

# Spielen stärken – (auch) eine Aufgabe der Qualitätsentwicklung.



DENN: *“SPIELEN IST DIE HÖCHSTE FORM DER FORSCHUNG.”* (ALBERT EINSTEIN)

*Vortrag zum 6. Projekt-Fachtag am 25. Januar 2018*

*Anne Huber-Kebbe*

# ÜBERSICHT

---



Spielen im Licht der Kinderrechte

Spielen - Versuch einer Definition

Spielen - Ursachen für die  
Bedrohung dieses Phänomens

Spielen stärken - die Chance der  
Partizipation

Spielen schützen - im Dialog mit  
Eltern

Spielen fördern - Aufgabe für  
Leitbild- und  
Konzeptionsentwicklung im Team

Spielen evaluieren - ein Indikator für  
Qualität

Spielen in Bildern - Dias

# KINDER HABEN RECHTE

ARTIKEL 31:

1. DIE VERTRAGSSTAATEN ERKENNEN DAS RECHT DES KINDES AUF RUHE UND FREIZEIT AN, AUF SPIEL UND ALTERSGEMÄßE AKTIVE ERHOLUNG SOWIE AUF FREIE TEILNAHME AM KULTURELLEN UND KÜNSTLERISCHEN LEBEN.

*Die Rechte des Kindes*



Spielen ist die einzige Art,  
richtig verstehen zu lernen.  
Frederic Vester

# SPIELEN – VERSUCH EINER DEFINITION

---

Spielen ist vom angeborenen Neugierverhalten motiviert zugleich **Aktivität, Weg und Ziel** für jedes Kind auf seiner Entdeckungsreise in die dingliche, soziale und kulturelle (Um)Welt - ;

Spielen ermöglicht dem Kind im „Als-ob-Spiel“ **Fantasie** einzusetzen, um die **Grenzen der Realität** zu überschreiten;

Spielen ist intrinsisch motiviert und **zweckfrei**, es unterliegt aus der **Perspektive des Kindes** keinem übergeordneten Ziel, etwa dem - von anderen gewünschten - Erwerb bestimmter Fähigkeiten;

Spielen ist mehr als „Spas-haben-wollen“ - Kinder **engagieren** sich im Spiel mit großer **Aufmerksamkeit und Ernsthaftigkeit**;

Spielen ist **evolutionär** angelegt, es unterliegt **kulturellen Einflüssen**: im Spiel übernehmen Kinder (unbewusst) gesellschaftliche Werte und Normen;

Spielen dauert über die **gesamte Kindheit** an und wirkt sich auf **alle Entwicklungsbereiche** aus: Denken, Fühlen, Verhalten, Bewegung, Körper...

Spielen ist ein **Indikator für umfassende Gesundheit**: Nicht-Spielen gibt Anlass zur Besorgnis.



**Spielen ist Tätigkeit** - im Spiel kommt es zu **Flow-Erfahrungen**:  
sich bei hoher Konzentration und Beanspruchung im Fluss  
erleben.

**Spielen** ermöglicht den **Wechsel des Realitätsbezuges**: in einem  
selbstbestimmten Handlungsrahmen können Personen und  
Gegenstände in Aushandlungsprozessen (nonverbal / verbal)  
umgedeutet werden - immer wieder neu!

**Spielen** kann als **Komposition des Kindes** betrachtet werden: im  
selbstbestimmten Rhythmus und Umfang enthält es die „Sätze“  
Welt entdecken, Wiederholung und Ritual.

**Spielen** erschließt den **Zugang zu Fähigkeiten**: im Spiel werden  
Entwicklungsaufgaben, Themen und Strategien sichtbar.

*Vergl. Rolf Oerter: Zur Psychologie des Spiels*



*Lebensalltag . Erwartungen . Medien*

# SPIEL - LEBENSALLTAG

---

Eltern leben in asynchronen Welten:

der rasche Takt der Arbeitswelt ist maßgebend für die Erreichung individueller Entfaltungsbedürfnisse sowie der ökonomischen Sicherheit;



Die Bedürfnisse der Kinder - Zeit für Zuwendung, Versorgung, Spielen - regulieren den Lebenstakt im familiären Alltag.

Zufriedenheit auf der einen Seite erfordert Zugeständnisse auf der anderen - ein Dilemma für Eltern. Ein Problem für Kinder!

Der Umgang mit Zeit wirkt sich unmittelbar auf das Spielen der Kinder aus: er reguliert die Intensität und Differenzierung des Spielens.

