

Asbjørn Flemmen

Spiel und Bewegung

Über Bewegung, echtes Spiel
und gefährliche Sicherheit auf Spielplätzen



HØGSKULEN I VOLDA



**MØREFORSKING
VOLDA**

Verfasser	Asbjørn Flemmen
Herausgeber	Høgskulen i Volda
ISSN	0805-8075
Satz	Bente Lien
Distribution	http://www.hivolda.no/fou

Notatserien er for ulike slag publikasjonar av mindre omfang, t.d. forprosjektnotat, foredrag, artikkelutkast o.a. Eit hovudføremål med serien er å stimulere til publisering og fagleg debatt i miljøet. Spreiinga går i hovudsak til fagmiljøet i Volda, til eksterne fagmiljø og personar som forfattar(ar) ønskjer kommentarar frå. Kvar forfattar er ansvarleg for sitt arbeid.

Inhalt

Von der Frustration eines Sportlehrers.....	4
Die „Pädagogisierung“ von echtem Spiel	5
Die „Versportlichung“ von echtem Spiel.....	5
Die dualistische Sicht des Menschen	6
Konsequenzen	6
Das neue Paradigma	6
Echtes Spiel als Soziomotorik.....	8
Die Bedeutung von echtem Spiel für die sensomotorische Entwicklung	8
Spannung.....	9
Gefährliche Sicherheit.....	10
Wettbewerb und Solidarität.....	11
Eine Renaissance der echten Spielkultur	11

Es gibt ein zunehmendes Bewusstsein für die Bedeutung von Bewegung für die Entwicklung von Kindern, aber gleichzeitig gibt es sehr unterschiedliche Herangehensweisen, wie sich die Politik der Herausforderung angesichts der gesundheitlichen Probleme unserer Heranwachsenden stellt.

Auf der einen Seite finden wir durchorganisierte und strukturierte Angebote, auf der anderen Seite eine spontane Spielkultur, auf der einen Seite die Kultur von Erwachsenen, auf der anderen Seite die Kultur der Kinder.

Die eine Herangehensweise schlägt sich beispielsweise in der Finanzierung spezieller Bewegungs- und Erlebnisprogramme nieder, die andere in der Förderung von Spiel- und Bewegungsraum in der unmittelbaren Nachbarschaft oder in der Schule, welche die Kinder täglich aufsuchen (können).

Ich will versuchen darzulegen, warum ich die zweite für wichtiger und bedeutungsvoller halte. Ich will dabei betonen, dass mein Verständnis für den Wert von spontanem Spiel nicht aus fundierten spieltheoretischen Erwägungen kommt, sondern aus jahrelanger Beobachtung und filmischer Dokumentation von spielerischen Aktivitäten in einem stimulierenden Umfeld. Natürlich spielte auch mein professioneller Hintergrund eine Rolle, denn ich bin verantwortlich für die Ausbildung von Sportlehrern. Da Bewegungsabläufe ein zentrales Thema in der sportlichen Erziehung und im athletischen Bereich darstellen, war es für mich besonders interessant, die spontanen kindlichen Bewegungen zu beobachten.

Meine Definition von echtem Spiel ist wie folgt:

Echtes Spiel ist eine spontane und soziale Aktivität, die von ihrem Umfeld abhängig ist, und bei der eine Interaktion durch extensiven Gebrauch von grobmotorischen Fähigkeiten stattfindet.

Von der Frustration eines Sportlehrers

Je mehr ich dieses spontane Spiel beobachtete, desto mehr wurde mir deutlich, dass diese Art von „echtem Spiel“ der sportlichen Erziehung, wie ich sie selbst noch in Grundschulklassen unterrichtet habe, qualitativ ebenso sehr wie quantitativ überlegen ist. Ein direkter Vergleich war mir deshalb möglich, weil ich einige der Kinder, die ich beim spontanen Spiel beobachtete, selbst unterrichtete. Es versteht sich von selbst, dass mich das zunächst sehr frustriert hat. Ich musste mir eingestehen, dass ich meine Arbeit besser gemacht hätte, wenn ich mich auf die Gestaltung stimulierender Spielräume konzentriert hätte, anstatt Sportunterricht zu erteilen. Außerdem war ich frustriert, weil ich niemals über die einmaligen Phänomene spontanen Spiels aufgeklärt worden war, weder in meiner Ausbildung als Lehrer noch auf dem speziellen Gebiet der Sportpädagogik. Meine Frustration wuchs umso mehr, als ich begann, diese Filme meinen Studenten zu zeigen. Ich hatte praktisch keine Antworten auf ihre Fragen zu grundsätzlichen Verständnis dessen, was sie in den Filmen beobachten konnten. Bald schon konzentrierte sich alles um die zentrale Frage:

Welche Art von Umfeld stimuliert echtes Spiel?

