wahrnehmungen wird von einem subtilen System von Voraussetzungen gesteuert, von kognitiven Verarbeitungsprozessen und in der Regel jenseits des Bewusstseins. Wir denken, dass wir wahrnehmen, tatsächlich erzeugen wir unsere eigenen Wahrnehmungsinhalte und glauben daran, dass sie (zumindest für uns) wahr sind. Das nachfolgende Spiel gibt einen Eindruck von der Verlässlichkeit unserer Wahrnehmung und unserer Erinnerung.

2 Bateson, Gregory und Bateson, Mary Catharine: Wo Engel zögern, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1993, S. 137.

3 Pöppel, Ernst: Der Rahmen, Hanser Verlag, München und Wien 2006, S.152.

4 Hofstadter, Douglas und Sander, Emmanuel: Die Analogie, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 2014, S. 238.

Was anders geworden ist

Es werden zwei gleichgroße Teilgruppen gebildet. Jeweils zwei Spieler stehen sich gegenüber und schauen sich sehr genau an. Nun drehen sich die Spieler so um, dass sie sich Rücken an Rücken gegenüber stehen. Nun verändert jeder Spieler etwas an sich: bestimmte Dinge (Tuch, Schmuck, Brille) werden weggelassen oder hinzugefügt, die Haare werden etwas anders gekämmt, die Kleidung wird geringfügig verändert (der Reißverschluss wird z. B. etwas höher gezogen, der Kragen wird in den Pullover gesteckt). Danach drehen sich die Spieler wieder einander zu und versuchen, die Veränderungen zu finden und zu benennen. Das Spiel gibt erste Hinweise, dass die Wahrnehmung durch bestimmte Voraussetzungen gesteuert ist. So werden die Spieler einige, für sie markante Veränderungen schneller erkennen, bei anderen allerdings große Schwierigkeiten haben. Es bilden sich Erwartungen, was verändert werden könnte, und genau darauf richtet sich die Aufmerksamkeit.

Dieser Glaube, dass unsere Wahrnehmungen wahr sind, gibt uns Handlungs- und Beziehungssicherheit. Das Wahrgenommene ist für uns wirklich. Dadurch gewinnen wir das subjektive Gefühl einer verlässlichen Wirklichkeit. „Zugleich ist es die gemeinsam mit anderen *konsensuell* erfasste Wirklichkeit, die mir die Realität meiner Wahrnehmungen verbürgt und meinen subjektiven leiblichen Raum in einen objektiven einbettet.“⁵ Durch differenzierte Forschungsergebnisse wissen wir zwar, wie Wahrnehmung „funktioniert“, der eigene Wahrnehmungsprozess ist uns jedoch nicht bewusst – eine glückliche Fügung, dass wir den Prozess der eigenen Wahrnehmung nicht wahrnehmen können, wir würden sonst den Glauben an die Wahrheit unserer Wahrnehmung verlieren und beziehungslos werden. Die unbezweifelte Wahrnehmung schafft die Sicherheit, „dass die Dinge auch nichts anderes als sie selbst sein können, undurchdringlich, widerständig, handhabbar, frei von Gefahr. Und die daraus erwachsene Einsicht: dass es jahrtausendelanger Arbeit, ja der ganzen Menschheitsgeschichte bedurft hat, um sie – oder doch zumindest viele von ihnen – dorthin zu bringen, ein Vorgang, der sich in jedem Menschenleben, unter elterlicher Geborgenheit, diesmal aber wesentlich im Innern, wiederholt. Die Selbstverständlichkeit der Alltagsdinge, ihre relative Harmlosigkeit und Handhabbarkeit, aufgehoben in einem widerständigen Kern, der ihre Identität gewährleistet, ist also nicht vorgegeben, nicht vorgefunden. Zu leisten ist sie, in der Aneignung der Natur durch den Menschen, und aufrechtzuerhalten in jedem einzelnen Bewusstsein.“⁶

Der Mensch ist zwar in seiner Wahrnehmung untrennbar mit seinen erworbenen Schema und Kategorien verwoben, er hat jedoch die Möglichkeit,

5 Fuchs, Thomas: Das Gehirn – ein Beziehungsorgan, Kohlhammer Verlag, Stuttgart 2008, S. 48.

6 Wulff, Erich: Wahnsinnslogik, Psychiatrie Verlag, Bonn 1995, S. 16.

seine Festlegungen zu modifizieren, Situationen anders zu rahmen, sich neue Sichtweisen anzueignen. Eine Wahrnehmung ohne jegliche Schemata, ohne Verschränkungen ist dem Menschen schlechthin nicht möglich. Er würde in einem Wahrnehmungschaos versinken und handlungsunfähig werden. Die nahezu grenzenlose Fähigkeit zur Modifikation bestehender Festlegungen schafft jedoch neue Wahrnehmungs- und Handlungsmöglichkeiten für den Menschen und für seine Gesellschaft. „Das Gehirn ist damit kein Käfig, sondern das *Organ der Möglichkeiten*. Nicht der Geist muss tun, was die Neuronen ihm vorschreiben, sondern die Neuronen ermöglichen alles, was sich im Geist entfaltet.“⁷

