

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Kita-Fachtexte ist eine Kooperation der Alice Salomon Hochschule Berlin und dem FRÖBEL e. V. Das Portal bietet praxisbezogene Studententexte zu insgesamt zehn Themenfeldern, die von Expertinnen und Experten aus dem Feld der frühen Bildung verfasst werden.



Alice Salomon Hochschule Berlin
University of Applied Sciences



FRÖBEL
Kompetenz für Kinder

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

ABSTRACT

In diesem Fachtext wird zunächst Spiel definiert. Es folgt ein kurzer Blick auf seine Funktionen, um im Hauptteil das Verhältnis von Spiel und (Ganztags-) Schule zu beleuchten. Spiel lässt sich nicht gänzlich schulisch überformen und weist starke partizipatorische Aspekte auf. Aufgrund ebendieser Aspekte kann Spiel dazu beitragen, von Kindern benötigte selbstbestimmte Räume für Peer-Kontakte zu schaffen oder zu erhalten. Mit der Spielpädagogik steht eine Disziplin zur Verfügung, die den Charakter des Spiels wahrt und zugleich partizipative und lustvolle Alltagsgestaltung ermöglicht.

INFORMATIONEN ZUM AUTOR

Marcus Schnuck ist gelernter Erzieher und arbeitet als systemischer Supervisor (SG). Seine Fortbildungsschwerpunkte sind Offene Arbeit, Portfolio und Konzeptionsentwicklung. Er lebt mit seiner Familie in Lüneburg.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

WISSENSCHAFTLICHE LEITUNG

Prof. Dr. Rahel Dreyer
(dreyer@ash-berlin.eu)



Alice Salomon Hochschule Berlin
University of Applied Sciences

REDAKTION

Barbara Leitner
(leitner@ash-berlin.eu)



FRÖBEL
Kompetenz für Kinder

ZITIERVORSCHLAG

Schnuck, M. (2021): Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule. Kita Fachtexte, Nr. 6/2021. Verfügbar unter: urn:nbn:de:kobv:b1533-opus-4175 und <https://www.kita-fachtexte.de/de/fachtexte-finden/spiel-und-spiel-paedagogik-in-der-ganztagschule>. Zugriff am TT.MM.JJJ.



Dieses Werk steht unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland (CC BY-SA 3.0 DE)

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

GLIEDERUNG DES TEXTES

- 1. Einleitung**
- 2. Was genau ist Spiel? Annäherung an eine Definition**
 - 2.1 Spiel – Annäherung an eine Definition
 - 2.2 Funktionen des Spiels
- 3. Spiel und Schule**
 - 3.1 Peers in der Schule
 - 3.2 Spiel und Schule – Was macht das Spiel besonders?
- 4. Verbundenheit und Freiheit – Partizipation und Spiel**
- 5. Spielpädagogik**
 - 5.1 Spielpädagogik als Gestaltungselement in der Ganztagschule
 - 5.2 „Zehn Gebote“ für die Anleitung von Spielen
- 6. Zusammenfassung**
- 7. Fragen und weiterführende Informationen**
 - 7.1 Fragen und Aufgaben zur Bearbeitung des Textes
 - 7.2 Literatur und Empfehlungen zum Weiterlesen
 - 7.3 Glossar

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Spiel als zentrale Tätigkeit des Kindes

1 Einleitung

Spiel ist die zentrale Tätigkeit des Kindes. Das gilt für die früheste und frühe Kindheit, setzt sich aber über die weitere Lebensspanne fort. Die Bedeutung des Spiels für das Schulkind gerät allerdings selten in den Blick. Dabei ist das Spiel auch für Schulkinder durchaus relevant. Neben der großen Bedeutung der Peers für die Entwicklung von Eigenständigkeit und der Unterstützung bei der (zunehmenden) Abgrenzung von der Erwachsenenwelt, bietet das Spiel, als Gruppenspiel, vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten für die Ganztagschule (vgl. Weltzien, Prinz & Fischer 2013).

2. Was genau ist Spiel? – Annäherung an eine Definition

Jeder Mensch weiß was „Spielen“ ist, da jeder von uns selbst gespielt hat und viele von uns auch heute noch in unterschiedlichem Maße spielen. Wir sind alle Profis in Sachen Spiel, da selbst heute inaktive Spieler über mehrjährige Erfahrung verfügen. Dennoch ist eine genaue Definition gar nicht so leicht.

2.1 Spiel – Annäherung an eine Definition

Spiel ist ein äußerst komplexer, vielschichtiger und nicht leicht zu fassender Begriff. Es ist ein zentraler Baustein kindlicher Persönlichkeitsentwicklung und gleichzeitig die charakteristische Form der Auseinandersetzung des Kindes mit der Welt. Beim Spiel handelt es sich um „eine freiwillige Handlung und Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum freiwillig angenommen aber [mit] unbedingt bindenden Regeln verichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (ebenda, 6). Höke stellt den Bezug zum Lernen her, wenn sie herausstellt, dass Spiel „eine vom Kind ausgehende kognitive Aktivierung des Lernens [ist]. Berücksichtigung von Interesse, Angemessenheit der zu lösenden Aufgaben und Aktivierung von kreativen und fantasievollen Prozessen ergeben sich fast automatisch, wenn Kinder in ein Spiel eintauchen. Die einzelnen Spielformen verändern sich im Laufe des individuellen Entwicklungsprozesses“ (2011, 7). Lill macht zudem noch deutlich, dass Spiel nicht nur freiwillig, sondern auch zweckfrei ist. Und: „Spiel ist immer ganz im Hier und Jetzt“ (Lill 2014, 11).

