

Lernen mit Geschichten

Wenn die Synapsen funken

Hasib Jaenike • Märchen sind Geschichten der besonderen Art, denn die Erzählung beginnt immer mit einer Problemsituation und endet in der Regel mit der Lösung des Problems. Im Laufe der Geschichte erfährt man, was sich ereignen muss, damit die Geschichte gut und glücklich endet.

Für Kinder in der Schule oder im Kindergarten sind Märchen quasi Lehr- und Lerngeschichten, verpackt in bunte Bilder und spannende oder lustige Anekdoten, in denen die Heldinnen und Helden bestimmte Abenteuer bestehen. Sie überwinden Gefahren und Schwierigkeiten mit Hilfe ihrer eigenen Fähigkeiten. Wenn diese nicht ausreichen, stehen ihnen Helferinnen und Helfer zur Seite. Dabei erleben die Kinder eine verträgliche Form der Inkongruenz zwischen ihrem Selbstbild und der neuen Erfahrung aus der Geschichte. Das ist es, was Prof. Gerald Hüther «Hirndoping» nennt, nämlich Märchen als mentale und emotionale Wundermittel, «um Kinder auf lebendige und phantasievolle Art auf wichtige Ressourcen im Alltagsleben vorzubereiten».¹

Orientierungshilfe auf dem Lebensweg

Jedes Kind in einem gesunden Umfeld sucht nach Möglichkeiten, seinen Platz in der Gemeinschaft zu finden, sich zwischen seiner individuellen Bedürfniswelt, seinen Wünschen und den Anforderungen und Regeln der Aussenwelt zu arrangieren. Märchen sind dabei eine wichtige Orientierungshilfe, ein nicht zu unterschätzendes pädagogisches Begleitinstrument, mit dem Lehrerinnen und Lehrer ihre eigenen Kräfte und die der Kinder stärken können.

Es gibt unzählige Märchen und Geschichten, die sich dafür eignen. Es sind vor allem die überlieferten Geschichten, nicht die Kunst- oder Autorenmärchen. Die alten Märchen lassen sich gerne etwas sprachlich auffrischen, da gibt es viele Möglichkeiten.

Leider beschränkt sich das Wissen der Lehrkräfte meist auf die Märchen aus der

Grimm'schen Sammlung. Aber auch hier ist eine sorgfältige Auswahl unter Berücksichtigung des kognitiven Entwicklungsstandes der Kinder möglich. Wer sich dem grossen Schatz der Märchen aus allen Kulturen der Welt öffnet, findet eine unendliche Vielfalt an guten Geschichten, die vermitteln, worauf was es im Leben wirklich ankommt, was wichtig und wesentlich ist.

Die Zahlen der Gerechtigkeit

Zum Beispiel die Frage der Gerechtigkeit, die für Kinder allgemein von elementarer Bedeutung ist. Meist geht es dabei um eine gerechte Verteilung oder Behandlung. Im indischen Märchen «Der Reis und das Schachspiel» erkennen die Kinder die Ungerechtigkeit in der Figur des despotischen Königs, der seine Macht missbraucht. Der Derwisch als «Anwalt der Gerechtigkeit» nutzt sein Wissen über Quadratzahlen, über das der König nicht verfügt. Am Ende ist der König nicht nur demütig, sondern erkennt auch, dass ein Reiskorn die Grundlage für alle Reichtümer der Welt ist. Die Kinder lernen, dass Bildung ein gutes Mittel im Widerstand gegen politische Unterdrückung und Willkür ist.

Und natürlich geht es auch ums Rechnen. Das Wunderbare an den Märchen ist, dass sie immer wieder überraschende Lösungen und Wendungen bieten, mit denen niemand gerechnet hat. So auch in dieser Geschichte:

Ein Scheich lag im Sterben. Er rief seine drei Söhne zu sich und teilte das Erbe unter ihnen auf: «Du, mein Ältester, bekommst die Hälfte. Du, mein mittlerer Sohn, bekommst ein Drittel, und du, mein Jüngster, bekommst ein Neuntel.» Dann lächelte er und starb.

Was hat ein Scheich zu vererben? Was ist sein Reichtum? Es sind die Kamele.

So gingen die Söhne in das Kamelzelt und zählten: eins, zwei, drei, ... fünfzehn, sechzehn, siebzehn. Sie begannen zu rechnen. Die Hälfte von siebzehn, das wären achteinhalb. Das geht nicht. Ein Drittel auch nicht und ein Neuntel? Auch nicht. Was sollten sie nun tun? Sie wollten kein Kamel teilen, dann müssten sie es schlachten. Das wollten sie sicher nicht. So sasssen sie da und wussten nicht, was sie tun sollten.

Da kam ein Derwisch aus der Wüste geritten. Sie riefen ihn: «Komm, hilf uns! Wir wissen nicht weiter.»

