

Aus: Lernen ohne Grenzen – Suggestopädie, Stand und Perspektiven (Hg. Ingrid Conrady, Marianne Haun-Just, Barbara von der Meden-Saiger)
GABAL / AOL-Verlag 1993

FRIEDE GEBHARD / RAINER MOLZAHN

„Der Geist des Menschen ...

Superlearning/Suggestopädie sind einmal angetreten, unsere Lernkultur zu verändern, und in den letzten Jahren ist dies in vielen Bereichen auch gelungen. In ihrem Wunsch nach gesellschaftlicher und wissenschaftlicher Anerkennung sind Suggestopäden immer wieder der Hypnose des *Schneller, Höher, Weiter, Mehr* aufgesessen und haben ihr Tun und den Erfolg ihrer Teilnehmer ausschließlich von äußeren Quantitäten skalieren lassen. Auf diese Weise sorgen sie dafür, daß die Glaubenssysteme einer nicht mehr zeitgemäßen Lernkultur am Leben erhalten werden. Einer Lernkultur, die im Begriff ist, den Menschen unter Bergen von Informationsmüll zu begraben. So wurden Teilnehmern an einer rezenten empirischen Studie zum Lernen in Entspannungszuständen an der Universität der Bundeswehr in Hamburg 72 *sinnfreie Wörter* dargeboten (*Neue Lernformen*, Wirtschaft und Weiterbildung 1/93). Jetzt können sie einige -zig sinnfreie Wörter mehr. Eine neue Lernkultur, vermessen mit einem empirischen Instrumentarium Ebbinghauscher Antiquität, das noch nicht einmal die seit 30 Jahren bestehende Hinwendung der Forschung zum Lernen von bedeutungsvollem Material zur Kenntnis genommen zu haben scheint. In diesem Zeitraum hat sich auch die Suggestopädie weiterentwickelt:

Während in den Anfangstagen der Suggestopädie der Lehrende mit seiner Ausstrahlung und seinem methodischen Arrangement noch als Betätigter des Lozanov'schen Trichters gelten konnte, hat sich in der real existierenden Suggestopädie, besonders im letzten Jahrzehnt, vieles gewandelt: weg vom reinen Input-Output-Denken, hin zum Prozeß des Lernens. Weg von der Lehrerzentriertheit und hin zum Nutzen und Fördern der Teilnehmer-Ressourcen. Weg vom Trichter, hin zum kreativen Lernen, das von dem in jedem Lernenden schlummernden Feuer gespeist

... ist kein Gefäß, das gefüllt,
sondern ein Feuer,
das entfacht werden will.“
(Plutarch)

wird. Der Suggestopäde als Brandstifter. Im folgenden stellen wir ein suggestopädisches Spiel vor: *MoonDance* ist eine von den Autoren entwickelte ganzheitliche und kreative Aktivität, die in Anlage und Durchführung die eingangs erwähnten Dimensionen neuerer suggestopädischer Entwicklungen versinnbildlicht.

Kreativ Lernen mit MoonDance

Unsere Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, daß kreatives Lernen stattfindet, wenn vier Flüsse den See der Möglichkeiten speisen, in den die Lerner badend eintauchen können:

- *Den Geist der Lerner entzünden*
dies ist sicher die notwendige und unabdingbare Voraussetzung für bedeutungsvolles Lernen.
- *Ein entspanntes, vertrauensvolles Lernklima herstellen*
dies macht es möglich, ohne Angst, spielerisch und mit Neugierde den Schritt zu neuen Erfahrungen zu machen.
- *Sich Herausforderungen stellen*
schafft ein Spannungsfeld lustvoller Auseinandersetzung und aktiviert die Glaubenssysteme der Lerner im bezug auf Wachsen, Lernen und Erfahren.
- *Hilfen anbieten*
es gibt Balken im Wasser des Sees der Möglichkeiten, und niemand geht unter!