Dies setzt jedoch voraus, Räume für den Menschen bereitzustellen, um die Vielfalt von Möglichkeiten zu erkennen und zu erproben. In der Lebenswelt von Menschen sind Spielräume eine Chance für neue Möglichkeiten individueller und gesellschaftlicher Entfaltung. Spielprozesse sind geeignet, die Kompetenzen zur Veränderung zu stimulieren: Was in einer bestimmten Weise wahrgenommen wurde, kann auch ganz anders wahrgenommen werden. Zunächst gilt dies nur, wenn das Geschehen als Spiel gerahmt wurde und die Wahrnehmungen ihre Gültigkeit nur im Rahmen des Spiels haben. Das schließt aber nicht aus, dass Wahrnehmungen und Handlungen, die aus einem Spiel erwachsen, eine Transfereignung auch für andere Kontexte besitzen könnten. Der dem Menschen eigene spielerische Impuls ist eine Kraft, die auf Entfaltung gerichtet ist. Sie drängt zum Aufbruch, zur Erweiterung, zur Veränderung und zur Verwandlung. Sie trägt dazu bei, unsere Wahrnehmung zu erweitern, zu verändern und beweglicher zu machen. Der Mensch wirkt im Einfluss dieser Kraft frei, überraschend, beweglich und lebendig. Die spielerische Kraft ist eine Äußerungsform des Lebendigen und erfüllt das Lebendige mit Leben. Sie schafft Freiheitsspielräume für die Veränderung der Wahrnehmung, die sich in der neuronalen Struktur durch die Lebensgeschichte, durch gesellschaftliche Einflüsse, durch Bewertungen, Interessen, Gefühlslagen zunehmend verfestigt hat. Freiheitsspielräume sind Möglichkeitsräume für die Entwicklung menschlicher Freiheit. „Sie ist uns nicht angeboren, sondern wir können sie erwerben, indem wir die Fähigkeiten des Denkens, Bewertens, Entscheidens *erlernen* und dabei genau die neuronalen Muster bilden, die uns dann freies Handeln ermöglichen.“⁸ Einen ersten Eindruck, wie sich Freiheitsspielräume erweitern lassen, bietet das folgende Darstellungsspiel:

7 Fuchs, Thomas: Das Gehirn – ein Beziehungsorgan, Kohlhammer Verlag, Stuttgart 2008, S. 246.

8 Fuchs, Thomas: Das Gehirn – ein Beziehungsorgan, Kohlhammer Verlag, Stuttgart 2008, S. 247.

Was gemeint ist:

Es geht darum, aufgrund einer pantomimischen Darstellung einen vorgegebenen Begriff (oder ein Sprichwort) zu raten. Dazu schreibt der Spielleiter auf jeweils einer Karteikarte einen bestimmten Begriff auf. Beliebte sind Doppelwörter, also Hauptwörter, die aus zwei zusammen gesetzten Begriffen bestehen (z. B. „Flügeltür“, „Hundehütte“, „Streichelzoo“). Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. Abwechselnd zieht jedes Team einen dieser Karten, spricht sich kurz ab und stellt den Begriff dann vor der Gruppe pantomimisch dar. Die Gruppe muss nun raten, um welchen Begriff es sich gehandelt hat. Der Wahrnehmungs- und Handlungsspielraum wird in diesem Spiel in vielfältiger Weise gefördert: Einfallsreichtum bei der Darstellung, pantomisches Geschick, aktiver und passiver Wortschatz, Kombinationsfähigkeit, Flexibilität in der Wahrnehmung und schließlich die Fähigkeit, ungewöhnliche Wahrnehmungen auf den Begriff zu bringen.

Wenden wir uns nun der Bedeutung zu, die unsere Wahrnehmungsorgane für den Wahrnehmungsprozess haben.

1.2 Sinnliche Wahrnehmung

In der sinnlichen Wahrnehmung wird eine Beziehung zwischen dem Wahrnehmenden und dem Wahrgenommenen hergestellt. „Wahrnehmung gestaltet die Wirklichkeit aktiv nach. Sie bedient sich der vermittelnden Prozesse, um eine unmittelbare Beziehung zu den Dingen herzustellen – eine vermittelte Unmittelbarkeit.“⁹ So sind Farben, Formen, Texturen, so wie wir sie wahrnehmen, Ausdruck einer Entsprechung von Wahrnehmendem und seiner Umwelt. Aus dem Wahrnehmungsvermögen des Menschen und den Eigenschaften des Wahrnehmungsobjektes bildet sich das Wahrgenommene heraus. Die sinnliche Wahrnehmung des Menschen erfasst damit nicht eine „Welt an sich“, sondern eine „Beziehungswelt“, eine Welt in Beziehung zum wahrnehmenden Menschen.

Aufgrund der sensorischen Reizung in den Sinnesorganen entsteht eine neuronale Erregung, die zum Gehirn weitergeleitet wird. Diese Nervenimpulse als solche sind sensorisch unspezifische Signale. „Die spezifische Modalität, auf der unsere Sinneswelt zu beruhen scheint, ist ‘hinter’ den Sinnesorganen offenbar verschwunden. Die Sinnesorgane übersetzen die ungeheure Vielfalt der Welt in die ‘Einheitssprache’ der bioelektrischen Ereignisse (Nervenpotentiale), denn nur diese Sprache kann das Gehirn verstehen. (...) Man kann leicht einsehen, dass diese Übersetzung in die neuronale ‘Einheitssprache’ etwas für die Funktion von Nervensystemen Unabdingbares ist, denn wie könnten sonst im

9 Fuchs, Thomas: Das Gehirn – ein Beziehungsorgan, Kohlhammer Verlag, Stuttgart 2008, S. 44.