Zweckfrei im Hier und Jetzt

Spiel ist freiwillig, handlungsbezogen, regelorientiert, zielbezogen und vollzieht sich in einer „zweiten Wirklichkeit“. Kinder erkunden im Spiel die Welt und probieren sich und ihre Fähigkeiten aus. Und gehen Funktionsweisen von Gegenständen auf den Grund (vgl. Weltzien, Prinz & Fischer, 2013, 6).

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Spielerische Weltaneignung

2.2 Funktionen des Spiels

Das Spiel ist die Art und Weise, in der und mit der sich Kinder die Welt aneignen. Durch das Spiel setzen sie sich in Beziehung zu ihrer (Um)Welt. Spielen ist untrennbar mit Lernen verbunden. Im Spiel und der Auseinandersetzung mit der Umwelt erhält das Gehirn förderliche Reize, im Sinne einer günstigen kognitiven Entwicklung (vgl. Schroer, Biene-Deißler & Grevin, 2016, 21f.).

Merkmale der spielerischen Weltaneignung in den frühen Jahren:

1. Spiel als Selbstzweck
2. Ausdruck des individuellen Selbst im Spiel
3. Zielbezogenheit von Spiel
4. Spannungsfeld von Fantasie und Wirklichkeit

(vgl. Weltzien, Prinz & Fischer 2013, 8)

Spiel als ein ganzheitlicher prägender Prozess

Das Gehirn ist Teil des Körpers und nicht direkt, sondern mittels der Sinnesorgane mit der den Körper umgebenden Welt verbunden. „Das Gehirn kommuniziert somit zwischen Organismus und Umwelt, mehr noch: Es besteht [...] eine Einheit aus Gehirn, Organismus und Umwelt, in der und mit welcher eine Entwicklung des menschlichen Ichs, also des menschlichen Bewusstseins, realisiert wird. Die Spielentwicklung des Kindes ist somit ein ganzkörperhafter, ja sogar leiborientierter Prozess, in welchem nicht nur neuronale Prozesse, sondern vor allem der Körper des Kindes, seine gesamte Stimmung, sein In-der-Welt-Sein diesen Spielprozess bedingen“ (Schroer, Biene-Deißler & Grevin 2016, 22). „Die Spielentwicklung des Kindes bildet somit annähernd die Lernentwicklung und die Gedächtnisentwicklung bis hinein in die Gestaltung abstrakter Denkprozesse ab“ (ebd.). Dies beinhaltet auch die Entwicklung moralischer Spielkompetenzen, im Sinne der Entwicklung von normativen Werturteilen im Hinblick auf Regelspiele. Das gilt deutlich über das Grundschulalter hinaus.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

3. Spiel und Schule

Die Bedeutung des Spiels und der durch das Spiel erworbenen Erfahrungen, Kompetenzen und Fähigkeiten verschiebt sich im Laufe der Entwicklung. Sammelt der Säugling vornehmlich Erfahrungen mit sich, seinem Körper und den ihn umgebenden Dingen, so macht das ältere Kind Erfahrungen mit der Welt und eignet sich diese (handelnd) an. Die kognitive Entwicklung und die Entwicklung des Spiels verschieben sich immer mehr vom konkret Sinnlichen zum Abstrakten. Für das Schulkind haben – auch im Spiel – die Gleichaltrigen eine große Bedeutung (vgl. Walther, Nentwig-Gesemann & Fried 2021, 159).

3.1 Peers in der Schule

Die Bedeutung der Peers nimmt mit dem Alter der Kinder zu. Hinsichtlich des sozialen Lernens gilt, „[...] dass besonders das Aushandeln gemeinsam geteilter, gültiger Regeln des sozialen Handelns in der eher auf Symmetrie und Reziprozität angelegten Gleichaltrigenbeziehung gelingen kann“ (de Boer & Deckert-Peaceman 2009a, 25). Durch die zeitliche Ausweitung des Schultags durch die Ganztagschule bzw. die Ausweitung dieser Schulform werden bisherige Orte des Peerhandelns schulisch überformt. In einem wechselseitigen Prozess beanspruchen schulische Deutungsmuster einerseits Geltung in Bereichen, in denen sie bislang nicht galten, während sich die Ganztagschule andererseits für die Lebenswelt von Kindern öffnet. Hier integriert sie Bereiche, für die sie sich bislang nicht zuständig fühlte. Dies geschieht beispielsweise durch die Einbindung außerschulischer Angebote, z.B. in Form von Arbeitsgemeinschaften (AGs).