Zwei dieser Flüsse führen bewahrendes, stützendes Wasser, die anderen beiden mitreißendes und forderndes. In ihrem Zusammenwirken bilden sie jenes Elixier, das auf ganzheitliche Weise kreatives Lernen fördert und fordert.

Unter diesen vier Bedingungen werden sich die Effekte des Lernens – und das heißt hier „ganzheitlich! – auf vier Ebenen ausweisen:

- *kognitiv* – durch mehr Wissen, organisch erworben
- *affektiv/emotional* – durch die Auseinandersetzung mit den sich im Prozeß des Lernens aktivierenden Selbstkonzepten
- *sozial* – durch den Austausch über die gemachten Erfahrungen mit anderen Gruppenmitgliedern
- *motivational* – das Lernerlebnis wird zum Anker für erfolgreiches und kreatives Lernen und erleichtert in der Folgezeit die Bereitschaft, sich neuen Herausforderungen zu stellen.

Wie strebt nun MoonDance – das magische Geschichten-spiel – diese Zielsetzungen an?

MoonDance ist ein Spiel zum kreativen Schreiben. Durch sparsame äußere Reize wird der Geist verführt, Bilder zu entwerfen, multisensorisch auszuschnücken und Verknüpfungen zu finden – *den Geist entzünden*.

Durch die Ausstattung des Spiels, des Raumes und insbesondere die das Spiel begleitende, eigens konzipierte Musik wird eine entspannte, ästhetische und anregende Atmosphäre gestaltet – *ein entspanntes, vertrauensvolles Klima herstellen*.

(Hier wie überall ist natürlich auch die Ausstrahlung des Lehrenden/Trainers von großer Bedeutung.)

Am Ende des Spiels steht eine individuelle, fertig erzählte Geschichte; etwas, was für viele Lerner eine vollkommen neue oder lang verschüttete Erfahrung ist und mit vielerlei überraschenden Lernerfahrungen über das eigene Selbstbild verbunden ist – *sich neuen Herausforderungen stellen*.

Durch die Struktur des Spielablaufs und durch unterstützende Sinnessymbol-Karten werden die Spielenden sanft von Station zu Station der Geschichte begleitet, und die Musik verbreitet ihre einladenden Schwingungen – *Hilfe anbieten*.

Manchmal stellen die angebotenen Hilfen allerdings auch neue Herausforderungen dar!

Bevor wir die vielschichtigen Prozesse und Effekte des

Spiels erläutern und sie in Beziehung setzen zu unseren anfangs beschriebenen Maßstäben kreativen und ganzheitlichen Lernens, möchten wir zum besseren Verständnis das Spiel einmal kurz darstellen.

Wie wird MoonDance gespielt?

Ein Tuch, das dem Spiel beiliegt, wird ausgebreitet und in die Mitte wird die Spielscheibe gelegt. Auf dieser Spielscheibe findet man Satzanfänge, zum Beispiel: „Es war einmal. . .“ – „Er/Sie/Es lebte. . .“ und so weiter. Zu den Satzanfängen gibt es jeweils passend verschiedenfarbige Kärtchen mit Begriffen, die vor der Spielscheibe ausgebreitet werden. Dort steht zum Beispiel: „eine Zöllnerin. . .“ – „auf einem Schiff. . .“, und schon gehts los. Ein oder auch mehrere Spieler lassen sich von den farbigen Begriffskärtchen quasi *ins Spiel ziehen* und assoziieren – mündlich oder schriftlich – ihre eigene Geschichte, alleine oder abwechselnd im Team. Spannend ist, daß zu Beginn noch niemand weiß, wie die Geschichte enden wird. Eine Musikkassette, die als Hintergrundmusik zum Wohlbefinden beiträgt und die Phantasie anregt, gehört ebenfalls zu dem Spiel. Die Musik wurde eigens für MoonDance komponiert.