Der Derwisch kam und hörte ihr Problem an. Dann stieg er von seinem Kamel und stellte es zu den anderen Kamelen. Wie viele waren es nun? Achtzehn.

Da sprach er: «Du, Ältester, nimm deine Hälfte!»

Wie viele sind das? Neun.

Dann sprach er: «Du, mittlerer Sohn, nimm nun dein Drittel!»

Wie viele sind das? Sechs.

Zuletzt sprach er: «Du, jüngster Sohn, nimm dein Neuntel!»

Wie viele sind das? Zwei.

Wie viele haben sie nun genommen? Neun und sechs und zwei.

Wie viele sind das? Siebzehn.

Dann stieg der Derwisch wieder auf sein Kamel und ritt weiter.²

Das Problem, eine Primzahl in drei unterschiedlich grosse Teile zu zerlegen, scheint unlösbar. Hier greift das Prinzip des Perspektivenwechsels: einen Schritt zurücktreten, das Blickfeld erweitern und einen neuen gemein-



samen Nenner als Konfliktlösung finden. Für Kinder ist das ein neuer mathematischer Lösungsansatz, für Lehrpersonen, auch für Mathematik, meist ein verblüffendes Phänomen. In manchen Märchenlektionen in der Mittel- und Oberstufe habe ich die klammerheimliche Freude der Kinder erlebt, wenn die Lehrperson die Lösung nicht wusste.

Auch Albert Einstein betonte den Wert von Märchen für die Entwicklung der Intelligenz von Kindern. Tobias Bonhoeffer, Neurobiologe,³ betont, dass sowohl Kinder als auch Erwachsene im Lernen ihre Synapsen zum «Funken» bringen können.

Ich selbst erlebe bei allen Kindern ein wahres Feuerwerk, wenn beim Märchenhören die Augen funkeln und ihre Begeisterung spürbar wird.

1 Prof. Dr. G. Hüther, Neurobiologe, Vorwort zum Buch «Kindermärchen aus aller Welt», Trachselwald 2018.

2 Nach mündlichen Quellen neu erzählt. Die gleiche Geschichte gibt es in einer maltesischen Variante mit Ziegen (siehe B. Ilg, Maltesische Schwänke, Leipzig 1906, S. 75).

3 Prof. Dr. T. Bonhoeffer, Neurobiologe, Direktor der Abteilung Synapsen am Max-Planck-Institut für biologische Intelligenz. Video «Wie Synapsen funkeln», www.mpg.de/5773068/wie-synapsen-funken-lernen-bonhoeffer, aufgerufen am 31.5.2024.

Hasib Jaenike, Psychologe und Märchenerzähler, Präsident der Mutabor Märchenstiftung und Leiter der Schule für Märchen und Erzählkultur.

Der Reis und das Schachspiel

Märchen aus Indien

Es lebte einmal ein Herrscher, der sein Volk tyrannisierte, die Bauern verachtete und das Land immer mehr in Elend und Hunger stürzte. Um die Aufmerksamkeit des Königs auf seine Fehler zu lenken, ohne seinen Zorn zu entfachen, schuf ein Gelehrter ein Spiel mit vierundsechzig Feldern und zweiundreissig Figuren, in dem der König als wichtigste Figur ohne Hilfe anderer Figuren und Bauern nichts ausrichten konnte. Der Unterricht im Schachspiel machte dem König grosse Freude. Er liess das Schachspiel verbreiten und forderte jeden im Palast zum Spiel auf. Schon bald fand er keinen Gegner mehr im Palast, der es mit ihm aufnehmen konnte. Da liess er verkünden: «Wer im Schachspiel gegen den König gewinnt, hat einen Wunsch frei, wer aber verliert, verliert auch seinen Kopf.»

Kluge Menschen kamen von überall her, doch kein einziger schaffte es, gegen den König zu gewinnen. Schon neunundneunzig Köpfe waren gefallen, als ein alter Derwisch zum Palast kam. Er setzte sich mit dem König auf die Kissen und das Spiel begann. Es dauerte nicht lange, da fiel das Wort «Schachmatt» und der Derwisch hatte gewonnen.

«Was wünschst du?», wollte der König wissen.

«Ich habe einen einfachen Wunsch: Ich möchte so viele Reiskörner haben, wie das Schachspiel Felder hat, aber so, dass auf das erste Feld ein Reiskorn kommt, auf das zweite zwei, auf das dritte vier und so weiter.»

Der König lachte über diesen Wunsch, rief den Rechenmeister und bat ihn die Summe an Reiskörnern auszurechnen, die dem Derwisch zustanden. Es dauerte Tage, bis der Rechenmeister eine Lösung gefunden und die Summe dem Vorsteher der Kornkammer mitteilte. Dieser eilte zum König und sprach: «Oh König, es ist unmöglich, dem Derwisch den Wunsch zu erfüllen, denn im ganzen Land gibt es nicht so viele Reiskörner!» Als der König dies hörte und die Grenzen seiner Macht erkannte, verstand er die Botschaft des Derwischs. Er liess den Reis aus seinen Vorratskammern unter dem Volk verteilen, und Elend und Hunger hatten endlich ein Ende.

