Ulrike Leubner

Wie Kuscheltiere, Puppen und Plastikautos die Kindheit begraben

Vorsicht Spielzeuglawine

edition claus

Der Verlag mit dem Drachen.

1. Auflage 2019

Copyright © 2019 edition claus,
Limbach-Oberfrohna

Umschlaggestaltung:
polar 1– Agentur für Kommunikation und Design GmbH unter
Verwendung eines Motivs von Istockphoto, dorian2013

Texte:
Ulrike Leubner

Satz:
Annegret Heine

ISBN 9783981888331
www.edition-claus.de

Copyright: Alle in diesem Buch veröffentlichten Texte, Fotografien und Grafiken, einschließlich aller ihrer Teile, sind urheberrechtlich geschützt. Ein Nachdruck in anderen Medien oder eine Speicherung in anderen Medien (inklusive Datenbanken und Foren) ist nur nach schriftlicher Genehmigung des Herausgebers erlaubt. Alle in diesem Buch genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des je gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind.

Bildnachweise: Ulrike Leubner, Annegret Heine und Christian Wobst sowie Stefan/fotolia (S. 10), zamuruev/fotolia (S. 17), sementinov/fotolia (S. 26/27), PeopleImages/istockphoto (S. 31), alexkich/fotolia (S. 36), Peter Kensbock/fotolia (S. 51), shapoval- photo1/fotolia (S. 51), Rainer Fuhrmann/fotolia (S. 61), photobyphotoboy/fotolia (S. 85), kuzmichstudio/fotolia (S. 95) und altanaka/fotolia (S. 99).

Vorsicht Spielzeuglawine!

—

Wie Kuscheltiere, Puppen und Plastikautos die Kindheit begraben

Ulrike Leubner

Inhalt

08 Vorwort

Die Pädagogik des Spiels

12 Von der Bedeutung des Spiels

14 Bekannte Pädagogen im Überblick

17 Die vier Phasen eines Spielzeugs

18 Spielzeug – eine Begriffsbestimmung

19 Wieviel Spielzeug braucht ein Kind wirklich?

Eine kurze Geschichte des Spielzeugs

22 Von der Steinzeit bis heute

24 Kriegs- und Kampfspielzeug auf dem Prüfstand

Spielzeug heute

30 Geschlechtsspezifische Spielzeugauswahl

33 Spielzeug – eine Gesundheitsgefahr?

35 Spielzeug selbst gemacht

36 Spielzeug, wandle dich!

38 Spielzeug selbst gebaut

Spielzeug in Kindertagesstätten

44 Verschiedene Ansätze in den Bildungsplänen

45 Platz in der Kita effektiv nutzen

50 Räumlichkeiten in der Kita kreativ nutzen

52 Verbot oder Regel – Unterschied im Detail

54 Vielfalt und Menge im Fokus

56 Aufräumen oder stehen lassen?

58 Mitgebrachtes Spielzeug und Spielzeugtag

62 Die spielzeugfreie Kindertagesstätte

68 Hort: Hat Spielzeug eine Altersgrenze?

70 Zusammenarbeit mit Eltern

Spielzeug in der Familie

74 Das eigene Wachsen verstehen

75 Das Spielzeug der Eltern

76 Der Wunsch nach Spielzeug

79 Der „Wert“ des Spielzeugs

80 Spielräume zu Hause gestalten

84 Spielend lernen

Weg mit den Spielzeugbergen!

88 „Kind von Spielzeugbagger überrollt“

Vier Fragen an alle, denen Kinder am Herzen liegen

94 Braucht es zur Bewegung Hilfsmittel?

96 Wer hat Angst vorm Wald?

98 Gibt es schnelle Hilfe gegen Langeweile?

99 Welches Spielzeug darf mit in den Urlaub reisen?

100 **Quellen**

102 **Danksagung**

Vorwort

Es gibt nichts Natürlicheres und Begreifbareres als das Spiel eines Kindes. Das Spiel ist die Haupttätigkeit des Kindes. Im Spiel eignet es sich lebensrelevante Grundlagen an. Das Spiel begleitet die Kindheit somit als immer sprudelnder Quell des Lernens.

Zum Spielen benötigt das Kind zunächst sich selbst mit all seinen Sinnen. Spielbegleiter oder Spielpartner ergänzen den Spieldrang eines Kindes. Es spielt mit anderen Personen oder integriert sie in sein Spiel. In den Spielprozess bezieht das Kind auch Gegenstände ein, die es umgeben. Es ahmt im Spiel die Tätigkeiten der Erwachsenen nach und übt sich damit ganz automatisch darin, diese Tätigkeiten eines Tages einmal selbst zu übernehmen.

Schon vor ewigen Zeiten begannen Erwachsene damit, den Kindern Alltagsgegenstände im Miniaturformat zu reichen, um den Spieltrieb der Mädchen und Jungen zu unterstützen. Vor allem in den Industrienationen wuchs die Zahl der Alltagsgegenstände, die uns umgeben, rasant. Die Spielzeugberge in den Kinderzimmern hielten mit dieser Entwicklung in der Regel Schritt. Jetzt, wo wir in vollgepackten Wohnungen keine Luft mehr zum Atmen haben, beginnt das Umdenken. Und auch diese Entwicklung macht vor den Kinderzimmern nicht halt.