# SPIEL – ERWARTUNGEN

---

## Asymmetrie von Wirklichkeit und wissenschaftlicher Erkenntnis

Spielen hat in der Wahrnehmung von Erwachsenen oft keine große Wertschätzung. Spielen gilt im Unterschied zu Bildung wenig. In der Kita gilt „nur spielen“ als Qualitätsproblem.

Phasen des Spielens zu verkürzen und durch Bildungsangebote zu ersetzen ist ein vielfach zu beobachtender Trend, der auch in Kindertageseinrichtungen zu beobachten ist.

Spielen genießt im wissenschaftlichen Raum hohe Wertschätzung: Pädagogik, Pädiatrie und Anthropologie; Entwicklungspsychologie und Hirnforschung u.a.m. betonen die zentrale Bedeutung des Spielens für die umfassende und gesunde Entwicklung des Kindes.

Übergreifend wird der „Wertverlust“ des Spielens mit Besorgnis betrachtet. Gleichzeitig nimmt die Zahl der Publikationen rasant zu, die über den Wert des Spielens aufklären wollen. Es besteht Einigkeit darüber, dass Spielen, Lernen und Bildung nicht gegeneinander „ausgespielt“ werden dürfen.



# SPIEL - MEDIEN

---

Marktwirtschaftlich betrachtet, sind Kinder Konsumenten - eine Mega-Wirtschaftsgröße;



Ein Zuviel an „fertigen“ Spielmaterialien und Zuwenig an gemeinschaftlichen Spielerfahrungen kann sich lähmend auf die intrinsische Motivation und Spielfreude auswirken;

Medien werden vielfach als Spielersatz betrachtet: auf Kinder üben sie offenkundig eine magische Faszination aus; Eltern empfinden sie als bequeme und moderne Bildungs- und Erziehungshelfer: alle sind zufrieden!?

Computerspiele sind auf das schnelle, konfliktfreie, bewegungsreduzierte Erfolgserlebnis angelegt - analoges Spielen erfordert u.a. Aktivität, Ideen, Kommunikation, Anstrengung, Konfliktbereitschaft...

Kindern werden mit Tablett, Smartphone oder Laptop scheinbar „Herzenswünsche“ erfüllt - leider aber auch ihrer ureigenen Spielfreude beraubt!

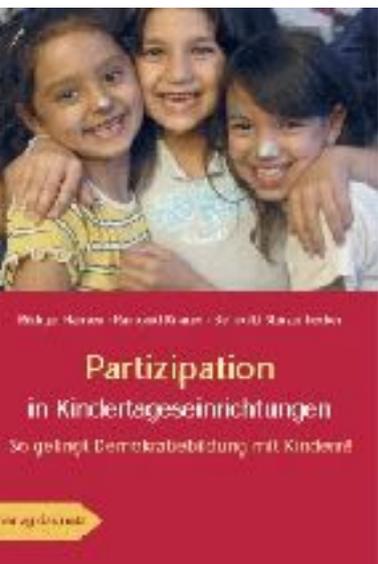
# SPIELEN STÄRKEN – DIE CHANCE DER PARTIZIPATION

---

„Demokratie und Menschenrechte (sind) grundlegende Bedingung für eine vielfalts- und kultursensible pädagogische Arbeit in Kindertageseinrichtungen“ - alle Kinder in Baden-Württemberg sollen im Alltag entsprechende Erfahrungen machen.

Partizipation ist der Modus, in dem Kinder (in allen Alltagssituationen und Themenbereichen!) von Anfang an Möglichkeiten und Wirkungen des Austausches von Teilhabe und Teilgabe gestalten und erleben.

Spielen kann in diesem Modus - auch kritisch- mit Kindern thematisiert werden. So kann ein aktivierendes Klima erzeugt werden, in dem Kinder (wieder) zu ihren eigenen Potenzialen finden, vor allem zu ihrer angeborenen Neugier - Lust am Neuen!



*Was Humboldt vor rund 200 Jahren aufschrieb, wird heute  
eindrucksvoll von entwicklungswissenschaftlichen Studien bestätigt.*

*Im Spiel haben Kinder die Chance, ganz bei sich zu sein!  
Darüber sollten Fachkräfte und Eltern sprechen...*

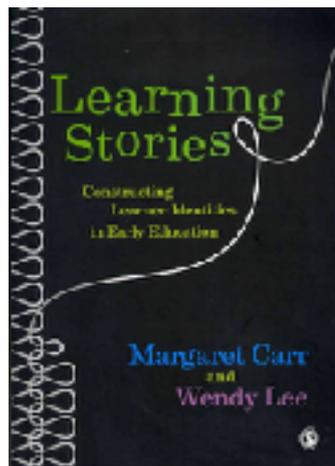
„Was nicht vom Menschen selbst gewählt,  
worin er auch nur  
eingeschränkt und geleitet wird,  
das geht nicht in sein Wesen über,  
das bleibt ihm ewig fremd,  
das verrichtet er nicht eigentlich mit  
menschlicher Kraft,  
sondern mit mechanischer Fertigkeit.“