Wir selbst und viele Kollegen setzen das Spiel hauptsächlich in Workshops zur Kreativität, in Fortbildungen in Suggestopädie, in Sprachtrainings und im Deutsch- und Englischunterricht ein (es gibt eine deutsche und eine englische Version).

Der Prozeß des Schreibens/Erzählens

MoonDance ist eine Einladung, sich in eine verzauberte Bilderwelt hineinzuträumen, um dann aufzuwachen und zu entdecken, daß man/frau über sich selbst geschrieben hat. In der Konstruktion dieses Spieles fließen zwei Ansätze zusammen: Das alte Wissen um die Wirkung von Geschichten, die von jeher die Menschen verzaubern, und neue Erkenntnisse aus Suggestopädie und NLP.

Den Stressoren wie „Ich kann nicht schreiben! Ich kann keine Geschichten erzählen! Ich kann so schlecht visualisieren!“ wird keine Zeit gegeben, denn die Phantasie wird sofort durch die Art und Kombination der Hinweisreize beschäftigt und entwirft ganz von selbst innere Bilder, begleitende Empfindungen und Vorstellungen über den weiteren Verlauf. Dabei ist zu Beginn der Geschichte – und immer wieder auch auf dem Weg – vollkommen unklar, wo und wie die Geschichte enden wird. Es ergeben sich von Station zu Station der Geschichte neue Wendungen, überraschende Herausforderungen und unvorhergesehene Problemlösungen, und zuweilen wird der Geist provoziert, eine „forced relationship“ zwischen unverwandt anmutenden Hinweisreizen zu finden.

Die Spielenden sind immer wieder vor die Entscheidung gestellt, entweder ihrer Phantasie zu erlauben, ihre eigenen Wege und Lösungen zu finden und diesen nur schreibend zu folgen, oder sich per Entscheidung zugunsten anderer Werte (Plausibilität, ethische und rationale Werte oder auch unbewußte Barrieren oder Neigungen) in den Erzählprozeß *einzumischen*.

Diese Spielanlage führt bei den Spielern zu einer intensiven, durchaus nicht notwendig bewußten Auseinandersetzung mit der eigenen Gefühls- und Erlebniswelt, und die meisten Spieler erleben es als lustvoll und bereichernd, dem eigenen Unbewußten und seiner Bildersprache erzählend nachzuspüren. Die Atmosphäre von Versammlung und Verzauberung ist besonders spürbar, wenn MoonDance als Gruppenaktivität gespielt wird.

Am Ende des Prozesses steht fast immer eine fertige Geschichte, die spätestens auf den zweiten Blick jedem Spieler Einsichten in die metaphorische Sprache seines So-Seins gestattet.

Die Effekte

Die Effekte des Spiels variieren natürlich mit dem Schwerpunkt der Anwendung. Ein Ergebnis jedoch tritt immer ein, unabhängig von Alter, Beruf oder Geschlecht der Spieler: die entstandene Geschichte wird als eigene Schöpfung, als Produkt und kreatives Erlebnis erfahren.

Und dies mit allem Recht, denn die Hunderte von Geschichten, die mittlerweile entstanden sind, sind bei ähnlicher Struktur unterschiedlich und unverwechselbar wie die Persönlichkeiten der Spielenden.

Ein solches Erlebnis hat einen besonderen Platz in der persönlichen (Lern-)Geschichte, denn für viele ist es das erste Mal, oder das erste Mal seit langer Zeit. Es wird damit zum *Anker* für ganzheitliches und kreatives Lernen und kann eine wichtige Ressource für Grenzen überschreitende Lernschritte der Zukunft sein. Das Produkt – die MoonDance-Geschichte – tritt dabei gegenüber dem kreativen Prozeß in seiner inhaltlichen und persönlichen Dimension in den Hintergrund. Hier spielt die metaphorische Erfahrung eine Rolle, daß Kreativität und Ausdruck in einer Situation möglich wurden, die durch Loslassen, Vertrauen und spielerische Spannung gekennzeichnet war.