Schulkind versteht
durchs Spiel die Welt

Freiwilligkeit in der Fußball-AG

Ist ein Kind für die Ganztagschule angemeldet, ist seine Teilnahme an dieser verpflichtend, auch weil die Eltern einen entsprechenden Betreuungsvertrag eingegangen sind. In der Folge ist auch die Teilnahme an der Fußball-AG verpflichtend, während die Teilnahme am Training desselben Vereins im außerschulischen Kontext freiwillig ist. „So wirkt beispielsweise der Ort [Schule] auf die Praktiken des Fußballtrainings in der Schule nicht nur über bestimmte zeitliche und räumliche Strukturen. Die Tatsache, dass das Training in der Schule als Teil von Schule stattfindet, ruft bei dem Trainer unbewusst bestimmte Vorstellungen hervor, die die Veranstaltung schulisch überformen.“ (Deckert-Peaceman 2009, 90.) Nach Aussage von Deckert-Peaceman kann sich der Trainer beim außerschulischen Training entscheiden, ob er auf das Fernbleiben eines Kindes beim Training reagiert. Im Kontext der Ganztagschule wären ihm deutlich engere Grenzen gesetzt. Dadurch sei der Aspekt der Freiwilligkeit zumindest stark eingeschränkt, z.B. wenn er zum Führen einer Anwesenheitsliste verpflichtet würde.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Dass diese schulische Überformung auch für das Spiel(en) gilt, wird an Deckert-Peacemans Beispiel eines Toberaums deutlich: „Anders als in der Freizeit, in einem Raum ohne direkte Erwachsenenkontrolle, kann man in der Schule nicht wirklich toben. Man kann sich nicht nach dem Lustprinzip entscheiden, wann (da dürfen wir nur einmal rein) und wie man tobt (darf nicht auf die Hängematte springen)“ (ebd. 94).

Ganztagschule braucht selbstbestimmte, freiwillige Freizeitaktivitäten

Auch wenn die Akteure der Ganztagschule darum bemüht sind, die Lebenswelt von Kindern einzubeziehen und neue Möglichkeiten zu integrieren, bleibt es weiterhin eine Schule, die als solche in der Regel aus ihrer Schullogik heraus agiert. „In diesem Spannungsfeld wird versucht, den ganztägigen Schulalltag pädagogisch zu gestalten und ihn als umfassendes Lern- und Erfahrungsfeld zu konzipieren. Aus der Perspektive von SchülerInnen ist jedoch bedeutsam, inwiefern die Schule offene und selbstbestimmte Formen der Freizeitbeschäftigung erlaubt“ (de Boer & Deckert-Peaceman 2009b, 320). Auftretende Spannungen sind ein Ausdruck der spezifischen Perspektiven, welche die Kinder haben (vgl. Walther, Nentwig-Gesemann & Fried 2021, 12). Um deutlich zu machen, dass das Spiel eine Handlungsform ist, die genau diese Kriterien erfüllt, soll im nächsten Schritt das Verhältnis von Spiel und Schule näher beleuchtet werden.

Wert des Spiels wird in der Schule häufig verkannt

3.2 *Spiel und Schule – Was macht das Spiel besonders?*

Nach ihren Grundlogiken unterscheiden sich Schule und Spiel teilweise deutlich (eine beispielhafte Übersicht findet sich bei Baer, Schorn & Waschk 2017, 13f.)¹. Neben der Unterscheidung von formeller und informeller Bildung liegt der Hauptunterschied vielleicht darin, dass die Schule in die Zukunft schaut und sich das Spiel allein im Hier und Jetzt vollzieht (vgl. Wegener-Spöhring 2011, 51f.). Aufgrund dieser unterschiedlichen Perspektiven mag sich der Gedanke einschleichen, dass die Schule einen Wert für die Zukunft schafft, etwas, das Bestand hat, während das Spiel, mit seinem Fokus auf den Moment, einen Wert schafft, der im selben Augenblick wieder verfliegt. Diese Sichtweise lässt außer Acht, „dass die spielerische Interaktion auch die sonst in unserer Gesellschaft vernachlässigten [...] Kommunikationskanäle berücksichtigt: Den Umgang mit dem Raum (Distanz und Nähe), dem ganzen Körper mit großen Gesten und Bewegungen, den Umgang mit der Stimme in allen Dimensionen, mit der Mimik in wunderbarer Eindeutigkeit: Im Spiel sind wir mit dem ganzen Körper und mit allen Sinnen präsent. – Im Gegensatz zu[r] [...] Irrealität der

¹ Der gedankliche Bezugsrahmen in diesem Text ist Schule als hierarchisch organisiertes System, welches häufig stark ergebnis- und zukunftsorientiert und auf den Kompetenzerwerb der Schüler*innen ausgerichtet ist. Dabei wird weniger kind- als stärkeorientiert agiert. Gleichzeitig gibt es durchaus Schulen, die die Kinderrechte ernst nehmen und Schule bedürfnisorientiert gestalten, z.B. Reformschulen.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Beziehungen und Interaktionen der Peers im Spiel

Spielinhalte ist diese dichte und gesamtkörperliche Interaktion sehr real und intensiv“ (ebd. 42). Hierin liegt u.a. die Chance für das Soziale Lernen durch das Spiel.

