

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

## **Zu wem werde ich heute?**

### **Rollenspiele als eine Möglichkeit, die Fairhaven School zu verstehen**

*"Die wesentliche Eigenschaft des Menschen ist schöpferische Phantasie. Sie ermöglicht uns, unsere Umwelt zu bewältigen, die Beschränkungen unseres Gehirns, unseres Körpers, und das materielle Universum zu überwinden. Sie ist das "etwas mehr", das uns von anderen Primaten unterscheidet."*

*Richard Courtney, aus Play, Drama and Thought*

Fast die gesamte menschliche Geschichte über haben sich die Menschen durch Handlungen entwickelt, haben durch Handlungen gelernt. Die Idee, dass Schulen alles definieren können, was ein Kind lernen muss, ist eine sehr neue, und ich würde sagen: radikale, Idee. Sudbury-Schulen wie die TING-Schule und meine Schule, die Fairhaven School, wurden als Gegenmittel zur vorherrschenden Betonung von Lehrplänen und Prüfungen etabliert. An unseren Schulen messen wir dem Bildungsprozess größere Bedeutung bei als den Bildungsinhalten.

Aus diesem Grund fördern unsere Schulen genau das, was Courtney „die wesentliche Eigenschaft des Menschen“ nennt: kreative Phantasie (*creative imagination*). Eine der Möglichkeiten, eine Sudbury-Schule zu verstehen, ist es, über diese Vorstellung nachzudenken und dabei zu erkennen, dass das, was unsere Schüler den ganzen Tag über tun, Rollenspiele sind. Und indem sie Rollen spielen, machen sie sich die bemerkenswerte Kraft kreativer Phantasie zunutze. Albert Einstein hat es treffend formuliert: „Phantasie ist wichtiger als Wissen.“

Wenn ich in der Fairhaven School ankomme, hat meist eine Gruppe von Mädchen den Raum, den wir „Lounge“ nennen, übernommen. Sie haben Möbel auf die Seite gelegt und so ein imaginäres Haus oder Fort gebildet. Üblicherweise gehe ich nicht rein. Wenn ich es doch tue, schauen sie mich mit „diesem Blick“ an. Wissen Sie, wie es sich anfühlt, wenn man einen Raum betritt und damit etwas sehr Privates, Ernsthaftes und Wichtiges unterbrochen hat? Diesen Blick. Es liegt etwas in der Luft, das sich kostbar anfühlt, daher sage ich: „Guten Morgen“ und überlasse sie ihrem Spiel. Für gewöhnlich spielen sie Haushalt, wobei eine die Mutter spielt, einige Töchter, vielleicht eine den Vater. Manchmal spielen sie Welpen; oder Büro. Weshalb sollte ich ihre Tätigkeit als etwas Ernsthaftes bezeichnen? Spielen sie nicht nur? Schließlich ist es eine Schule, sollte die ernsthafte Arbeit nicht darin bestehen, dass sie sich entschließen, Kurse zu besuchen? Das, was diese Mädchen jeden Tag tun, werde ich Rollenspiel nennen. Wenn man Sudbury-Schulen verstehen möchte, muss man diesen Begriff (*concept*) verstehen, denn das ist es, was die Schüler an der Fairhaven School oder der TING-Schule den ganzen Tag tun. Sie spielen verschiedene Rollen. Ist das nicht auch etwas, was wir Erwachsenen tun? Nehmen Sie zum Beispiel mich. In meinem Leben bin ich ein Vater, ein Ehemann, ein Sohn, ein Onkel, ein Lehrer, ein Buchhalter, ein Schulsprecher, Dichter, Gärtner, Diabetiker, Astronom, Athlet und Vogelkundler. Das ist die heutige Liste. Jeder von Ihnen könnte eine ähnliche Liste machen, richtig? In dieser postmodernen Welt scheinen die Leute immer mehr verschiedene Dinge zu tun. Die Menschen spielen immer mehr Rollen, und Schulen sollen junge Leute darauf vorbereiten, sich in dieser Welt zu entfalten. Auf Englisch nannte man früher jemanden, der in vielen Dingen bewandert ist, einen „Renaissance-Menschen“. Lässt sich das übersetzen? Heutzutage scheinen sich Schule und Ausbildung auf Spezialisierung zu konzentrieren, und das an einem Punkt der kulturellen und wirtschaftlichen Geschichte, an dem die Fähigkeit, viele Dinge gut zu können (viele Rollen zu spielen), einen meiner Meinung nach am

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

besten auf das 21. Jahrhundert vorbereitet.

Wenn wir also als Rahmenbedingung akzeptieren, dass unsere Gesellschaft im Laufe des Tages von Leuten erwartet, vielleicht sogar verlangt, „viele Hüte zu tragen“ (eine weitere englische Redewendung), dann sollten Schulen junge Leute genau darauf vorbereiten. Um auf die Mädchen zurückzukommen, so weiß ich, dass sie in ihren Spielen unweigerlich Rollen wechseln. Beispielsweise so: „OK, jetzt bin ich die Mutter und du die Tochter“, oder: „Ich will diesmal der Chef sein“. Im Prinzip spielt also niemand an der Fairhaven School nur eine Rolle. Manchmal machen diese Wechsel Verhandlungen und Kompromisse nötig; auf jeden Fall benötigen sie Flexibilität und Anpassungsfähigkeit. Gibt es wichtigere Eigenschaften für ein erfolgreiches Leben?

Jetzt würde ich gerne auf einige der vielen Rollen eingehen, die Schüler an der Fairhaven School spielen, und darauf, warum dies von Bedeutung ist. Wo ich herkomme, müssen sich Menschen, die erfolgreich sein wollen, mit Computern auskennen. Schlendert man durch die Fairhaven School, so bekommt man viele Leute vor einer Vielzahl von Bildschirmen zu sehen: Manche sind an Schulcomputern, einige an ihren eigenen Laptops und manche am Smartphone. Unsere Schüler sind vernetzt und surfen mit Leichtigkeit auf der Welle der Technologie. Häufig habe ich ein Problem oder eine Frage zu Computern, und wenn das passiert, frage ich immer jemanden um Hilfe, der jünger ist als ich. Die Menge der Zeit, die wir als Gesellschaft am Computer verbringen, ist ins beinahe Unermessliche gestiegen, und vielleicht ist das nicht nur positiv. Man könnte argumentieren, dass Computer unsere Gesellschaft auf tausendfache Weise verbessert haben; und man könnte argumentieren, dass sie unsere Gesellschaft auf tausendfache Weise verschlechtert haben. Nehmen wir Facebook als Beispiel: Hat es die Menschen wirklich enger zusammengebracht, oder hat es uns noch mehr isoliert? Können sich Menschen wirklich mittels eines Computers verbinden? Ich kann es nicht sagen. Was ich jedoch sagen kann, ist, dass Schüler von Sudbury-Schulen vielleicht gerade diejenigen sind, die diese wichtigen Fragen beantworten werden, weil sie sich bereits mit neuen Medien auskennen werden, während diese sich entwickeln. Vielleicht werden sie sogar diejenigen sein, die neue Lösungen bieten können. Tatsächlich haben sich drei oder vier unserer Absolventen, die als Schüler leidenschaftliche Computerspieler waren, inzwischen an der führenden Universität für Gamedesign eingeschrieben.