Es sind eine Reihe von psychotherapeutischen Anwendungen denkbar, die sich aus dem projektiven Potential des Spieles ergeben. Dies ist ein Bereich, in dem wir bislang wenig Gelegenheit hatten, MoonDance einzusetzen, und



wir möchten alle therapeutisch arbeitenden Kollegen einladen, damit in ihrer Praxis zu experimentieren. Wir sind sehr interessiert, an ihren Erfahrungen teilzuhaben.

Die Effekte auf der affektiv-emotionalen und motivationalen Ebene gehen einher mit solchen auf der – im engeren Sinne – kognitiven Ebene, wenn MoonDance im Deutsch- oder im Englischunterricht eingesetzt wird und z.B. als Training der Ausdrucksfähigkeit und Vorstellungskraft oder zum Aktivieren bestimmter Wortfelder oder Strukturen genutzt wird. Solche Effekte ergeben sich quasi nebenbei: Das Präteritum wird benutzt, weil es zum Erzählen der Geschichte gebraucht wird, und nicht, weil es geübt werden soll. Effekte auf der sozialen und interpersonellen Ebene stellen sich ein, wenn MoonDance als Gruppen- oder Klassenaktivität gespielt wird: Durch den Austausch und das gegenseitige Vorlesen oder das Vorlesen in der Gesamtgruppe erfahren die Mitglieder einander aus neuen und ergänzenden Perspektiven. Oft geht dieser Austausch mit dem Erlebnis einher, den anderen in seiner Einzigartigkeit neu kennen- und schätzen zu lernen.



Suggestopädie und Brandstifter

MoonDance ist ein Beispiel für die neuere Entwicklung in der Suggestopädie – das selbständige Lernen, die Lust an Denkprozessen, die Phantasie und Kreativität der TeilnehmerInnen im Unterricht und Seminaren stärker zu fördern. Das bedeutet, mehr teilnehmerzentrierte Übungen anzubieten – bei denen der Geist entzündet wird und die TeilnehmerInnen eingeladen sind, ihre Ressourcen zu entwickeln.

Für Lehrende bedeutet dies:

- offen zu sein für sich entwickelnde Prozesse, die, zum Glück, nicht vorausplanbar sind – dies wiederum bedeutet mehr Vertrauen in die Ressourcen der Gruppe und mehr Mut und Flexibilität bei der eigenen Planung.
- Eine gute Rhythmisierung von einerseits aktivem und andererseits moderierend-begleitendem Lehrermodell.

Seit wir bei unseren Suggestopädiefortbildungen diese Rhythmisierung beachten, stellen wir fest, daß sich auch unser eigener Lernzuwachs erheblich erweitert: durch die Beobachtung der Prozesse in der Gruppe und durch das Lernen von Teilnehmerressourcen. Und wir erleben, wie erfüllend und öffnend es für unsere Teilnehmer ist, sich als aktiv und kreativ am Lernen Lernende zu erfahren.

Eigentlich brauchen wir nichts anderes zu tun, als in unseren Trainings und Unterrichten das Feuer für kreatives Lernen anzufachen. Wenn die Flamme der Lernfreude erst einmal lodert, erübrigen sich Fragen nach dem quantitativen Zuwachs. Er stellt sich von selbst ein. Und: Wenn wir unsere Phantasie entwickeln, verändern wir die Welt, denn Wirklichkeiten sind zeitversetzte Phantasien.

FRIEDE GEBHARD

Trainerin für Suggestopädie, NLP, Kreativität und Kommunikation, Gesellschafterin des SKILL-Institutes, Autorin von „MoonDance“, das magische Geschichtenspiel.

RAINER MOLZAHN

Dipl.-Psychologe, Musiker, Trainer/Gesellschafter des SKILL-Institutes, Arbeitsschwerpunkte: Suggestopädie, NLP, Kommunikation und Kreativität.