

Katja Zehbe

Humboldt-Universität
zu Berlin
Institut für
Rehabilitations-
wissenschaften

Martina Labitzke

Lebenshilfe MOL e.V.
Frühförder- und
Beratungsstelle
Müncheberg

Workshop 7: Spielen

16. Forum Frühförderung am 10.09.2014 in Potsdam
Arbeitsbündnisse mit Familien im interdisziplinären
Frühfördersystem

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Was ist denn so besonders am Spiel?
Ein Plädoyer für mehr „Spiel-Raum“

Inhalt:

Das kindliche Spiel um seiner selbst willen gilt als Charakteristikum der Kindheit. Es ist die Grundbetätigung des Kindes von Geburt an und eröffnet ihm die besten Möglichkeiten zum Entdecken, Kennenlernen und Begreifen seiner Welt. In der Verantwortung ein Kind mit einem spezifischen Förderauftrag professionell zu begleiten, verschiebt sich schnell der Fokus weg vom Spiel hin zur gezielten und gelenkten Förderung.

Im Workshop wird auf die Bedeutung und Potenziale des kindlichen freien Spiels für die ganzheitliche Entwicklung von Kindern eingegangen. Der Workshop möchte Mut machen und Wege zeigen, dem ungelenkten freien Spiel der Kinder mehr 'Raum' in der Förderung zu geben und Brücken zwischen didaktischem und freiem Spiel zu schaffen.

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback



konkreter
Förderauftrag
zumeist enges
Zeitfenster

sichtbare
Ergebnisse/
Entwicklungen
sind angefragt



ganzheitliche
Förderung des
Kindes



**stetigen
Neuaus-
handlung einer
jeden Situation
in der
Balancierung
der kindlichen
und
professionellen
Interessen**

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

„Spiel ist immer von jemandem als Spiel gemeint.“ (Scheuerl 1985)

Spiel als Begegnung des Individuums mit der Welt, seinen Objekten und Subjekten (von Weizsäcker zit. n. Kolb 1990:45ff)

Dass „wir uns die Welt nur erscheinen lassen können, weil wir existenziell mit ihr verbunden sind, an ihr teilnehmen und sie verändern. Diese Tatsache ist überhaupt die Bedingung der Möglichkeit der Erkenntnis von Welt.“ (ebd.:29)

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Was ist Spiel?

- Spiel als inneres und äußeres Erleben (Husserl 1980)
- Spiel als Geschehniskette, Handlung oder Empfindung (Einsiedler 1990, Scheuerl 1994)
- in Begegnung mit sich selbst, einem Objekt oder in Interaktion mit einem Gegenüber

Merkmale des kindlichen Spiels (Scheuerl 1994, Einsiedler 1990)

- Intrinsische Motivation
- Freiwilligkeit
- Wahlmöglichkeit
- Frei von Alltäglichkeit und existenziellen Bedürfnissen
- Innere Unendlichkeit (Flow)
- Scheinhaftigkeit / So-tun-als-ob
- Dialektik
- Innere und äußere Grenzen

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Spielen im Lernen (didaktisches Spiel)

- Experimentieren
- Lernspiel
- Spielerisches Einkleiden

→ Kind erwirbt meist unter speziellen Bedingungen einzelne Entwicklungsaspekte

→ Isolierung der Entwicklungsprozesse führt zu Bruch im ganzheitlichen Zugang

(Scheuerl 1994, Heimlich 2001)

Lernen im Spielen (entpädagogisiertes Spiel)

- Freies Spiel
- Gebundenes Spiel

→ Kind bewegt sich durch seine Welt und fühlt sich spontan zum Handeln aufgefordert
(Langeveld 1968, Heimlich 1995)

→ anomies Umherspielen als Grundbetätigung des Kindes (Scheuerl 1994: 182)