An der Fairhaven School muss man zertifiziert werden, um irgend etwas Teures oder Gefährliches benutzen zu dürfen (und Computer sind sowohl teuer als auch potentiell gefährlich; andere Beispiele sind Mikrowellen, Messer, Werkzeuge in der Werkstatt, der Wald.). Um Computer nutzen zu dürfen, muss man einen Test bestehen. Für ältere Schüler ist der Test verhältnismäßig einfach. Jüngere Schüler müssen den Test oft mehrere Male machen, bevor sie ihn verstehen. Für sie ist der Zertifizierungsprozess eine Art Ritual. Eine freiwillige, demokratische Gruppe namens Computer-AG kümmert sich um die Schul-PCs, und zwar seit der Eröffnung 1998. Die Schulversammlung, die alle Schüler und Mitarbeiter umfasst, kontrolliert die Computer-AG.

Demnach schreiben sowohl die Computer-AG als auch die Schulversammlung seit 13 Jahren Regeln und setzen diese um, kaufen Equipment und kümmern sich ganz allgemein um die Computer in der Schule in der Fairhaven School. Zufällig spiegelt das Internet das Alter unserer Schule wieder. Unsere Schüler sind also völlig vertraut mit der Landschaft des Informationszeitalters aufgewachsen. Sie haben auf dem Weg einige Fehler gemacht (wer tut das nicht?), aber sie waren beinahe durchgängig ethische (*universally ethical*) Bürger der Onlinewelt. Die Computer-AG und die Schulversammlung hatten stundenlange Diskussionen in Bezug auf Regeln und Verhaltensweisen gegenüber Computern und dem Internet, und ich schätze, davon werden mit der Entwicklung dieses Mediums noch weitere folgen. Nichtsdestotrotz haben wir bis

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

zum jetzigen Zeitpunkt eine Kultur entwickelt, die von Schülern erwartet, sich online verantwortungsvoll zu verhalten, und im Endeffekt tun sie genau das. Dies ist eine der Grundannahmen von Sudbury-Schulen weltweit: der beste Weg das Verantwortungsbewusstsein der Schüler zu entwickeln, ist es, ihnen Verantwortung zu übertragen.

Ich habe Schüler erlebt, die Wochen und Monate vor dem PC verbracht haben, und solche, die Computer komplett boykottiert haben. Vor vielen Jahren hat ein Schüler einen Antrag für eine „bildschirmfreie Woche“ in der Schulversammlung durchgebracht, nur um zu sehen, wie sich die Schule anfühlt, wenn niemand am Bildschirm ist. In einem Jahr haben wir einen Studenten eingestellt, um neue PCs für die Schule zu bauen, und, wie ich bereits erwähnt habe, streben einige unserer Absolventen wissenschaftliche Abschlüsse und Karrieren im Computerbereich an. Letztendlich sind Computer und das Internet nun mal einfach da, ob es uns gefällt oder nicht. Wir sind sehr zuversichtlich, dass unsere Schüler Erfahrung, Wissen und ethisches Bewusstsein haben, um an einer computerdominierten Gesellschaft teilzuhaben, sie sind darauf vorbereitet, diese Rolle zu spielen. Eine andere Geschichte aus der Fairhaven School, die dieses Verständnis von Rollenspiel verdeutlicht, stammt aus diesem Jahr und ist sozusagen „druckfrisch“. Aktivitäten kommen und gehen auf dem Schulgelände, je nachdem, wer die Schüler sind, was in der größeren Kultur passiert und wer in der Schule arbeitet. Vor einigen Jahren war Basketballspielen in der Schule sehr beliebt, und zwar so beliebt, dass wir tatsächlich eine Mannschaft gebildet haben und gegen andere, viel größere Schulen angetreten sind. Wir hatten Spaß und haben viel über uns und andere Schulen gelernt. Seitdem wurde immer mal wieder Basketball gespielt, aber nie mit der selben Leidenschaft. Bis zu diesem Jahr. Plötzlich gab es Spielsituationen, in denen uns mit unserem einzelnen Basketballkorb nicht genug Platz für alle Spieler zur Verfügung stand. Wenn wir sieben gegen sieben spielten, war das eher eine Erfahrung in Sachen Chaos als in Basketball. Außerdem hatten wir dieses Jahr einen sehr milden Winter. Nachdem wir im vorletzten Winter soviel Schnee wie niemals zuvor hatten, plante die Schulversammlung im Grundetat einen Posten von 2.000 \$ für die Schneebeseitigung ein. Da wir in diesem Winter überhaupt keinen Schnee hatten, verbrauchten wir natürlich nichts von dem Geld. Also brachten die Basketballspieler nach einiger Planerei und Diskussion einen Antrag bei der wöchentlichen Schulversammlung ein für eine neue Basketballanlage (ein strapazierfähiges Spielplatzset mit Rückwand, Korb und verzinkter Stahlhalterung).

Für diejenigen, die es vielleicht nicht wissen, Fairhaven School und die TING-Schule sind demokratische Schulen ohne Schulleiter oder Rektor. Jeder Schüler und jeder Mitarbeiter hat eine Stimme, und jede Woche verwalten wir die Schule gemeinsam bei der Schulversammlung. Das ist ein bemerkenswertes System, nicht nur für eine faire Schulführung (*governance*) und gute Entscheidungsfindung, sondern auch für das Wachstum und die Entwicklung unserer Schüler. Die Entscheidungen, die wir in der Schulversammlung treffen, sind kritische, bedeutende Entscheidungen, unter anderem, wie das Geld ausgegeben wird, wer eingestellt wird, alle Schulregeln, und ob Schüler suspendiert oder der Schule verwiesen werden oder nicht. Nebenbei bemerkt investieren staatliche amerikanische Schulen eine Menge Zeit und Geld in den Versuch, Schülern „kritisches Denken“ und „Problemlösungskompetenzen“ zu lehren. Die Probleme, mit denen Schüler dort jedoch konfrontiert werden, sind fast ausschließlich abstrakte, imaginäre Probleme. Wenn sich diese Schulen doch nur ein Beispiel an den Prinzipien, auf denen unsere Nation gegründet wurde, nähmen und zu demokratischen Schulen würden, denke ich mir, dass aus den jungen Menschen Amerikas (und Deutschlands) wesentlich bessere Denker und Bürger würden. Auf der E-mail-Liste, über die sich Mitarbeiter von Sudbury-Schulen miteinander austauschen, erinnerte neulich Sudbury-Valley-Gründer Daniel Greenberg die Leser daran, dass die Schule 1968