Schule fokussiert mit der Vermittlung von Wissen und Kenntnissen stark auf den Kompetenzerwerb. Dabei vollziehen sich Persönlichkeitsentwicklung und Kompetenzerwerb nicht ausschließlich durch ein Erwachsenen-Kind-Verhältnis, sondern auch zentral durch schulische und außerschulische Beziehungen in Peer-Groups. Die Besonderheiten von Peer-Group-Beziehungen stellen Bildungsprozesse auf eine ganz andere Interaktionsgrundlage, als die, auf der sie in der Schule stehen (vgl. Krüger & Grunert 2008, 382, 385). So wirkt sich z.B. das gemeinsame Aushandeln von Lösungswegen und Vorgehensweisen positiv auf das Verstehen von Zusammenhängen und die Wissensaneignung aus, „[...] da diese auf begründeten Einsichten beruhen“ (ebd., 387). Genau diese Aushandlungs- und Interaktionsprozesse vollziehen Kinder auch im Spiel. Walther, Nentwig-Gesemann und Fried stellen in ihrer Studie zur Qualität im Ganztage aus der Perspektive von Kindern im Grundschulalter (2021) fest:

„Anders als in den Interaktionen mit den Erwachsenen entwickeln Peers in Prozessen der Ko-Konstruktion gemeinsam Perspektiven und vor allem im Modus des Spielens erarbeiten sie sich konjunktives Erfahrungswissen. Die Studie zeigt, wie wichtig es für die Kinder ist, Frei- und Rückzugsräume zu haben, in denen sie ungestört ihre sozialen Beziehungen und vor allem ihre Freundschaften pflegen können. Die Palette der Themen und Herausforderungen in sozialen Beziehungen ist breit: Kräfte messen und sich raufen, gemeinsame Orte zum Spielen, Verstecken, Sich-Unterhalten und Beobachten schaffen, sich streiten und wieder vertragen, sich in unterschiedlichen Rollen und sozialen Konstellationen erproben und vieles mehr“ (ebd. 159).

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Eigenschaften des Spiels von Bedeutung für Schule

4. Verbundenheit und Freiheit – Partizipation und Spiel

Im schulischen Kontext sind der Wert und die Bedeutung des Spiels oftmals nicht selbstverständlich. Die größte Herausforderung hierbei ist die Differenz zwischen dem Anspruch der Schule auf Deutungshoheit (schulische Überformung) und den Eigenschaften des Spiels. Die Aspekte Lernen und Kompetenzerwerb sind sekundäre Eigenschaften von Spiel. Sie sind jedoch mit schulischen Deutungsmustern kompatibel. Somit ist es naheliegend, über die sekundären Eigenschaften eine Anschlussfähigkeit zwischen Spiel und Schule herzustellen. Kinder entscheiden sich allerdings vor allem aufgrund der primären Eigenschaften des Spiels dafür, zu spielen. Spielen ist zweckfrei, findet im Augenblick statt und ist freiwillig. Es hat sein Ziel in sich selbst und wird von einem Gefühl der Spannung und Freude begleitet sowie einem Bewusstsein des Andersseins als das gewöhnliche Leben (vgl. 2.1). Diese primären Eigenschaften des Spiels lassen sich nicht schulisch überformen, da das Spiel infolgedessen seinen Charakter verlieren und aufhören würde Spiel zu sein. „Die hohe Attraktivität des Spiels für Kinder [...] besteht darin, dass man diese Tätigkeit aus freien Stücken aufnehmen, selbst steuern und mit eigenen Ideen ausfüllen kann. In Spieltätigkeiten können sie sich in vollem Umfang beteiligen. Gerade angesichts der Multidimensionalität des kindlichen Spiels gilt das für alle Kinder mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten“ (Heimlich 2017, 16). Dem Spiel wohnt dementsprechend ein nicht zu unterschätzendes partizipatorisches Moment inne. „Spiel heißt in der Regel mit anderen spielen, richtet sich stets an ein Du und schafft so Gelegenheit zur Mitbestimmung. Aber auch die Losgelöstheit von bestimmten vorgegebenen Zwecken im Sinne von Selbstbestimmung ist einer der Gründe, warum Spieltätigkeiten von Kindern gesucht werden“ (ebd. 14). Spielen heißt teilhaben und beitragen. In der Definition von Partizipation, welche die AutorInnen der „Kinderstube der Demokratie“ (Hansen, Knauer & Sturzenhecker 2015) zugrunde legen, geht es darum, Entscheidungen, die das eigene Leben und das der Gemeinschaft betreffen, zu teilen und gemeinsam Lösungen zu finden (vgl. ebd., 19). Im Spiel üben Kinder dies nicht, sondern sie praktizieren es, wenn sie einander mit aktivem Interesse aneinander aufeinander zugehen und sich „mit einem hohen Maß an gegenseitiger Aufmerksamkeit begegnen“ (Heimlich 2017, 14).