In Familien wie auch in Kindertageseinrichtungen ändert sich das Bewusstsein im Umgang mit käuflich erworbenem Spielzeug. Berge voller Puppen und Autos, Bausteine und Pferde im Kinder- wie im Gruppenzimmer sorgen für Streit um Besitz, Lärm und Stress beim Einräumen. Der Kampf um Strukturen und Ordnungssysteme bringt Kinder, Eltern und pädagogischen Fachkräften gleichermaßen aus dem Gleichgewicht.

Die Zahl der Erwachsenen, denen bewusst wird, dass Besitz allein nur eine eingeschränkte Quelle des Glückes ist, nimmt stetig zu. Kinder wissen noch nicht, was Glück ist, sie leben für den Moment und sind damit in der Regel die glücklichsten und zufriedensten Menschen auf der Welt. Mit den natürlich immer gut gemeinten Spielsachen gefährden wir Erwachsenen dieses Glück und diese Zufriedenheit in nicht unerheblichem Maße.

Immer mehr Eltern, Großeltern und pädagogische Fachkräfte beschreiten deshalb einen Pfad der Verän-

derung. Sie betrachten die Entwicklungen entgegen des Mainstreams kritisch und überprüfen ihr eigenes Handeln. Sie gestalten zunächst den Umgang mit Spielzeug im eigenen Bereich um, nehmen aber auch Einfluss auf ihre Umgebung. Sie kommen mit Großeltern, anderen Familien, Freunden, der Kita, dem Hort und der Grundschule ins Gespräch um eine Antwort auf die Frage zu finden, ob es wirklich immer mehr sein muss.

In meiner Tätigkeit als Kitafachberaterin für einen großen Wohlfahrtsverband in Sachsen habe ich zahlreiche Kitas kennengelernt. In Weiterbildungen kam ich immer wieder mit Kollegen auch zum Thema Spielzeug in Kontakt. Über die Jahre wuchs so ein großer Fundus an zahlreichen Beispielen und Berichten, den ich Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, mit diesem Buch gern vorstelle. Mein Anliegen ist es, mit diesem Buch zum Nachdenken anzuregen.

Die ersten beiden Kapitel befassen sich kurz mit der Geschichte des Spielzeugs und der Pädagogik des Spiels. Im dritten Kapitel möchte ich auf die Gefahren hinweisen, die von gekauftem Spielzeug ausgehen können und Verbesserungsvorschläge benennen. In Kapitel 4 finden ErzieherInnen Anregungen zum Umgang mit Spielzeug in Kitas und das Kapitel 5 richtet sich an die Familien. Ich möchte mit diesem Buch gern ganz bewusst ErzieherInnen und Eltern gleichermaßen ansprechen. Denn wenn es um die Entwicklung von Kindern geht, können nur beide Seiten gemeinsam, Hand in Hand, etwas zum Wohle des Kindes erreichen.

Es würde mich freuen, wenn die von mir formulierten Ideen und Anregungen dazu beitragen, sie gemeinsam in der Familie und dem Kollegium, vor allem aber mit den Kindern weiterzuspinnen. Wie auch bei meinen anderen Fachbüchern „Mit Kindern Regeln regeln“ und „Planen mit Kindern“ freue ich mich auf Ihre Erfahrungen und Hinweise.

Ihre Ulrike Leubner im Namen des gesamten Teams der editon claus

Die Autorin

Ulrike Leubner kann auf langjährige Erfahrung als Fachberaterin für Kindertageseinrichtungen bei einem Wohlfahrtsverband in Sachsen, auf 30 Jahre Erfahrung als Erzieherin und 19 Jahre Leitungstätigkeit in Kindertagesstätten zurückgreifen. Als ausgebildete Multiplikatorin leitet sie Weiterbildungsseminare für Erzieherinnen und Erzieher. Weiterhin veröffentlichte sie bereits mehrere Kinderbücher und die Fachbücher „Mit Kindern Regeln regeln“ und „Planen mit Kindern“.

Die Pädagogik des Spiels

„Spiel ist die höchste Form der Forschung.“

Albert Einstein

Von der Bedeutung des Spiels

Wer auf der Suche nach Literatur zum Thema Spiel ist, der kann aus den Vollen schöpfen. Zahllose populäre und wissenschaftliche Bücher wurden zum Thema schon gefüllt. Aus diesem Grund, und weil sich in diesem Buch auf das Spielzeug fokussiert werden soll, kann das Thema Spiel nur kurz gestreift werden.