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

auf dem bemerkenswerten Satz von Thomas Jefferson aus der Amerikanischen Unabhängigkeitserklärung gegründet worden war:

„Wir halten diese Wahrheiten für selbstverständlich: dass alle Menschen gleich (*equal*) geschaffen sind; dass sie von ihrem Schöpfer mit gewissen Rechten ausgestattet sind, darunter das Recht auf Leben und Freiheit sowie das Streben nach Glück...“

Zurück zum Basketball. In der Woche der Diskussion erschienen viel mehr Schüler als gewöhnlich um 13 Uhr in der Schulversammlung. Als der Antrag, einen Basketballkorb zu kaufen, an die Reihe kam, entbrannte eine einstündige Debatte. Ein Basketballspieler nach dem anderen argumentierte für einen neuen Korb und die immensen Vorzüge eines kompletten Spielfeldes. Sie wiesen auf das übrig gebliebene Geld für die Schneebeseitigung hin. Auf der anderen Seite sprachen die Leute, die nicht Basketball spielen, über all die anderen Dinge, die wir mit dem Geld machen könnten: neue Computer, Ersparnisse für schlechte Zeiten anlegen, neue Möbel. Sie verstehen, was ich meine. Die Basketballspieler wurden ungeduldig, warteten aber ab, bis sie an der Reihe waren und blieben bei der Sache. Einer meiner Kollegen beantragte einen Zusatz, nachdem die Sport-AG „mindestens 10 Prozent der Kosten für den Korb“ selbst aufbringen musste. (Einem Ratschlag der Sudbury Valley School folgend hat unsere Schulversammlung verschiedene AGs damit beauftragt, Aktivitäten und Budgets in separaten Treffen zu bearbeiten. Es gibt zum Beispiel die Computer-AG, die Kunst-AG, die Küchen-AG und die Theater-AG. Sie werden ebenso demokratisch geführt und dienen vielen Schülern als Orte, an denen sie lernen können, wie man in einer Demokratie funktioniert, bevor sie regulär an der Schulversammlung partizipieren.) Die Sport-AG akzeptierte den 10-Prozent-Zusatz, und der Antrag wurde angenommen. Die Ballspieler waren ganz aufgeregt und trafen sich am nächsten Tag, um einen Plan auszutüfteln, wie sie das Geld verdienen könnten. Wir entschieden uns, Eis am Stiel und Eiskonfekt zu verkaufen, wählten einen Schatzmeister und Verkäufer und diskutierten währenddessen, wie wir unser Geschäft aufziehen sollten. Wir verkaufen jetzt seit zwei Monaten und haben bislang mehr als 200 \$ verdient! Jetzt entscheiden wir darüber, was unsere nächste Anschaffung sein könnte. Fußballtore? Neue Bälle? Wir werden sehen.

Während unser Geschäft florierte, mussten wir all die Dinge entscheiden, die ein kleines Geschäft entscheidet: Was ist ein fairer Preis (Wir strebten 50 Cent Profit pro Stück an)? Sollen wir Schuldscheine akzeptieren (Zunächst schon, aber dann war das Theater, die Schulden wieder einzutreiben, größer als der Komfort, auf Kredit zu verkaufen)? Sollen wir als Sport- und Fitness-AG gesunde Alternativen anbieten (Ja, aber die Fruchteis-Pops gingen immer am schlechtesten. Junkfood zieht!)? Vor einem Monat haben ein Elternteil und ich den Basketballkorb angebracht, und seitdem spielen die Schüler. Die Sport-AG hat außerdem die Verantwortung dafür übernommen, den Sportplatz sauber zu halten.

Welche Rollen haben also diese Schüler in dem Prozess gespielt? Sportler, Bürger, Unternehmer und Manager fallen einem ein. Ich bin mir sicher, dass noch viele andere passen würden. Dieses Beispiel unterstreicht ein entscheidendes Merkmal solcher Schulen, das die Sudbury Valley School bereits 1968 verstanden hatte: eine erfolgreiche Schule basiert zu gleichen Teilen auf Freiheit und Verantwortung. Die Schulversammlung hat, weise wie immer, entschieden, dass die Sport-AG für einen Teil des Basketballkorbes selbst aufkommen muss. Für die meisten Leute ist es einfach, die Freiheit zu übernehmen. Aber die Verantwortung? Nun, das kostet viel Kraft, und hier findet am meisten Wachstum statt. Eleanor Roosevelt hatte Recht: „Große Freiheit geht mit großer Verantwortung einher.“ Oder schauen Sie sich dieses Zitat des österreichischen Psychiaters Victor Frankl an:

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

„Freiheit ist nicht das letzte Wort. Freiheit ist nur ein Teil der Geschichte und die halbe Wahrheit. Die positive Seite von Freiheit ist Verantwortungsbewusstsein. Deshalb schlage ich vor, dass die Freiheitsstatue an der Ostküste durch eine Verantwortungsstatue an der Westküste ergänzt wird.“

Ebenso können wir vielleicht die beiden Basketballkörbe der Fairhaven School als Doppelsymbole für Freiheit und Verantwortung auf unserem Campus sehen.

Eine weitere Rolle, die wir in der Schule in ihrem Wachsen und Gedeihen beobachten konnten, ist die Rolle des Tierverantwortlichen. So viele unserer jungen Leute haben intensive Gefühle für Tiere. Wir hatten schon immer Vegetarier und Veganer aus ethischen Gründen in der Schulgemeinschaft. Schüler haben Schlangen auf dem Schulgelände gehalten. Für ein oder zwei Jahre hatten wir ein Aquarium. Jetzt haben wir eine Haustier-AG, deren Hauptaufgabe darin besteht, Besuche von Haustieren der SV-Mitglieder zu genehmigen. (Natürlich hatten wir auch eine Schülerin, die gegen den Namen „Haustier-AG“ protestierte, da ihr die Vorstellung moralisch zuwiderlief, Menschen könnten Tiere überhaupt „besitzen“. Nachdem sie ihre Meinung geäußert hatte, akzeptierte sie jedoch gnädig das Wort „Haustier“) Wenn jemand sein Haustier (in der Regel einen Hund) mitbringen möchte, klärt die AG solcherlei Fragen: Ist der Hund geimpft? Wo kann er sich bei einem Sturm im Gebäude aufhalten? Auch im Justizkomitee (JK) haben wir heftige Tierrechtsverteidiger erlebt.