Potenziale des Lernens im Spiel sehen

An dieser Stelle schließt sich in gewisser Weise der Kreis. Soziale Lernen und Partizipation finden im Spiel statt. Die Qualifikationen und Kompetenzen, die Kinder benötigen, um am Spiel teilzunehmen, werden durch das Spiel vermittelt und im Spiel erworben. Kinder lernen Spielen durch Spielen (vgl. Wegener-Spöhring 2011, 41f.). Es sind also erneut die sekundären Eigenschaften, die das Spiel auch in den Augen Erwachsener wertvoll machen können. Gleichzeitig müssen die primären Eigenschaften von Spiel zwingend erhalten bleiben, damit sich der von Erwachsenen gewünschte Bildungswert der sekundären Eigenschaften einstellen kann.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Die konstitutiven Momente des Spiels, Verbundenheit und Freiheit, stellen eine gute Möglichkeit dar, im Ganzttag partizipative Räume von Gemeinschaft und Freiheit zu erhalten oder zu schaffen, da sich kindliches Spiel nicht instrumentalisieren lässt.

Mit der Spielpädagogik steht dem Ganzttag eine Disziplin zur Verfügung, die in der Lage ist, die primären Eigenschaften des Spiels zu wahren und zugleich Situationen und Übergänge im Alltag partizipativ und lustvoll zu gestalten.

5. Spielpädagogik

Spiele, im Sinne von Gruppenspielen (z.B. „Mein rechter, rechter Platz ist frei“), lassen sich in unterschiedliche Formen unterteilen, wie z.B. Bewegungsspiele, darstellendes Spiel, Wettkampfspiele, Wahrnehmungsspiele, pantomimische Spiele usw. (vgl. z.B. Baer 2014). Weiterhin lassen sich einzelne Spiele von Spielketten oder Stationsspielen bzw. Spiele-Rallys unterscheiden. Darüber hinaus kann man Spiele auch dahingehend klassifizieren, wie sie sich einsetzen lassen, also welche Erfahrungen Kinder dabei wahrscheinlich machen. So können Spiele das gegenseitige Kennenlernen fördern, aber auch die Kooperation untereinander und das Vertrauen ineinander usw. Sie können die Erkundung einer (neuen) Umgebung unterstützen oder einfach dem Spaß miteinander dienen. Die Möglichkeiten, die Spiele bieten, um Situationen in der Ganztagschule partizipativ und lustvoll zu gestalten, sind dementsprechend vielfältig.

5.1 Spielpädagogik als Gestaltungselement in der Ganztagschule

Der spielpädagogische Nutzen hängt nicht zuletzt auch von der Intention der Spielleitung ab. Die nachfolgenden Ausführungen sind als anregende Beispiele für den Alltag in Ganztagschulen zu verstehen.

Zwischen den einzelnen Elementen des Tagesablaufs kommt es immer wieder zu Pausen, die Übergangssituationen geschuldet sein können (Kinder aus verschiedenen Klassen sammeln sich) oder außerplanmäßig entstehen (verzögertes Mittagessen). Hier können Gruppenspiele zur Überbrückung von (Übergangs-)Situationen im Alltag dienen. Spiele ermöglichen es den Fachkräften, die Situation zu ordnen und entsprechend der Bedürfnisse und Interessen der Kinder zu gestalten. Beispielsweise können Bewegungs- oder Aktionsspiele attraktiv für jene sein, die sich nach dem Unterrichtsende ausagieren möchten. Diesen Kindern wird durch entsprechende Spielangebote ein klarer Handlungsrahmen angeboten und ihr Bedürfnis in eine Form gebracht, die den institutionellen Rahmen nicht überfordern. Gleichzeitig öffnen sich durch

Vielfältige Spielformen nutzen

Als Unterstützung zur Regulation und zur Strukturierung

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

den so entstehenden Bezugspunkt Freiräume für jene Kinder, die sich in diesen Momenten Ruhe oder Gespräche wünschen. In diesem Sinne helfen Spiele auch Situationen zu steuern. Immer wieder sind Fachkräfte mit Gruppensituationen konfrontiert, in denen sie die Kinder als Gesamtgruppe begleiten und ggf. auch führen müssen, auch weil sie z.B. sehr kurzfristig für eine große Gruppe von Kindern verantwortlich werden. In solchen Momenten machen Spiele nicht nur Spaß, sondern geben Orientierung und strukturieren die Situation. Dabei müssen die Spiele keinesfalls ausschließlich von Erwachsenen eingebracht werden. Spiele zu spielen ist umso attraktiver, je stärker die Kinder die Spielsituation selbst mitgestalten können (vgl. 4. und 5.2).

Gemeinschaftserlebnis für die gesamte Schule

Unabhängig von solchen praktischen Überlegungen sind Spiele auch eine schöne Art, Gemeinschaft zu erleben. Spiele können als Gestaltungselement am Nachmittag im Sinne eines Angebotes eingebracht werden, beispielsweise in Form einer (regelmäßigen) Spielekette (→ Glossar). Doch auch zur Feriengestaltung eignen sie sich. Hier können Spieleketten zu (mehrtägigen) Spielgeschichten ausgebaut werden und auch mithilfe von Stationsspielen, Spiele-Rallys oder Spieleolympiaden für ein oder mehrere Tage gestaltet werden. Großgruppenspiele machen es möglich, mit mehreren Gruppen oder gar allen Kindern der Ganztagschule gleichzeitig zu spielen. Dies kann z.B. in Form von Spieleolympiaden geschehen.