Aus: D. Jaenike, Pflanzenmärchen aus aller Welt, Trachselwald 2021.

Tiere als Lehrer in Erzählungen des indigenen Amerika

Alice Spinnler-Dürr • In mythischer Zeit war die Trennung zwischen Mensch und Tier noch nicht vollzogen. Tiere dachten und handelten wie Menschen, waren ihnen aber durch ihre spezifischen Eigenschaften, Kenntnisse und Fähigkeiten überlegen. Deshalb wurden sie von den Menschen auch als Führer und Lehrer geschätzt. Sie werden häufig mit der respektvollen Bezeichnung «Älterer Bruder» und «Ältere Schwester» angesprochen, was die Wertschätzung der Menschen für die ersten Wesen auf der Erde ausdrückt.

Atahensic, die Himmelsfrau, fiel durch ein Loch im Himmel und erblickte beim Fallen ein Tier, aus dessen Kopf Feuer loderte. Es überreichte ihr einen kleinen Topf, einen Maismörser, einen Stössel, einen Markknochen und einen Maiskolben und sprach: «Durch diese Dinge wirst du zu essen haben, denn da unten gibt es nichts, noch nichts.»

Die Vögel breiteten ihre Flügel schützend unter Atahensic aus und fingen sie auf. Damals gab es noch kein Land, nur Wasser. Da tauchte die Bisamratte in die Tiefe und brachte Schlamm hoch. Die Schildkröte stellte sich als Unterlage zur Verfügung und der Schlamm wurde über ihren Panzer ausgebreitet. So entstand Turtle Island, die Schildkröteninsel, das Land, das zum nord-amerikanischen Kontinent wurde. Atahensic, ihre Tochter und ihre Enkelsöhne erschufen schliesslich die Erde mit den Landschaften und Lebewesen.¹

Tiere als lehrreiche Ahnen

Aufgrund der Art und Weise, wie die Tiere der Himmelsfrau Atahensic geholfen haben, auf der Erde zu überleben, gelten sie bei den Seneca, einem Volk der Haudenosaunee oder Irokesen noch heute als die ersten Lehrer der Menschen.² Gewisse Tiere werden als Familienmitglieder betrachtet und deshalb weder gejagt noch verzehrt. Viele Völker leiten auch ihre Abstammung von Tieren her, die Quileute und Kwakiutl an der



*Gewisse Tiere werden
als Familie betrachtet und
werden deshalb weder gejagt
noch verzehrt.*

Nordwestküste zum Beispiel von Wölfen.³ Auch die Wixaritari (auch bekannt unter der Bezeichnung Huichol) in Mexiko stammen gemäss ihrer Mythologie von Wölfen ab. Weil sie sich die Wege der Götter zu eigen machten und das Blut der gejagten Hirsche den Gottheiten opferten, durften sie ihre menschliche Gestalt behalten. Mächtige Schamanen sollen bis heute die Fähigkeit besitzen, sich in Wölfe zu verwandeln.⁴

Tiere haben folglich auch eine Seele. Eine solche animistische Sichtweise stellt den Menschen nicht über andere Lebewesen und die Natur.⁵ Das trifft nicht nur auf Tiere zu, sondern gilt auch für Pflanzen und Bäume sowie für «unbelebte» Materie wie Felsen und Steine, Luft und Wind, Wasser und Feuer. Denn alles ist beseelt.

Die Menschen der indigenen Völker kennen ihren Lebensraum und die Tiere sehr genau, das ist wichtig für das Überleben. Sie sind gute Beobachter und lernen von den Tieren. Wölfe zum Beispiel leben wie Menschen in Gemeinschaften, kooperieren miteinander und sind exzellente Jäger. Biber verändern ihre Umgebung auf eine umweltfreundliche und nachhaltige Weise zum Wohle ihrer Familie und anderer Lebewesen. Die Adler, die hoch am Himmel kreisen, gelten als den Gottheiten nahe und überbringen ihnen die Bitten der Menschen.⁶

Tiere als Geistwesen

Die Tiere haben Geistwesen als «Tiermütter» oder «Tierherren», die über ihr Wohlergehen wachen und darauf achten, dass die Menschen den Tieren auch mit dem gebotenen Respekt begegnen und nur so viele Tiere töten, wie sie zum Überleben benötigen. Ein Zuwiderhandeln bringt Unglück und Hunger für die Übeltäter, weil die Geistwesen die Jagdtiere zurückhalten.

Bei den Inuit ist Sedna die Herrin über die Wassertiere, in Amazonien ist es die grosse