Lesung aus „Like Water“ von Mark McCaig (Seiten 7 – 9)

„Das pulsierende Herz der Schule“

Im November wimmelt der Campus vor Gottesanbeterinnen. Und sie sind groß. In einem Jahr fütterten Schüler sie mit Grillen und sahen gebannt dabei zu, wie die riesigen Insekten die Grillen verspeisten wie Menschen einen Maiskolben. Bald darauf versuchten sie, zwei Gottesanbeterinnen zum Kämpfen zu animieren. Davon hörte die Expertin für Tierrechte der Schule. Sie füllte ein Beschwerdeformular aus und brachte die Schüler somit vor das JK (Justizkomitee): „Es verletzt mein Recht, friedvoll zu existieren, es ist grausam gegenüber Tieren, und es ist einfach Unrecht.“

Im JK machten die kleinen Jungen angesichts dieser Vorwürfe einen genau so unglücklichen Eindruck wie die Grillen. Andere wiederum ergriffen Partei für sie. „Ich halte es für ironisch, dass diese Beschwerde von der Vorsitzenden der Schlangen-AG vorgebracht wird. Füttert ihr die Strumpfbandnattern nicht mit lebendigen Goldfischen?“ fragte ein Mitglied des JK. „Ja, aber die Goldfische werden als Futter gezüchtet. Sie würden so oder so sterben.“ erwiderte sie. „Werden die Gottesanbeterinnen nicht auch so oder so sterben?“ Das JK-Mitglied ließ nicht locker. Anschließend ermittelte das JK anhand von Zeugenaussagen, dass keine der Gottesanbeterinnen durch das kurze Scharmützel verletzt worden war. Wie kann es sich um Grausamkeit gegenüber Tieren handeln, wenn kein Tier verletzt wurde?

„Naja, ich habe gehört, dass eine der Gottesanbeterinnen zu flüchten versuchte und die Jungen sie zwingen weiterzukämpfen.“, sagte die Klägerin aus. „Das hat die Gefühle der Gottesanbeterin verletzt. Das ist genau so grausam.“

Ein Teenager, der die Verhandlung verfolgt hatte, hob eilig die Hand: „Sie ist ein Insekt! Sie hat kein autonomes Nervensystem. Sie hat keine Gefühle.“

Die Klägerin zog ihre Beine zur Brust, wiegte leicht hin und her und zeigte sich unbeirrt: „Ich weiß, dass sie Gefühle haben. Und diese Brutalität hat ihre Gefühle verletzt.“

Das JK verhandelte den Fall für ein paar Minuten und entschied sich mit einer knappen 3:2-Mehrheit dazu, den Veranstalter des Insektenkampfes wegen Grausamkeit gegenüber Tieren anzuklagen. Ein JK-Mitglied enthielt sich. Nachdem der Junge die Tat einräumte, ohne sich jedoch schuldig zu bekennen (*nolo contendere*), stimmte das JK ab und verurteilte ihn zu 10 Minuten

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

gemeinnütziger Arbeit. Zuschauer des Kampfes wurden nicht belangt, trotz des Versuches, sie anzuklagen, gegen unsere eiserne Grundregel, die Präambel, verstoßen zu haben, weil sie nichts gegen die vermeintliche Barbarei unternommen hatten. Sie wurden informell verwarnet. Niemand zeigte die Schlangen-AG an.

Damit wurde der Fall archiviert, zusammen mit anderen Anschuldigungen wegen Grausamkeit gegenüber Tieren, als zum Beispiel Schüler Ameisen zertraten (sie wurden verurteilt), oder als ein Schüler eine Schwarze Witwe tötete (er wurde freigesprochen). In unserem ersten Jahr hatten wir ein kleines Mäuseproblem, und ich gab einer Kollegin von mir den Rat, ein gefangenes Nagetier einzufrieren, da ich dachte, dies sei ein schmerzloser Tod. Empörte Schüler zeigten sie dafür beim JK an, wo sie erklärte, dass sie nur ihren Job gemacht hätte, nämlich die Schule sauber zu halten. Die Schüler vertraten die Auffassung, dass eine zuschnappende Mausefalle schneller und somit weniger grausam sei als der langsame Erfrierungstod. Auch ich, der Drahtzieher, wurde vors JK zitiert. Nachdem wir dort beide freigesprochen wurden, verfassten die Kläger eine neue Schulregel, die Grausamkeiten gegenüber Tieren verbietet, und reichten diese zur Abstimmung in der Schulversammlung ein.

Diese Schülerin hatte, bevor sie ihren Abschluss machte, einen Teilzeitjob, bei dem sie mit Tieren arbeitete, und ist jetzt am College immatrikuliert. Neulich wurde ihr der Mendel Award ihres Colleges als beste Biologiestudentin verliehen, und man kann fast mit Sicherheit sagen, dass ihre Leidenschaft für Tiere die Grundlage für ihre Karriere sein wird.

Unsere Schüler nehmen Tiere auf dem Schulgelände sehr ernst, woraus sich für sie ein kompliziertes Verständnis sowohl von Tieren als auch von Menschen entwickelt. Nochmals: Sie lernen durch das Spielen ihrer Rolle als Tierverantwortlicher in der Schule, mitzuverhandeln, ethische Verhaltensweisen zu diskutieren und Kompromisse zu schließen. Sie lernen etwas über ihr Umfeld (über die Tiere und andere Menschen), und sie lernen sogar noch mehr über sich selbst. Ich bin wirklich der Meinung, dass es sich dabei um unschätzbare Dinge handelt, die sie in ihr Leben nach der Fairhaven School mitnehmen.

Lassen Sie uns noch einen Moment bei dem Thema Tiere verweilen und mich ein wenig von den Pferden heutzutage erzählen. Die Fairhaven School liegt in Maryland, einem Teil Amerikas, der für seine Pferdefarmen bekannt ist. Von Anfang an haben wir einige Schüler angezogen, deren Hauptleidenschaft Pferde sind. Einer der fantastischen Aspekte einer Sudbury-Schule ist ihre große Flexibilität, und im Laufe der Jahre sind viele unserer „Pferdemädchen“ während der Schulzeit zum Reiten und Arbeiten auf nahe gelegene Höfe gefahren. Natürlich bringt die langjährige Beschäftigung mit Pferden eine Reihe positiver Eigenschaften, wie zum Beispiel körperliche Fitness, (gute) Arbeitsmoral, persönliches Verantwortungsbewusstsein und Reife hervor.

(Am Rande möchte ich darauf hinweisen, dass einer der vielen Vorzüge, den man als Schüler der Fairhaven School oder der TING-Schule hat, die jeweilige Freiheit von Hausaufgaben ist, wenn man sie mit eher traditionell beschulten Altersgenossen vergleicht. Als Ergebnis davon kann ein Fairhaven-Schüler seinen Interessen ohne die ständige Belastung durch Hausaufgaben vergleichsweise frei nachgehen, egal, ob es sich um Reiten, Tanzen, Theaterspielen, Musik, Fußball, einen Teilzeitjob oder sogar Volkshochschulkurse handelt.)