Das ist meines Erachtens die wichtigste Frage für alle, die sich heute für die gesunde Entwicklung von Kindern verantwortlich fühlen.

Die akademische Herausforderung bestand nun darin, Literatur von Menschen zu finden, die zu einem gleichen Verständnis von Spiel gelangt waren. Nachdem ich intensiv die Literatur studiert hatte, die bei der Ausbildung von Lehrkräften und erzieherischen Fachkräften einge-

setzt wird, wurde mir bald klar, warum das Thema bei diesen Fachkräften und auch in der Freiraumplanung so wenig beleuchtet war. Echtes Spiel kam in den dominanten Werken der wissenschaftlichen Theorien praktisch gar nicht vor. Diese Theorien basieren überwiegend auf behavioristischen Konzepten, die uns lehren, dass

- alles menschliche Verhalten erworben ist und
- der Mensch nichts außer ein paar wenigen Reflexen und Disposition zu solchen Reflexen ererbt hat (z. B. Saugen oder Greifreflexe)

Wenn wir von diesem klassischen Paradigma ausgehen und uns die Frage stellen: „Was stellt ein stimulierendes Umfeld dar?“ dann wird die Antwort darauf sein, dass das jeweilige Umfeld, welches das Kind umgibt, die Entwicklung des Kindes stimuliert. Der Grund für diese Antwort ist, dass das Kind in dieses Umfeld hineinsozialisiert werden soll. Dieses Paradigma stellt das Bewusstsein ins Zentrum menschlicher Existenz, was zu einer Intellektualisierung unserer Beziehungen zu Kindern geführt hat: Das, was vernünftig erscheint, bestimmt unsere Handlungen. Dazu einige Beispiele:

Die „Pädagogisierung“ von echtem Spiel

Wissenschaftler haben das Spiel jahrelang untersucht und herausgefunden, dass es aus bestimmten Elementen besteht. Aus diesen Beobachtungen haben Pädagogen diejenigen Elemente extrahiert, die ihnen am wertvollsten für bestimmte Zwecke erschienen, denn die wissenschaftlichen Modelle dienten als Grundlage für die praktische Lehrtätigkeit. Eine der frühesten Untersuchungen wurde durch Charlotte Bühler durchgeführt. Sie fand folgende Elemente: funktionales Spiel, konstruktives Spiel, Fantasiespiel, rezeptives und soziales Spiel. Die Literatur über Entwicklungspsychologie zerlegte das Spiel wiederum in kognitive, physische, emotionale und soziale Aspekte.

Die „Versportlichung“ von echtem Spiel

Damit will ich auf die Tatsache aufmerksam machen, dass wir die Grenze zwischen Kindern und Erwachsenen aufgelöst haben, was die Bewegungskultur angeht. In Norwegen geschah das 1974 mit einem Weißbuch von der Parlament herausgegeben. Hier wurde der Begriff „Athletik“ erstmals in allen Zusammenhängen verwendet, bei denen es um bewegungsorientierte Aspekte unserer Kultur ging. Durch dieses Weißbuch wurde mit einem Mal die den Kindern eigene Bewegungskultur aus der norwegischen Politik ausgeradiert.

Aus diesem Grund ist das echte Spiel zwischen zwei Stühle gefallen: Das Bildungs- bzw. Schulsystem einerseits und das System des organisierten Sports andererseits, dabei sollten beide Systeme für die kindliche Entwicklung durch Spiel verantwortlich sein. Das Schulsystem, weil Spiel für die ganzheitliche Entwicklung von Kindern eine grundlegende Bedeutung hat und deshalb sogar in die Bildungsziele von Schulen aufgenommen wurde. Sport, weil die Wurzeln aller athletischen Disziplinen in spontanem Spiel zu finden sind:

Die Kindheit des Sports ist das Spiel!

Jedoch scheint weder die Schule noch der Sport den Wert der spontanen Bewegungskultur, von der wir hier sprechen, wirklich wahrgenommen zu haben. Spontaneität scheint sich irgendwie mit den organisierten Systemen nicht zu vertragen. Das spontane Spiel wurde nach und nach durch organisiertes ersetzt.