1. Einstieg

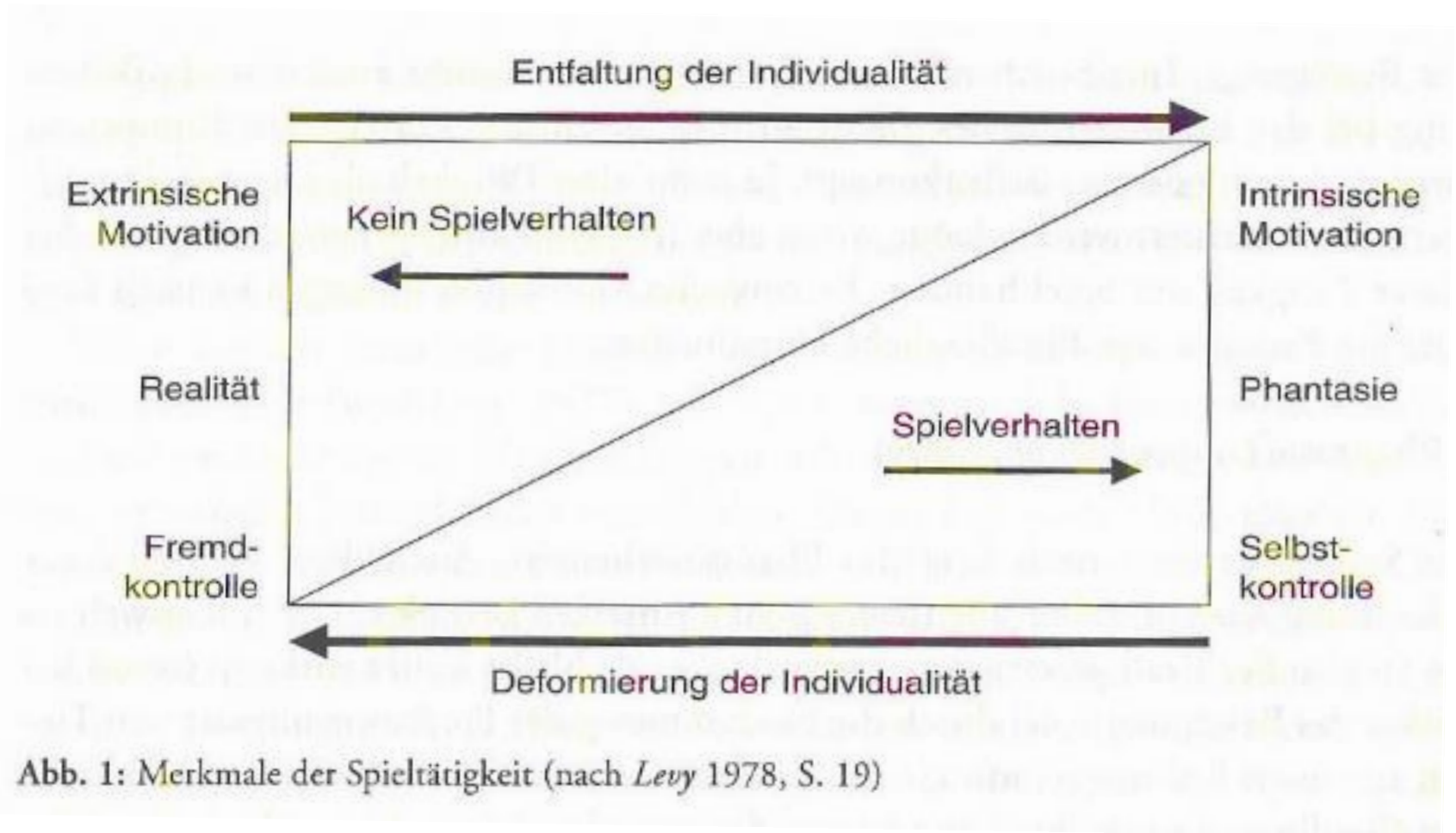
2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback



1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Das entpädagogisierte Spiel als Motor für die ganzheitliche Entwicklung

(Porter 2002)

- eigenständiges zweckfreies und lustvolles Handeln
- greift automatisch auf vorhandene Entwicklungsstufen zurück
- keine Über- oder Unterforderung möglich
- Selbstkonstruktion von Welt
- Steigerung von Konzentration, Lernfähigkeit, Selbstverständnis, Selbst- und Fremdbild, Phantasie und Selbstregulation

(Röhrs 1981, Kallenbach 2006, Papoušek 2003, Streek-Fischer 2009, Cohen 1993, Ginsburg 2007)

- Einsichten zu Problemen und Lösungsmöglichkeiten, Beziehungen
- Verarbeitung von Erlebtem („Psychohygiene“)
- Entfaltung der verschiedenen Entwicklungsbereiche gleichermaßen
- Entwicklung eines Bewusstseins für die Dinge
- Impulse für die kindliche Ich-Bildung, die Identitätsbildung

→ Spiel als Begegnung mit der Welt!

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Welche Bedeutung hat der „Spiel-Raum“?

- Räumlichkeit
 - Freiraum sich persönlichkeitsbezogen und fähigkeitsbezogen auszuleben
 - Freiraum sich selbst wahrzunehmen und zu begegnen
 - Erfahrungsraum
 - Handlungsraum
 - Bewegungsraum
 - Erlebnisraum
- Lebensraum
 - Ruheraum
 - Zwischenraum
 - Schonraum
 - Schutzraum

(Janz/Lamers 2007, Fröhlich 1993, Lewin 1982)

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Spiel als Begegnung: Spiel muss immer von jemandem als Spiel gemeint sein (in Anlehnung an Scheuerl 1985)

- Interaktion = geregelter Austausch von Botschaften (dyadisch mit Sender, Botschaft, Kanal, Empfänger)
- Verständigung im Spiel: Spielhaltung, Motiv, u.U. Regeln
- ständige Rückkopplung über Mimik, Gestik, Körperhaltung, Laute, Blicke, Zeichen
- dynamisch fortlaufender Prozess (Sarimski 1994)

Begrüßung und Einleitung
Wechselseitige Orientierung
Spielerischer Dialog (Aufrechterhaltung, Modulation)
Abwendung

- Spiel ist dyadische Ko-Konstruktion im inneren und äußeren Erleben (Goffman 1993, Heimlich 2001)
- Erziehung als Situationsgestaltung (Mollenhauer 1982)

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

Beobachten Sie die Szenen unter folgenden Gesichtspunkten:

- Findet hier Spiel statt?
Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Würden Sie diese Szenen/Situationen auf die gleiche Art und Weise für Ihre eigene Förderung planen?
Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Welche Voraussetzungen brauchen Sie persönlich um Spiel gestalten zu können?