Im Laufe der Jahre haben die Pferdemädchen ihre kreative Phantasie dazu genutzt, auf dem Schulgelände die Rollen von Pferden und Trainern einzunehmen. Stellen Sie sich eine Gruppe von

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

drei oder vier Mädchen auf dem Schulhof vor. Drei tun so, als seien sie Pferde, die durch einen Parcours von Hindernissen galoppieren oder traben, während die andere den Trainer spielt, der sie auf ihren Bahnen führt. Für viele von ihnen war das über Jahre hinweg zeitweise eine ihrer Hauptbeschäftigungen. Obwohl man das als wunderbares Beispiel für Spielen und Rollenbildung betrachten kann, bleibt die Frage, inwiefern dieses Spiel die Mädchen tatsächlich weiterbringt? Vor einigen Jahren hat diese Mädchengruppe einen Stamm mit dem Namen „Munchkins“ gegründet, der sogar jährlich eine Königin wählt. Sie haben innerhalb der Schule eine eigene kleine Welt mit ihren eigenen Regeln, Praktiken und Bräuchen erschaffen.

Lesung aus „Like Water“ (Seiten S. 103 – 106)

„Die Munchkins: Eine Fallstudie“

Eine unternehmungslustige Sechsjährige brachte eine Regel ein, dass freitags im Chesapeake-Saal Rennen erlaubt ist. An vielen Freitagen hört man nun im darunter liegenden Büro ein rhythmisches, typisch wiederkehrendes Fußgetrappel, das nur eines bedeuten kann: Munchkin-Training. Die Munchkins, die den Nebelschwaden der ersten Schuljahre entstiegen, scheinen älter zu sein als die Schule selbst. Am ehesten kann man sie wohl mit Junior-Amazonen vergleichen, dem legendären antiken weiblichen Kriegervolk.

Meine früheste Erinnerung an die Munchkins ist ein Krieg, den die Mädchen-Armee kurz nach Gründung der Schule gegen einige unglückselige Jungen führten. Vor Kriegsbeginn gab es viele Verhandlungen zu Regeln, jede Menge Training und Strategiebesprechungen, dann einige kurze, eigentliche Scharmützel auf der Wiese. Der Krieg führte zu diversen JK-Fällen, die aber fallengelassen wurden, da alle Beteiligten den Regeln zugestimmt hatten. Trotz ihrer kriegerischen Wurzeln haben sich die modernen Munchkins in die Schulkultur integriert. Die letzte feindliche Schlacht liegt Jahre zurück, obwohl man sich gut vorstellen kann, dass sie sich einer erneuten Herausforderung stellen würden.

Während die Schlachten in die Geschichte der Fairhaven School eingegangen sind, geht das Training weiter. Sie bauen Sprung- und Hindernisparcours auf, und dann müssen die Munchkins gewählten Anführerinnen stundenlang zeigen, was sie können. Wenn das Wetter es erlaubt, wird draußen trainiert. Manchmal bestehen die Hindernisse aus Stapeln von Klappstühlen im Chesapeake-Saal. Seit einiger Zeit entspricht der Trainingscharakter dem munchkinschen Interesse am Reiten. Vielleicht haben sie sich zu einer Kavallerie gewandelt.

Einmal im Jahr beinhaltet das Munchkin-Training mehr Sitzen und Diskutieren als gewöhnlich. Dann wird abgestimmt: Es ist an der Zeit, eine Königin und eine Vize-Königin zu wählen. In den frühen Jahren fanden diese Wahlen in einer überfüllten Toilette statt. Die späteren Wahlen wurden draußen abgehalten. Keine simplen Wahlen, die Kandidaten halten Reden, und es gibt eine Art kumulative Stimmabgabe. Als die letzte Königin ihr Amt niederlegte, war ihr Thron heiß umkämpft.

Meines Wissens sind die Munchkins eine rein mündlich überlieferte Gesellschaft. Abgesehen von gelegentlichen JK-Fällen werden sie in keinen Schulakten erwähnt, und sie führen auch nicht Protokoll über ihre Treffen oder Entscheidungen. Trotzdem scheinen für die meisten Mitglieder die Munchkin-Aktivitäten zu ihren wichtigsten Erfahrungen in ihrer Fairhaven-Schulzeit zu gehören.

Auch wenn vor einigen Jahren ein oder zwei Jungs in ihre Reihen gewählt wurden, sind die Munchkins doch in erster Linie ein weiblicher Stamm. Neue Mädchen treten bei, ältere verschwinden wieder im größeren kulturellen Organismus der Schule. Betont körperlich und demokratisch, mit einem Hauch ökologischer Philosophie, ist das Munchkin-Training eine einzigartige Mischung mit Parallelen zur Klassik.

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

Die Munchkins – sowohl eine erweiterte Form von Spiel als auch eine lebenswichtige Subkultur für ihre Mitglieder – sind ein Beispiel für das Bildungsmodell der Fairhaven School. Zum einen ist da die extrem körperliche Komponente. Ihre Trainingseinheiten sind echte, regelmäßige Workouts. Mehr als einmal hörte ich, wie sich Munchkins nach dem Training über schmerzende Beine unterhielten (Sie klagten nicht, nebenbei gesagt, sondern stellten nur fest, dass ihre Beine weh taten.). Als eine Art von Turnen entwickelt sich das Munchkin-Training weiter: höhere Sprünge, längeres Balancieren über den Schwebebalken, neue Hindernis-Parcours.

Zum anderen ist es ein (eigenständig) erschaffenes Modell. Seine Schulzeit in Fairhaven zu verbringen, ist ausgesprochen dynamisch. Die Munchkins haben sich im Laufe ihrer Geschichte verändert. In einem Jahr begannen sie Vogelrufe zu imitieren, um quer über das Schulgelände relativ unbemerkt kommunizieren zu können. Irgendwann in ihrer Entwicklung fingen sie an, sich am „Feen-Baum“ zu treffen, einer reizvollen, weit ausladenden Weiden-Eiche am westlichen Ende des Schulgeländes. In ihrem üppigen Schatten scheinen sie eine spezifische Umweltethik entwickelt zu haben. Das Munchkins-Paradoxon wird bei allen Spielen in Fairhaven deutlich: Sie wissen, dass sie spielen, aber sie nehmen ihr Spiel gleichzeitig auch sehr ernst. Das ist bei Computerspielen, Sport, Familie spielen und unzähligen anderen Spielformen zu beobachten (Mehr zum Thema Spiel ist bei Daniel Greenberg nachzulesen.).

Des Weiteren sind die Munchkins in demokratischen Alltag eingebunden. Obwohl die exklusive Mitgliedschaft und die diktatorische Herrschaftsform – es handelt sich immerhin um eine Königin – die Munchkins hin und wieder zwielichtig erscheinen ließen, war ihr Monarchie-Demokratie-Hybrid doch ein Testlabor für viele Schulversammlungsmitglieder. Wo sollten die Grenzen der Macht liegen? Welche Qualifikationen muss eine Anführerin besitzen? Sollte sie weiterhin die Regel durchsetzen, dass Munchkins keine Schuhe tragen dürfen? Ist es fair die Mitgliedschaft durch Wahlen einzuschränken? So manche Munchkin, die ihre Stimme erstmals unter dem Feen-Baum abgibt, stimmt später mit Leichtigkeit in der Schulversammlung ab.