Die dualistische Sicht des Menschen

Zusätzlich zu unserer wissenschaftsdominierten Erkenntnistheorie ist unsere Kultur durch Descartes' dualistische Menschenbild geprägt, wonach Körper und Seele, Geist und Materie auseinanderfallen, bis zu einem Punkt, dass man sogar Bewegungen rational zu rechtfertigen sucht, denn in unserer Gesellschaft ist Sitzen zum Normalzustand geworden. Als ich einmal zum Joggen unterwegs war, fragte mich ein Nachbar, ob ich Herzpatient sei, oder ob ich jetzt auch zu den Sportfanatikern gehöre. Die dualistische Sichtweise hat tatsächlich zu einer Unterdrückung des Körpers durch den Geist geführt. Der Mensch fing an, sich immer mehr nur durch seinen Geist zu definieren, der losgelöst von jeder körperlichen Realität zu existieren scheint. Der Körper wurde als ein sündiger und gefährlicher Teil des Menschen betrachtet.

Die katholische Kirche ging sogar so weit Häretiker zu verbrennen, die aufgrund körperlicher Merkmale eine Gemeinsamkeit zwischen Menschen und anderen Lebewesen zu erkennen glaubten. Das Ziel der Körperkontrolle war, alle körperlichen Aspekte des Menschen durch eine Förderung der geistigen Aspekte zu ersetzen.

Konsequenzen

Es gibt jedoch innere Kräfte, die echtes Spiel hervorbringen und die sich nicht auf Dauer unterdrücken lassen. Das wurde wie vieles von geschäftstüchtigen Menschen zuerst erkannt und ausgenutzt. Das Spiel, das zwischen die Stühle von Schule und Sport gefallen war, landete weich auf Fallschutzmatten in einer Landschaft von speziell entwickelten Spielgeräten, wobei die am weitesten verbreiteten Geräte wie Schaukeln, Rutschen und Wippen wiederum eigentlich „Sitzgeräte“ genannt werden sollten, denn es ist das Sitzen, das sie am meisten fördern.

Stunde um Stunde, Tag um Tag, Monat auf Monat und Jahr um Jahr bewegen sich die Kinder so sitzend auf und ab, hoch und runter, hin und her, wenn sie nicht ohnehin nur im Sandkasten sitzen. Dazu kommt im Kindergarten die Abwechslung des auf dem Dreirad sitzend sich bewegen, ja sogar den Luxus des in Booten sitzend sich bewegen wird ihnen gelegentlich gegönnt. So vergeht die Zeit, und bald ist die Kindheit vorbei. Das Paradox dieser Art bewegungsloser Bewegung ist leicht zu sehen.

1997 wurde in Norwegen eine neue Schulreform verabschiedet. Eine ganz neue Disziplin im neuen Schulplan ist das so genannte sensomotorische Training. Kinder kommen bereits motorisch so wenig stimuliert in die Schule, dass sie sensomotorische Übungen absolvieren müssen, die von Erwachsenen organisiert werden. Diese Übungen wurden deshalb eingeführt, um die Kinder wieder auf ein normales Niveau schulischer Leistungsfähigkeit zu bringen!

Zurück zu den Sitzspielplätzen: Diese bieten in der Regel monotone Bewegungen ohne Spannung und motorische Herausforderungen und tragen Mitschuld an der ganzen Misere. Das sensomotorische Training erinnert an den Versuch der Putzkraft den Boden trocken zu wischen, während der Abfluss verstopft und der Wasserhahn voll aufgedreht ist. Was ist also die Alternative?

Das neue Paradigma

Fangen wir mit folgender Feststellung an: Der Papst hat 1997 Darwin endlich akzeptiert und damit seine Theorie der Evolution. Hoffen wir, dass die Theorie des echten Spiels diesem Erfolg folgt, denn sie basiert auf der Evolutionstheorie als theoretischem Rahmen, ich nenne es mal ein Konzept verhaltensbiologischer Wissenschaft, das auf folgenden Prinzipien aufbaut:

- die Anerkennung gewisser Verhaltensmuster auf biologischer Grundlage
- die Tatsache, dass wir eine Reihe dieser Verhaltensmuster und Reaktionsweisen von einer Serie tierischer Vorfahren übernommen haben

Das bedeutet, dass wir unter anderem einen angeborenen Drang zu Aktivitäten haben, die uns in der Kindheit zu sich spielerisch bewegenden Wesen machen.

Stellen wir uns in diesem Kontext noch einmal die Frage: „Was macht eine stimulierende Umgebung aus?“ dann wird die Antwort in etwas folgende sein: Eine stimulierende Umgebung für die Entwicklung der dem Kind eigenen Bewegungskultur ist jene Umgebung, in der wir unsere Verhaltensmuster über Jahrtausende erworben haben, oder ein Ersatz für eine solche Umgebung.