Mit einiger Sorge betrachte ich den Umstand, dass das Spiel zusehends aus der Öffentlichkeit verschwindet. Zwar locken die Spiele der Bundesliga und andere sportliche Großereignisse noch immer tausende Menschen ins Stadion, aber ähnlich wie bei Theateraufführungen nimmt der Mensch an solchen Spielen nur passiv teil. Wo ist der Homo Sapiens, über den Friedrich Schiller in seinem Werk „Über die ästhetische Erziehung des Menschen" schreibt: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." Wo also sind die Fußballer, die selbst auf dem Platz spielen? Wo sind die Laiendarsteller, die Freude daran finden, ihre Umgebung mit einem Theaterstück zu unterhalten? Wo sind die Mütter und Väter, die sich zu ihren Kindern in den Sandkasten knien und eine Sandburg nach der anderen bauen, die im Kinderzimmer Phantasiewelten entstehen lassen und darüber die Zeit vergessen?

Es ließe sich darüber streiten, ob es heute noch zeitgemäß ist, das Spielen als Arbeit des Kindes zu bezeichnen, wie es Maria Montessori oder Célestin Freinet getan haben, oder ob es mit Blick auf die Zukunft der Arbeit nicht besser ist, sich wieder auf den Ursprung des kindlichen Spiels zu besinnen, der allein im **Erlernen neuer Fähigkeiten aus innerem Antrieb** liegt. Wenn ein Kind immer die gleiche Aufgabe wiederholt, dann vor allem, um seine zuvor in Grundlagen erlernten Fertigkeiten immer weiter zu vervollkommnen.

Die International Play Association hat 2014 in einer Deklaration die Wichtigkeit des Spiels für Kinder festgestellt. Demnach hilft Spielen den Kindern...

- zu entdecken, welche Unterschiede es zwischen ihnen, anderen und der Welt, in der sie leben, gibt;
- zu verstehen, was sich hinter Beziehungen, Sprache, Rollen und sozialen Strukturen verbirgt;
- zu lernen, was funktioniert und was nicht.

Durch das Spielen werden Kinder in die Lage versetzt, flexible und anpassungsfähige Strategien zu entwickeln, die ihm helfen, die Probleme des Lebens zu lösen. Wörtlich heißt es: *„Understanding that life is not always 'fair' or 'good' helps children to adapt to problems in life and develop resilience and optimism to deal with stressful or traumatic events in the future."* (International Play Association) Das Recht des Kindes auf Spiel ist sogar festgeschrieben: in Artikel 31 des auch von Deutschland ratifizierten Übereinkommens über die Rechte des Kindes der Vereinten Nationen.

Das Spiel ist als Haupttätigkeit des Kindes auch seine wichtigste Lernquelle im Lebensabschnitt Kindheit. Dem Kind ermöglicht das Spiel erste tiefgründige Lebenserfahrungen: Es ahmt im Spiel die Erwachsenen nach, probiert aus, zu was es schon selbst in der Lage ist, stößt an Grenzen und entwickelt wichtige Strategien, um an sein Ziel zu kommen. Für Ausdauer, Interesse, Engagement, Kommunikation, Verantwortlichkeit bietet das Spiel ein reichhaltiges Übungsfeld, wie auch für die Entwicklung von motorischen und feinmotorischen Fertigkeiten. Im besten Fall fertigt das Kind aus eigenem Antrieb für sein Spiel (Zusatz-)Materialien an. So kann ein leerer Milchkarton zum Pferdestall werden oder ein Teller zu einer unbewohnten Insel. Diese Zusatzmaterialien tragen einen hohen Lerneffekt und unterliegen keinerlei „Übungsdruck". Ein Kind benötigt letztendlich spielgeeignete Räume und Materialien, aus denen es wählen kann, mit denen es Dinge nach eigenem Ermessen schaffen, an denen es sich ertüchtigen und seiner Phantasie und Kreativität Ausdruck verleihen kann. „Das ist meine Idee!" „So sieht sie aus!" „Ich habe meine Gedanken in Taten umgesetzt, meine Hände zaubern lassen!" Aus diesem Grund fordern der Hirnforscher Gerald Hüther und der Philosoph Christoph Quarch in ihrem Buch „Rettet das Spiel" meiner Einschätzung nach zu Recht, dass Kinder „so oft wie möglich und auf so vielfältige Weise wie möglich spielen dürfen" (Hüter & Quarch, S . 39).

Kinderspiel

Das Kinderspiel ist die zentrale Tätigkeit eines Kindes und eine freies, nicht befohlenes Handeln, das eigenen Zielen folgt, wobei sich Umgebungen und Motivation gegenseitig beeinflussen und wandeln können (vgl. Huizinga, S. 16; Mogler S. 5ff.).

Spielarten

Funktionsspiele
=
Spiele mit dem eigenen Körper und Gegenständen (Murmelspiele, Hüpfspiele)

Fiktionsspiele
=
Deutungs- und Illusionsspiele (ein Hund, eine Rakete, ein Monster sein)

Rollenspiele
=
frei assoziierte Gruppenspiele und reglementierte Gesellschaftsspiele (zum Beispiel „Vater, Mutter, Kind“)

Rezeptionsspiele
=
Sprachspiele (Gehörtes, Erlebtes mitteilen, erzählen, aufmalen)

Herstellungsspiele
=
Spiele, die selbst produziert und anschließend zum Spiel angewandt werden

Konstruktionsspiele
=
Zusammensetzen von Elementen, die ein Produkt entstehen lassen (Themen-Baukästen)