*Wilhelm von Humboldt 1767 - 1835*

# SPIELEN SCHÜTZEN – IM DIALOG MIT ELTERN



Weil Spielen so selbstverständlich ist, dass sein großer Wert unerkannt bleibt, wird dem Phänomen Spielen (vielleicht) zu wenig Beachtung geschenkt: **wie kann diese „Blindheit“ im Dialog mit Eltern überwunden werden?**



Weil der Wert des Spielens oft unterschätzt wird, werden kindbezogene Dokumentationen des Spielens erforderlich, die den impliziten Lern- und Bildungswert anschaulich machen: **Wie werden dokumentierte Lern- und (Selbst)Bildungsprozesse in Elterngesprächen vorgestellt und reflektiert?**



Weil Spielen auch im Blick auf kulturelle Unterschiede ein sensibles Thema ist, sind Einblicke in kulturelle Erziehungs- und Bildungsvorstellungen wesentlich für den respektvollen Umgang miteinander: **In welcher Weise werden kulturelle Vorstellungen und Erfahrungen mit Eltern thematisiert und reflektiert?**

# SPIELEN FÖRDERN – AUFGABE FÜR LEITBILD – UND KONZEPTIONSENTWICKLUNG IM TEAM



Im Prozess der Leitbild-Entwicklung werden zwischen Träger und Team(s) grundlegende Werte und Ziele für Kita / Krippe / Hort reflektiert, vereinbart und formuliert.

Das Leitbild illustriert das Professionelle Selbstverständnis und ist verbindlich.

Alle konzeptionellen Entwicklungen orientieren sich an den im Leitbild verankerten Werten und Zielen

Werten und Zielen

sich an den im Leitbild verankerten

Wie vorschreiben für die Entwicklung der Konzeption

# SPIELEN FÖRDERN – AUFGABE FÜR LEITBILD – UND **KONZEPTIONSENTWICKLUNG** IM TEAM

Die Konzeption gibt konkrete Einblicke in das Pädagogische Programm (u.a. Spezifische Ziele und Inhalte, methodische Umsetzung und Rahmen, Häufigkeit und Zuständigkeit) der Kindertageseinrichtung:  
**welche Strukturen (Zeit / Raum/ Material) sichern das ausgiebige Spielen der Kinder?**



Die Konzeption berücksichtigt die Potenziale und Stärken des Pädagogischen Personals: **wie gestalten Fachkräfte beziehungsvolle Spielsituationen?**

Die Konzeption ist auf Inklusion ausgerichtet, sie bezieht sich auf den Sozialraum, die individuellen, kulturellen und religiösen Gegebenheiten und Lebenssituationen der Familien:  
**in welcher Weise wird die Vielfalt von Spielhandlungen wahrgenommen, reflektiert und unterstützt?**

Die Konzeption orientiert sich in allen Themenfeldern an fachwissenschaftlichen Erkenntnissen:  
**welche Strukturen und Ressourcen sichern das Teamlernen zum Thema „Spielen“?**

Die Konzeption verändert sich, wird im Prozess des Wandels be- und hinterfragt:  
**wie wird Qualitätsentwicklung verstanden und umgesetzt - hier am Beispiel „Spielen“?**

# SPIELEN EVALUIEREN – EIN INDIKATOR FÜR QUALITÄT

---

Spielen kann man sehen - alles, was man sehen kann, lässt sich evaluieren!

*Diese und viele weitere Broschüren der wiff  
(Weiterbildungsinitiative Frühpädagogische Fachkräfte)  
können im Internet heruntergeladen werden*



Das Spiel mit Gleichaltrigen  
in Kindertageseinrichtungen  
Teilhabechancen für Kinder mit Behinderung  
Ulrich Heimlich

*Die von Ulrich Heimlich zusammengestellte  
und hier beigelegte Spielkooperationskala  
kann von Fachkräften und von Praktikantinnen /  
Praktikanten eingesetzt werden, um Aufschluss  
über die Spieltätigkeit der Kinder zu erhalten.*

Skala: Seite 44

*Genug der Worte!*

*Herzlichen Dank  
für's Zuhören!*

Drei Dinge braucht der Mensch:  
eine Höhle, eine Spielwiese  
und ein Morgenrot.  
Sprichwort

*Jetzt sollen die Kinder  
in Bildern vom Spielen  
Sprechen...*