Ergebnisse der Gruppendiskussion: Was ist wichtig für Spiel?

1. Einstieg

2. Wissenschaftliche Erkenntnisse und Lesarten des kindlichen Spiels

3. Beobachtung anhand von Videobeispielen

4. Selbsterfahrung im Rollenspiel

5. Zusammenführung von Theorie und Praxis

6. Feedback

	sehr wichtig für mich	weniger wichtig für mich
sehr wichtig für das Kind	<ul style="list-style-type: none"> • Einstellung zum Freispiel • Räumliche Bedingungen • Geduld/Abwarten/Aushalten • Kommunikation • Empathie • Wertung durch das Umfeld • Situation in der Frühförderung • Innere Befindlichkeiten • Erfahrung und Wissen über das entpädagogisierte Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Anpassungsfähigkeit/Flexibilität • Vertrauen • Eigenmotivation des Kindes • Erwartungshaltung der Eltern an die zu erfüllenden Ziele
weniger wichtig für das Kind	<ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsfähigkeit • Einstellung zur Zeiteinteilung und -planung • Spielbiographie 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesprächsfähigkeit • Organisationsvermögen • Fachliches Wissen / Argumente • Räumlichkeiten

- Cohen, D. (1993): The development of play. 2. Aufl. London: Routledge.
- Einsiedler, W. (1990): Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie es Kinderspiels. Tübingen: Klinkhardt.
- Fröhlich, A. (Hg.) (1993): Lebensräume. Förderung und Lebensbegleitung schwerstbehinderter Menschen in Europa. Luzern: Edition SZH, Edition SPC.
- Ginsburg, K. R. (2007): The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. In: PEDIATRICS 119 (1), 182–191. DOI: 10.1542/peds.2006-2697.
- Goffman, E. (1993): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heimlich, U. (1995): Behinderte und nichtbehinderte Kinder spielen gemeinsam. Konzept und Praxis integrativer Spielförderung. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Heimlich, U. (2001): Spielpädagogik. 2.Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt..
- Janz, F.; Lamers, W. (2007): Spiel in der Frühförderung von Kindern mit schwerer Behinderung. Sich erleben - andere erleben - etwas erleben. In: Fröhlich, A. (Hg.): Frühförderung von Kindern mit schwerer Behinderung. Düsseldorf: Verl. Selbstbestimmtes Leben, 180–208.
- Kallenbach, K. (2006): Körperbehinderungen. Schädigungsaspekte, psychosoziale Auswirkungen und pädagogisch-rehabilitative Maßnahmen. 2. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Langeveld, M. J. (1968): Kind und Jugendlicher in anthropologischer Sicht. Eine Skizze. 3. Auf. Heidelberg: Quelle & Meyer.

- Levy, J. (1942): Play behavior. 1. Aufl. New York, Toronto: John Wiley & Sons.
- Mollenhauer, K. (1982): Theorien zum Erziehungsprozess. Zur Einführung in erziehungswissenschaftliche Fragestellungen. 4. Aufl. München: Juventa Verlag.
- Papoušek, M. (2003): Spiel und Kreativität in der frühen Kindheit. Stuttgart: Pfeiffer bei Klett-Cotta.
- Porter, L. (2002): Educating young children with special needs. London: Thousand Oaks.
- Röhrs, H. (1981): Das Spiel - ein Urphänomen des Lebens. In: Röhrs, H. (Hg.): Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft, 3–22.
- Sarimski, K. (1993): Interaktive Frühförderung. Behinderte Kinder: Diagnostik und Beratung. Weinheim: Beltz.
- Scheuerl, H. (1981): Zur Begriffsbestimmung von "Spiel" und "spielen". In: Röhrs, H. (Hg.): Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft, 41–49.
- Scheuerl, H. (1985): Zum Stand der Spielforschung. In: Einsiedler, W. (Hg.): Aspekte des Kinderspiels. Pädagogisch-psychologische Spielforschung. Weinheim, Basel: Beltz, 11–31.
- Scheuerl, H. (1994): Das Spiel. Band 1. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. 12. Aufl. Weinheim: Beltz.
- Streek-Fischer, A. (2009): Das Spiel als Medium zur Bewältigung von Konflikten. In: Frühe Kindheit (3). Online verfügbar unter <http://www.liga-kind.de/pages/zeit4.htm> (Stand: 07.10.2014).
- Weizsäcker, V. v. (1986): Der Gestaltkreis. Theorie d. Einheit von Wahrnehmen u. Bewegen. 5. Aufl. Stuttgart, New York: Thieme.
- Zehbe, K. (2012): Spielraum Frühförderung. Unveröffentlichte Diplomarbeit.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

katja.zehbe@hu-berlin.de

m.labitzke@lebenshilfe-mol.de

Tel.: 030 20 93 42 20

Tel.: 033432 74768-0