Auch wenn die Munchkins ein Plus an Ausdauer und öffentlichen Aktivitäten aufweisen, haben zahlreiche ähnliche Subkulturen im Laufe der Jahre auf dem Schulgelände existiert. Da gab es die LDs, die Skateboarder, die Kammer der Nerds, die Papierspieler und viele, viele weitere, die wohl als namenlose Fäden im spektralen Gewebe der Schule verflochten sind. Jede Subkultur wird ein Teil der Geschichte der Schule und ein Teil des Wachstums und der Bildung eines jeden Schülers.

Da so viele verschiedene Elemente in den Erfahrungsschatz eines jeden Schülers mit einfließen, erklären wir die Bildung in Fairhaven oft mit dem, was sie nicht ist: kein verbindlicher Lehrplan, keine Zeugnisse, kein Schulleiter und so weiter. Diese kurze Schilderung der Munchkins gewährt möglicherweise einen flüchtigen Blick auf das, was Fairhaven-Bildung ausmacht. Die Fairhaven School ist ein Ort, an dem jeder Schüler physisch und mental seine Umgebung frei wählen kann, eingeschränkt nur von den demokratischen Entscheidungen, die von einer Mehrheit getroffen werden.

Das gleiche gilt für die meisten Gruppen in der Schule und kann als ein Gütesiegel von Sudbury-Schulen gelten. Ich bin mir fast sicher, dass die TING-Schule und jede andere Sudbury-Schule solche Gruppen hat. Gruppen, die mehr als „Clubs“ sind, wirkliche Gruppen, die für viele unserer Schüler die wichtigste Aktivität darstellen. Wie wächst und entwickelt sich eine Person und ein Gehirn? Das ist ein komplexer und geheimnisvoller Prozess, der die, wie wir es nennen, „gesamte Person“ umfasst – den Intellekt, Körper und Geist.

Es scheint so, als ob die Bildung und Teilhabe an Gruppen wie den Munchkins entscheidend für diesen Prozess ist.



Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

Im vergangenen März hatten wir ein Ehemaligentreffen, bei dem eine der älteren Munchkins über ihre Erfahrungen reflektierte. Zum besseren Verständnis: Erin arbeitet heute als Teamleiterin bei „Whole Foods“, einer exklusiven Bio-Supermarktkette.

Wie die Biologiestudentin hat sie also die Rolle, die sie in der Schule gespielt hat, direkt in ihre Rolle als Erwachsene transferiert. Sie sagte uns außerdem, sie sei eine der jüngsten Teamleiterinnen, und sie brachte ihren Erfolg direkt mit ihren Erfahrungen in Fairhaven in Zusammenhang. Erfahrungen, die man fast ausschließlich als Rollenspiel bezeichnen könnte. Wenn man dieses Konzept weiter vertieft, kann es hilfreich sein, sich zu vergegenwärtigen, dass sich die von den Leuten an der Schule gespielten Rollen häufig ändern und überlagern oder sich von Mikro- in Makro-Rollen verwandeln. Erin ist ein perfektes Beispiel. Während sie als eines unter vielen Mitgliedern bei den Munchkins anfang, wurde sie schließlich eine Anführerin. Wo ich herkomme, ist diese Idee von Führungsstil groß in Mode gekommen. Letztendlich haben die Leute an Sudbury-Schulen ein immenses Potential an Führungsqualität, sowohl weil sie in der Lage waren, sich selbst durch ihre Tage zu leiten, als auch weil sie in unserer demokratischen Umgebung Zugang zu tatsächlicher Macht besaßen.

Eine der beliebtesten Aktivitäten an der Schule ist das Spielen. Von Anfang an haben unsere Schüler Stunden über Stunden damit zugebracht, Computer- und Videospiele, „Dungeons and Dragons“ und etwas, das sie das „Papierspiel“ nennen, gespielt. All diese Spiele beinhalten „zu denken, als ob“. Courtney schreibt dazu:

„Die kreative Phantasie ist von ihrem Charakter her prinzipiell dramatisch. Es bedeutet, zu denken, „als ob“. Es bedeutet, ein Ereignis von zwei Gesichtspunkten aus zu betrachten, Optionen zu betrachten, das Verhältnis zwischen zwei Optionen, das Verhältnis zwischen zwei Ideen und die dynamischen Kräfte zwischen ihnen zu betrachten.“

Ich habe das zitiert, weil es perfekt das Geben und Nehmen beschreibt, wie es im demokratischen Prozess der Schulversammlung stattfindet. Es bringt aber auch die Erfahrung der Spielenden in der Schule auf den Punkt. Bei „Dungeons and Dragons“ bewohnen die Spieler in ihrer Phantasie eine geschaffene Welt, in der sie sich das Ende ihrer Abenteuer vorstellen und erfinden müssen. Sie müssen die Dinge von zahlreichen Perspektiven aus betrachten und denken, „als ob“. Wenn ich ein Ranger wäre, wie würde ich auf die Situation reagieren? Wenn ich ein Priester wäre? Wie können wir die Probleme, mit denen wir konfrontiert sind, lösen? Wie werden meine Mitspieler reagieren? Selbstverständlich hat sich der „Kerkermeister“ die Welt ausgedacht, und sich dabei gedacht, „als ob“, indem er sich gefragt hat, wie seine oder ihre Spieler auf die Situationen reagieren werden. Unsere „D and D“-Gruppen (*dungeons and dragons* = Kerker und Drachen) haben diese Spiele jahrelang gespielt und häufig zuhause fortgesetzt, während sie, in Courtneys Worten, „kreative Phantasie“ entwickelten.

Unsere Schüler haben außerdem ein Spiel mit dem Namen „Das Papierspiel“ entwickelt. Ich würde gerne eine Passage aus meinem Buch vorlesen, die sich mit diesem einzigartigen kulturellen Phänomen befasst.

Lesung aus „Like Water“ (Seite 135 – 137)

„Das Papierspiel“

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

Das Papierspiel ist ein Musterbeispiel dafür, was Fairhaven-Schüler tun, wenn sie spielen. Sie erschaffen Welten, große und kleine. Sie verlieren sich völlig in ihrem Spiel und vergessen dabei mitunter zu essen. Sie spielen mit Sprache und Kultur. Sie stoßen auf Situationen und finden sich in ihnen zurecht. Sie entwickeln tiefe Beziehungen. Sie entwickeln das Spiel weiter, so dass es ihren Bedürfnissen entspricht.