Im Spiel Gemeinschaft erleben

Zum Gefühl von Gemeinschaft gehört auch das Gefühl, gesehen zu werden. Ein Spiel, das dieses Erlebnis auch in größeren Gruppen möglich macht, ist „Schere-Stein-Papier – mit Fans“. Alle spielen gleichzeitig Schere-Stein-Papier, wie gewohnt 1:1. Wer das Duell verliert, scheidet nicht aus, sondern wird zum Fan der Person, gegen die er/sie verloren hat. Als Fan feuert man diese Person lautstark und gestenreich an. Es steigert den Spaß und den Effekt des Spiels, wenn man das Anfeuern vorher als eine „Aufwärmübung“ trainiert. Am Ende kommt es zu einem Finale zwischen zwei Teilnehmenden, die von ihren Fangruppen lebhaft unterstützt werden. Je größer die Gruppe ist, umso mehr Spaß macht das Spiel. Man sollte beachten, dass die Gruppe am Ende über sehr viel Energie verfügt.

Dieses Spiel führt zu einem großen Durcheinander. Niemand ist in diesem Augenblick in der Lage, das gesamte Geschehen im Blick zu haben. Aber alle MitspielerInnen sind die ganze Zeit über in direkten und lebhaften Kontakt mit anderen MitspielerInnen. Niemand ist allein, alle sind mit jemandem im Kontakt. In ähnlicher Weise können auch andere Kleingruppenspiele für die Großgruppe umgemünzt werden.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Kindern Raum geben, Spiele zu planen und zu erfinden

Kinder spielen Gruppenspiele gerne. Ist es an einer Ganztagschule „normal“, Spiele zu spielen, werden die Kinder unabhängig von Erwachsenen anfangen zu spielen. Viele Kinder kennen durch außerschulische Einflüsse Gruppenspiele und bringen sie, bei vorhandenen Möglichkeiten gerne ein. Auch die Spiele, die sie im Ganztage kennenlernen, greifen sie eigenständig auf. Ein pädagogisches Ziel der Fachkräfte, im Sinne von Selbststeuerung und Partizipation, könnte darin bestehen, die Schüler*innen zu befähigen, Spieleketten eigenständig und verantwortlich zu planen, vorzubereiten und durchzuführen.

5.2 „Zehn Gebote“ für die Anleitung von Spielen

Um das Potenzial von Spielen als Gestaltungselement nutzen zu können, sollten einige grundlegende Handlungsempfehlungen befolgt werden. Bei der Anleitung von Spielen findet sich die Fachkraft in der Rolle der SpieleanleiterIn wieder, was zu einem guten Teil auch bedeutet, AnimateurIn zu sein. Die Frage, wie man eine Gruppe „richtig“ zum Spielen anleitet bzw. animiert, ist kaum allgemein zu beantworten. Zu stark kommt es auf die jeweilige Gruppe an (z.B. freiwilliger Zusammenschluss, konfliktarme oder reiche Gruppe, altershomo- oder altersheterogen), was für eine Entwicklung die Gruppe gerade durchmacht (z.B. Gruppenphasen) usw. Grundsätzlich lässt sich aber sagen, dass man das Anleiten von Spielen am besten durch die eigene Praxis übt und lernt. Als eine erste Orientierung können hierbei Baers „Zehn Gebote“ für SpielpädagogInnen (2010, 34) dienen.

1. „Du sollst eine anregungsreiche, auf kooperatives und selbstständiges Handeln ausgerichtete Spielumgebung zur Verfügung stellen.
2. Du sollst Kinder, die nicht mitspielen wollen, in Ruhe lassen und immer nur mit freiwillig Mitspielenden spielen.
3. Du sollst das Spiel der Kinder so einrichten, dass alle Mitspielenden möglichst die gleichen Chancen haben.
4. Du sollst nur Spiele vorschlagen, von denen du glaubst, dass sie in deiner Spielgruppe eine mindestens 80-prozentige Erfolgchance haben.
5. Du sollst Spielregeln klar und für alle verständlich eingeben und dich beim Mitspielen immer vorbildlich verhalten.
6. Du sollst als SpielpädagogIn möglichst oft und viel mitspielen, um z.B. möglichst wenig von außen pädagogisch eingreifen zu müssen.
7. Du sollst die Kinder dazu anhalten, intensiv, fair und regelgerecht zu spielen.
8. Du sollst dafür sorgen, dass kein Kind beim Spiel physisch oder psychisch verletzt oder behindert wird.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

9. Du sollst bei allen Spielaktivitäten – sogar bei Lernspielen – den Humor, Ulk und Unsinn nicht zu kurz kommen lassen.
10. Du sollst eigene Spielvorschläge und kreative Regelveränderungen der Kinder fördern und achten, sofern diese im Einverständnis zustande kommen.“

Praxistipp für die Spieleauswahl

Die Entscheidung, mit Kindergruppen Spiele zu spielen, ist das eine. Das andere ist die Frage, welche Spiele man mit ihnen spielt. Hier bieten sich zum einen natürlich der eigene Erfahrungshintergrund und jener der Kinder an. Doch wie wähle ich genau aus und worauf achte ich, wenn ich den (gemeinsamen) Erfahrungshintergrund erweitern möchte?

Es hat sich bewährt, bei der Auswahl darauf zu achten, dass die Spiele einerseits Spaß, Unterhaltung und Bestätigung bringen, andererseits aber auch neue (geplante) Erfahrungen ermöglichen. Man sollte genau überlegen, wie sich ein Spiel auf die je konkrete Gruppe auswirken könnte und welche Schwierigkeiten mit einem Spiel einhergehen könnten. Welche Vorerfahrungen mit „Spiel“ bringt die Gruppe mit und gibt es evtl. Spielhemmungen, die sich bei einigen Spielen milder darstellen als bei anderen.

Weiterhin ist es gut zu überlegen, ob die infrage kommenden Spiele zu den inneren und äußeren Bedingungen passen (Räume, Ausstattungen, Kontext der Spiele, aktuelle Gruppendynamik). Je größer die Zahl an Mitspielern ist, umso stärker braucht man ein genau geplantes Programm mit einzelnen Schritten und präzisen Gedanken.

Für Spieleketten gilt: Aktivierung halte ich aufrecht, wenn es mir als SpielleiterIn gelingt, den Übergang zwischen zwei Spielen als Spiel zu gestalten. Kann ich hier ein bekanntes Spiel variieren oder denke ich mir welche aus.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

6. Zusammenfassung

Spielen ist für Kinder von großer Bedeutung und fiel traditionell in den Freizeit- oder außerschulischen Bereich. Durch den Ausbau der Ganztagschulen und die damit verbundene Ausdehnung der Zeit, die Kinder in der Schule verbringen, wird nun auch das Spiel(en) in viel stärkerem Maß schulisch überformt. Damit gerät das Spiel unter Legitimationszwang, während es gleichzeitig zu seinem Charakter gehört, nicht instrumentalisiert zu sein.

Die Notwendigkeit, Kindern offene, ungestörte und selbstbestimmte Räume für Peer-Kontakte zu gewähren, bleibt unverändert bestehen. Dank seiner partizipatorischen Aspekte ermöglicht Spiel, Freiräume im Kontext von Schule und kann zur Schaffung und zum Erhalt derartiger Räume beitragen. In Gestalt der Spielpädagogik kann das Spiel in der Ganztagschule zudem ein partizipatorisches und lustvolles Gestaltungselement von besonderem Wert sein.

7. Fragen und weiterführende Informationen

7.1 Fragen und Aufgaben zur Bearbeitung des Textes

Fragen und Aufgaben

Aufgabe 1:

Erinnern Sie sich bitte an die Spiele Ihrer Kindheit. Welche Spiele haben sie am liebsten gespielt? Spielten Sie lieber drinnen oder draußen? Mit wem haben sie meistens gespielt?

Nehmen Sie sich einen kurzen Augenblick Zeit und denken über diese Fragen nach, bevor Sie sich den weiteren Fragen zuwenden:

Welche Rolle spielten die Erwachsenen bei den Spielen Ihrer Kindheit? Waren sie eher anwesend oder eher abwesend?

Frage 1:

Viele Eltern räumen den schulischen Leistungen ihrer Kinder einen hohen Stellenwert ein. Manche sehen es nicht gerne, wenn ihr Kind „nur“ spielt, gerade bei schlechteren Leistungen. Wie begegnen Sie diesen Eltern?

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Frage 2 :

Viele Kinder verbringen ihren Alltag ganztägig in der Schule. Damit alles reibungslos klappen kann, haben die Kolleg*innen einen ausgefeilten Tagesablauf entwickelt. Davon unbeeindruckt bestehen die Kinder darauf, „zu machen, was sie wollen“. Wie stellen Sie einen Ausgleich her?

7.2 Literatur und Empfehlungen zum Weiterlesen

Literaturverzeichnis

- Baer, U. (1995): *Spielpraxis. Eine Einführung in die Spielpädagogik*, Seelze-Velber: Kallmeyer.
- Baer, U. (2010): Die „10 Gebote“ für SpielpädagogInnen.
In: *Gruppe & Spiel*, 6, S. 34
- Baer, U. (2014): *666 Spiele. für je.de Gruppe – für alle Situationen*. 26. komplett überarbeitete Auflage, Seelze: Klett | Kallmeyer.
- Baer, U.; Schorn, B. & Waschke, M. (2017): *Spiele und Aktionen im Ganztage*. Grundlagen-Erfahrungen-Spielvorschläge; Seelze: Klett | Kallmeyer.
- de Boer, H. & Deckert-Peaceman, H. (2009a): *Kinder und Schule – Rekonstruktionen der kindlichen Perspektive und ihre Bedeutung für die Schule*. In: dies. (Hrsg.): *Kinder in der Schule. Zwischen Gleichaltrigenkultur und schulischer Ordnung* (S. 21 – 33); Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- de Boer, H. & Deckert-Peaceman, H. (2009b): *Schulische Ordnung und Peerkultur*. In: dies. (Hrsg.): *Kinder in der Schule. Zwischen Gleichaltrigenkultur und schulischer Ordnung* (S. 319 – 328); Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Deckert-Peaceman, H. (2009): *Zwischen Unterricht, Hausaufgaben und Freizeit. Über das Verhältnis von Peerkultur und schulischer Ordnung in der Ganztagschule*. In: De Boer, H. & Deckert-Peaceman, H. (Hrsg.): *Kinder in der Schule. Zwischen Gleichaltrigenkultur und schulischer Ordnung* (S. 85 – 102); Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hansen, R.; Knauer, R. & Sturzenhecker, B. (2015): *Partizipation in Kindertageseinrichtungen. So gelingt Demokratiebildung mit Kindern!* Weimar: verlag das netz
- Heimlich, U. (2017): *Das Spiel mit Gleichaltrigen in Kindertageseinrichtungen. Teilhabechancen für Kinder mit Behinderung*. Weiterbildungsinitiative Frühpädagogische Fachkräfte, WiFF Expertisen, Band 49. München.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