Nachdem wir zehn Jahre lang das freie Spiel instinktiv als unerlässlich für die gesunde Entwicklung junger Menschen angesehen haben, gibt es jetzt eine Studie, die dies belegt. Fangenspielen auf dem Schulgelände, Piraten oder Hundewelpen spielen? Sozialwissenschaftlern zufolge ist das freie Spiel entscheidend für die kognitive und emotionale Entwicklung. Hier Ergebnisse einer erst kürzlich erschienenen Studie:

Es hat sich herausgestellt, dass die Zeit, die Kinder mit Phantasie-Spielen verbracht haben, ihnen dabei geholfen hat, kognitive Fähigkeiten zu entwickeln, die als exekutive Funktionen bezeichnet werden. Exekutive Funktionen bestehen aus einer Vielzahl verschiedener Elemente, ein ganz zentrales ist jedoch die Fähigkeit der Selbstregulation. Kinder mit ausgeprägter Selbstregulation sind in der Lage ihre Emotionen und ihr Verhalten zu kontrollieren, Impulsen zu widerstehen und Selbstkontrolle und Disziplin auszuüben.

Mangelhafte exekutive Funktionen werden mit einer hohen Quote von Bildungsabbrechern, Drogenkonsum und Verbrechen in Verbindung gebracht. In der Tat kann man anhand der Ausprägung der exekutiven Funktionen besser Erfolg in der Schule vorhersagen als anhand des IQ eines Kindes. Kinder, die in der Lage sind, mit ihren Gefühlen umzugehen und aufmerksam zu sein, können besser lernen. Laura Berk, Forscherin auf dem Gebiet der exekutiven Funktionen, erklärt es so: „Selbstregulation verheißt effektive Entwicklung auf nahezu jedem Gebiet.“ Forscher sagen, „Selbstgespräche“ sind der Katalysator für die Entwicklung des freien Spiels.

Ein Grund, weshalb Phantasiespiele ein so mächtiges Instrument für die Ausprägung von Selbstdisziplin sind, ist laut Berk, dass die Kinder währenddessen ständig mit sich selbst reden: darüber, was sie tun werden und wie sie es tun werden.

Das gute, altmodische „Vater, Mutter, Kind“ ist eines der Spiele, bei dem viele unserer jüngeren Schüler diese Art von Selbstgesprächen führen. Wer ist die Mutter? Wie würde sie sich verhalten? Wer ist der Vater? Ist er gerade von der Arbeit nach Hause gekommen? Haben sie Haustiere? In welcher Situation befinden sie sich, und wie geht es weiter? Familienspiele gehen stundenlang. Die Rollen verfestigen sich vielleicht, dauern manchmal über ein ganzes Schuljahr, oder sie wechseln möglicherweise. Ungeachtet dessen erschaffen die Spieler wiederum eine Welt. Sie tun so als ob und probieren andere Identitäten für sich aus. Varianten davon schlossen anregende „Beanie Babies“ (Plüschtiere) oder „American Girl“-Puppen mit ein. In letzter Zeit spielen die Schüler mit „Webkinz“ (Stofftieren) und „Littlest Pet Shop“ (Spielzeugtieren mit Wackelkopf).

Das vielleicht paradoxeste Spiel, das man an der Fairhaven School und anderen Sudbury-Schulen beobachten kann ist das immer beliebte Schule-Spielen. Es ist unverwechselbar. Die Lehrerin steht vor der Klasse und gibt ihren Schülern, die vor ihr sitzen, Anweisungen. Beim Schule-Spielen konzentrieren sich die Schüler meist auf Lesen, Schreiben und Rechnen. Die Lehrerin ist oft streng und rechthaberisch. Sie erteilt Hausaufgaben und benotet ihre Schüler. Das „Schulspiel“ zeigt, dass an der Fairhaven School mit allem gespielt werden kann. Die Schüler wissen, was ihre Altersgenossen an Regelschulen tun, und sie wollen wissen, wie es sich anfühlen könnte. Also spielen sie es.

Das Phänomen des Spielens konkretisiert viele der besten Eigenschaften, die das Fairhaven-Bildungsmodell bietet. Wer ein Spiel spielen möchte, lernt, wie man Dinge initiiert. Die Schüler wählen selbst, wie aktiv sie sein wollen. Hingebungsvolle Spieler können Perfektion erreichen. Die Altersmischung erhöht die Qualität und Dichte des Spiels, dabei sind die Grenzen zwischen

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

Lehrenden und Lernenden oft fließend. Für die Spieler steht nicht selten die Zeit still. Die besten Spiele scheinen lustig und ernst zugleich zu sein.

Der Duke of Wellington soll zum Vergleich von Spiellektionen und Lektionen des wahren Lebens gesagt haben: „Die Schlacht von Waterloo wurde auf den Sportplätzen von Eton gewonnen.“ Mit Sicherheit werden die Schüler der Fairhaven School die Zeiten, in denen sie Wissenschaftler oder Affen, Basketball oder „Capture the Flag“ (Erobere die Fahne, ein Geländespiel) gespielt haben, als eine der schönsten ihrer Schulzeit in Erinnerung behalten.

Die Namen der Spiele sind letztendlich egal. Als Beobachter kann ich sehen, dass freie Menschen, die spielen, eine Menge an Fertigkeiten entwickeln und ganze Kategorien des Wachstums erleben – mir fallen Strategie, Mathematik, Sprache, Sozialisation, körperliche Fitness, Taktik, künstlerisches Empfinden und Wirtschaft ein. Trotzdem lässt sich eine solche Aktivität nicht so einfach analysieren. Am Ende verkörpert das Spielen, wer wir sind, und es gestaltet, was wir werden. Es treibt die Entwicklung unserer Menschlichkeit voran wie kein anderer Zeitvertreib.

Eine Gruppe Schüler geht durch den Verbindungsgang zwischen den beiden Schulgebäuden. „Wir spielen Verstecken im neuen Gebäude. Spielst du mit?“

Ich nehme ihre Einladung an.

Natürlich kann man das Video- und Computerspielen als virtuelle Version dieser Art von Spiel betrachten. Keine andere Aktivität hat mehr Elternängste ausgelöst als das Computerspielen. In Fairhaven sehen wir die vielen Vorteile, die das Computer- und Videospielen mit sich bringt: die Spieler entwickeln soziale Fähigkeiten, sie lernen sich mit Computern auszukennen, und viele junge Schüler lernen sogar beim Spielen zu lesen! Diese Art des Spielens fördert die kreative Phantasie, weil die Spieler sich in ihre Rollen einfühlen. Immer und immer wieder denken sie, „als ob“. Ein elementarer Bestandteil des Rollen- und Computerspielens ist das „Nochmal“-Prinzip. Wenn ein Schüler an unseren Schulen einen Fehler macht oder scheitert (im Jargon von Computerspielern: wenn man „das Level nicht schafft“), bekommt er oder sie immer wieder die Chance, noch einmal anzufangen, es noch einmal zu versuchen. Entscheidend ist, dass den Schülern kein Scheitern in Form einer schlechten Note zugeordnet wird. Im Gegenteil, sie klopfen sich den Staub ab, lernen aus ihren Fehlern und versuchen es noch einmal. Das ist nur ein weiteres Merkmal, mit dem unsere Schüler in die Welt ziehen: Sie fürchten sich nicht zu versagen und lernen sogar, das Versagen als eine Chance zu betrachten.