Höke, J. (2011): Die Bedeutung des Spiels für die kognitive Entwicklung. Zugriff am 02.06.2020. Verfügbar unter https://www.kita-fachtexte.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/KITaFT_Hoeke_2011.pdf.

Krüger, H.-H. & Grunert, C. (2008): Peergroups. In: Coelen, Th. & Otto, H.-U. (Hrsg.): Grundbegriffe Ganztagsbildung. Das Handbuch. (S. 382 – 391); Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Lill, G. (2014): Essen, Schlafen, Spielen. In: betrifft KINDER, 5, 11 – 15.

Reinhold, G. (Hrsg.) (2017): Soziologie-Lexikon, München: Oldenbourg Verlag, 4. Auflage.

Schroer, B.; Biene-Deißler, E. & Greving, H. (2016): Das Spiel in der heilpädagogischen Arbeit. Stuttgart: Kohlhammer.

Walther, B; Nentwig-Gesemann, I & Fried, F. (2021): Ganzttag aus der Perspektive von Kindern im Grundschulalter. Eine Rekonstruktion von Qualitätsbereichen und -dimensionen. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung

Wegener-Spöhring, G. (2011): Spiel ist die Freiheit der Kinder. Soziales Lernen im Spiel. In: Klaas, M.; Flügel, A.; Hoffmann, R. & Bernasconi, B. (Hrsg.): Kinderkultur(en) (S. 37-53); Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Weltzien, D.; Prinz, T. & Fischer, S. (2013): Spiel und kindliche Entwicklung. In: Weltzien, D. (Hrsg.), kindergarten heute, wissen kompakt: Das Spiel des Kindes (S. 4 – 17), Freiburg: Herder.

Empfehlungen zum Weiterlesen:

Empfehlungen zum Weiterlesen

Baer, U. (2016): 666 Spiele: für jede Gruppe – für alle Situationen. Seelze: Klett | Kallmeyer, 27. Auflage (DER Spielebuchklassiker)

Baer, U.; Schorn, B. & Waschk, M. (2017): Spiele und Aktionen im Ganzttag. Grundlagen-Erfahrungen-Spielvorschläge; Seelze: Klett | Kallmeyer.

Heimlich, U. (2015): Einführung in die Spielpädagogik, Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 3. aktualisierte und erweiterte Auflage.

Petillion, H. (2016): 1000 Spiele für die Grundschule – Von Adlerauge bis Zauberbaum. Weinheim: Beltz, 4. Auflage.

Spiel und Spielpädagogik in der Ganztagschule

von Marcus Schnuck

7.3 Glossar

Peer Group

„Gruppe von Gleichaltrigen, in der Jugendsoziologie verwendeter Begriff zur Charakterisierung des Übergangs vom Kind zum Erwachsenen. Die peer group vermittelt dem Jugendlichen altersgemäße Orientierungsmuster und erleichtert ihm die Integration in die Gesellschaft“ (Reinhold 2017, 485).

Gleichaltrigengruppe

„Peer group (engl.), die gleichaltrigen Kinder und Jugendlichen, die in Spiel, Sport, Schule, Freizeit interagieren und für die Sozialisation eine wichtige Funktion haben: Sie setzen die Primärsozialisation durch die Familie fort und beginnen die Ablösung von ihr zu erproben, indem sie einerseits eigene, jugendspezifische Werte und Normen vermitteln, andererseits aber auf das gesellschaftliche Leben außerhalb der Familie vorbereiten.“ (ebd., 238)

Spielekette

„Die gesamte Gruppe spielt nacheinander mehrere Spiele, wobei diese Spiele durch einen roten Faden (eine Geschichte, dasselbe Material, ein bestimmter Anlass o.ä.) verbunden sein sollten.“ (Baer 1995, 142)

Die Spieleskette ist wahrscheinlich die verbreitetste Form der Spielaktion. Man kann sie sich als „Grundform“ der Spieleaktion vorstellen. Sie ist mit bis zu 30 Personen durchführbar und bedarf einer Spielleitung. Erweitert und mit anderen Formen kombiniert, kann man sie auch mit mehr als 30 Personen spielen.

Entsprechend des inhaltlichen Ziels (Kennenlernen, eine bestimmte Stimmung in der Gruppe erzeugen etc.) sollte eine Form gewählt werden, welche die verschiedenen Spiele in einen gemeinsamen Bezugsrahmen stellt.