Apropos nochmals versuchen: wie ich bereits sagte, ist ein wichtiger Aspekt beim Rollenspiel, dass man im Laufe der Zeit die Rollen wechselt. Nichts ist statisch. An unseren Schulen ist vermutlich das Justizkomitee (das „JK“, die Gruppe, die sich täglich trifft, um über Rechts- und Ordnungsfragen an der Schule zu entscheiden), das wichtigste Komitee. Jeder hat das Recht, „einen anzuzeigen“, wenn er der Meinung ist, ein anderes Schulversammlungsmitglied habe eine Regel gebrochen. Das gewählte Gericht leitet die Verhandlung, und jeder muss mal JK-Dienst leisten, sozusagen eine Geschworenenpflicht. Es handelt sich um ein bemerkenswertes, komplexes Justizsystem, die Schnittstelle zwischen Freiheit und Verantwortung in einer Sudbury-Schule. Jedes Jahr entwickeln sich Schüler von notorischen Regelbrechern zu aufrechten Bürgern (*upstanding citizens*) oder sogar JK-Leitern. Ferner von Gesetzes-Brechern zu Gesetzes-Vollstreckern. Neulich beobachtete ich in der Schulversammlung ehrfürchtig einen Zehnjährigen, der jahrelang im JK ein Gesetzloser zu sein schien, wie er eloquente Reden über die Suspendierung eines jüngeren Schülers hielt, der zwei Dollar gestohlen hatte. Da er die Möglichkeit hatte, als jüngerer Schüler wiederholt zu scheitern, konnte er nun die führende Stimme im Hinblick auf Verantwortung und Erhaltung der Schulkultur übernehmen.

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

Und so wachsen sie und entwickeln sich. Courtney schreibt folgendes:

„Das Schauspielen ist eine Art mit unserer Umwelt zu leben, indem wir uns im Spiel an sie anpassen. Ein kleines Kind spielt so lange auf dramatische Weise mit dem, was es nicht versteht, bis es das schließlich doch versteht. Parallel zur realen Welt erschaffen wir eine dramatische (fiktionale) Welt, die es uns erlaubt, mit der realen zu arbeiten und sie zu meistern. Da dieser Prozess überlebensnotwendig für die Zukunft der Menschheit ist, steht er im Zentrum von Bildung. Ohne ihn wären wir lediglich eine Summe motorischer Reflexe quasi ohne menschliche Eigenschaften.

Die zunehmende mechanistische Auffassung unserer Gesellschaft richtet ihren Fokus nicht auf elementare menschliche Qualitäten; als eine Folge entfernen sich die Leute weiter von ihrem Menschsein (*humanness*). Im Gegensatz dazu stellt „die Dinge vom Standpunkt einer anderen Person aus zu betrachten“ einen dramatischen Akt dar. Er befähigt die einen dazu, vertrauensvoll miteinander zu arbeiten, er kultiviert das „vollständige menschliche Wesen“ und er konzentriert sich auf unser kreatives Potential.“

Und das ist genau der Grund, weshalb wir Fairhaven gegründet haben, und weshalb, davon gehe ich aus, die Mitarbeiter der TING-Schule tun, was sie tun. Wir wollen „vollständige menschliche Wesen“ hervorbringen. Um das zu erreichen, schlüpfen sie an der Schule in zahllose Rollen, zum Beispiel: Unternehmer, Schüler, Athlet, Artist, IT-Spezialist, Anwalt, Richter, Bürger, ein Elternteil, Koch, Soldat, Krankenschwester, Schauspieler, Bühnenarbeiter, Führer, Tischler, Philosoph, Umweltschützer, Aktivist, Lehrer, Gesetzgeber, Anlageberater, PR-Vertreter, Trauerberater, Therapeut, Freund, Krisenberater, Gärtner, Eventplaner, Zombie, Welpen, Filmdirektor, Mutter/Schwester/Bruder und neulich Katniss Everdeen aus dem Buch und Film „Die Tribute von Panem“.

Abschließend möchte ich von einem weiteren Schüler, einem jungen Mann erzählen, der seine Abschlussarbeit geschrieben hat und sich gerade darauf vorbereitet, sie vor dem Diplomkomitee zu verteidigen (Das Komitee besteht aus Mitarbeitern anderer Sudbury-Schulen). In seiner Arbeit beschreibt er, wie mies es ihm in der öffentlichen Schule ging, bevor er die Fairhaven School fand. Obwohl er sehr intelligent ist, machten es ihm seine chronischen Gesundheitsprobleme unmöglich, in einer von Lehrplänen dominierten Schule zu funktionieren. Nun hat er in den vergangenen fünf Jahren sich selbst und seine Freude nicht nur am Lernen, sondern am Leben selbst wiederentdeckt. So, wie viele andere Schüler es als Zeichen ihrer neugewonnenen Freiheit getan haben, zog er bei seiner Ankunft seine Schuhe aus und hat sie seitdem selten getragen. Er hat auf dem Schulgelände viele Rollen gespielt, darunter Dungeon Master, Berater für seine Freunde, Justizkomitee-Vorsitzender und engagierter Schulversammlungsteilnehmer. Er hofft darauf, Jura studieren zu können und hat ein gutes Auge für Ungerechtigkeiten. Seine Mutter nennt Fairhaven „die Schule, die meinen Sohn gerettet hat“.

Letzte Woche saß er mit der endgültigen Fassung seiner Abschlussarbeit auf einem blauen Sofa und fragte mich, ob ich ihm helfen könnte, einen Titel für seinen Aufsatz zu finden. Wir gingen den Text ein weiteres Mal auf der Suche nach Sätzen oder Konzepten durch, die seine Abschlussarbeit und seine Erfahrungen an der Fairhaven School auf den Punkt brachten. Dann, auf der letzten Seite, stand es: „Wie ich meine Schuhe wieder anzog“. Er weiß, dass er jetzt älter wird, er sucht Jobs und bewirbt sich an Hochschulen. Er ist bereit und weiß, dass es an der Zeit ist, seine Schuhe zu tragen,

7. Berliner Maitreffen für Demokratische Bildung

Samstag, 12.

Mai 2012

Mark MacCaig

„Zu wem werde ich heute? Rollenspiele als eine Möglichkeit die Fairhaven School zu verstehen.“

im wörtlichen Sinn ins Leben zu treten. Die Schule hat ihn aufs Erwachsensein, die endgültige Rolle, die er und alle unsere Schüler spielen werden, vorbereitet, und er wird dabei erfolgreich sein.