Was für Konsequenzen hat das für das Verständnis von echtem Spiel? Genauso wie der Körperbau des Delphins und seine Bewegungen die Umgebung reflektieren in dem er lebt und sich bewegt, reflektiert der menschliche Körperbau die ursprüngliche Umgebung in der wir uns biologisch entwickelt haben. Mit anderen Tieren haben wir gemeinsam, dass sie bestimmte Herausforderungen des Lebens zu bewältigen haben, wie:

- Nahrungssuche
- Suche nach Schutz vor Naturgewalten
- Fortpflanzung
- Wettbewerb mit anderen Mitwesen um ähnliche Grundbedürfnisse aber auch:
- Kooperation in Gruppen

Folgende Bewegungsabläufe konstituieren unser biologisches Erbe

- Dinge auf dem Boden zu transportieren
- Dinge auf Bäume zu transportieren
- Bewegungen beim Gebrauch von Werkzeugen
- Bewegungen im Zusammenhang mit Kommunikation und Reproduktion

Die Bewegungsabläufe bei Kindern können nicht verstanden werden, wenn wir uns nicht die evolutionären Hintergründe bewusst machen, die uns bei Entwicklung von Überlebens-techniken und Fähigkeiten begleitet haben. Präziser ausgedrückt und auf die Anlage von Spielräumen übertragen umfasst kindliches Bewegungsverhalten folgende Elemente:

- Kriechen, gehen, rennen, springen, rollen
- Hangen, schwingen/oszillieren, klettern, balancieren
- Stollen, werfen, schlagen, greifen, heben, tragen, drücken, ziehen, fangen
- Tanzen und rhythmische Bewegungen Gestikulieren

Als Gestalter von Spielanlagen für echtes Spiel sind diese Bewegungselemente die Grundlage des Arrangements, und es ist leicht zu erkennen, dass sie weit umfassender sind, als die üblichen sportlichen und spielerischen Arrangements es gestatten. Die Herausforderung besteht darin, ein Spielumfeld zu schaffen, in denen die Notwendigkeit zu solchem Bewegungsverhalten innewohnt und nicht von außen pädagogisch übergestülpt werden muss. Das beinhaltet die Qualitäten von

- Weite in dem Sinn, dass der Spielraum eine umfassende Herausforderung an Bewegung und Bewegungsvielfalt darstellt
- Tiefe in dem Sinn, dass es verschiedene Schwierigkeitsstufen gibt, so dass jedes Kind etwas bewältigen kann, aber noch wichtiger, dass es bestimmte Herausforderungen gibt, die es eben noch nicht beherrscht oder die es zu bewältigen sich zu einem bestimmten Zeitpunkt noch nicht getraut

Echtes Spiel als Soziomotorik

Das Konzept „Soziomotorik“ bezeichnet die Vorstellung, dass im echten Spiel soziale und motorische Elemente so untrennbar miteinander verbunden sind wie Kette und Schiffchen in einem Webstuhl. Es ist bekannt, dass die sozialen Motive den wichtigsten Antrieb für echtes Spiel darstellen. Daraus ergibt sich die größte Herausforderung für die Gestaltung stimulierender Umgebungen.

Die Umgebung muss Anreize für Interaktion und Kommunikation, aber auch Diskussion bieten. In einer solchen Umgebung mögen Konflikte aufkommen, die beispielsweise durch verschiedene Arten von Bewegung gelöst werden müssen. Eine gute Spiellandschaft ist ein Eldorado der Bewegungen, eine kompakte Zusammenfassung von Elementen, die das Bewegungsverhalten ausmachen. Diese können folgendermaßen zusammengefasst werden:

Interaktion findet statt durch Bewegung

- Auf dem Boden
- In Bäumen
- Durch den Gebrauch von Werkzeugen
- In Verbindung mit Ritualen und rhythmischen Bewegungen (Trommeln, Tanzen ...)

Nachdem Einigkeit erzielt wurde über die Frage

- Was gespielt werden soll
- Wie das Spiel weitergehen soll
- Was im Spiel erlaubt ist und was nicht
- Über die Verteilung der Rollen
- Änderungen von Rollen und Regeln

Die Bedeutung von echtem Spiel für die sensomotorische Entwicklung

Die soziomotorische Qualität des Spiels beschreibt es in seiner Totalität als menschliche Verhaltensform. Ein wichtiger Teilaspekt stellt dabei die sensomotorische Entwicklung des Kindes dar. Das Konzept der Sensomotorik verweist auf die Tatsache, dass die Sinne über das Gehirn sämtliche Bewegungen steuern. Das Gehirn fungiert dabei als Schaltzentrale. Es ist das verbindende Organ zwischen den Sinnen und den Muskeln. In anderen Worten, ist es die Software, welche die eingehenden Signale der Sinne verarbeitet und es wurde in dieser Funktion schon vor Jahrtausenden angelegt. Durch die Evolution hat sich die Kapazität des Nervensystems im Wechselspiel mit den Anforderungen der Umwelt immer weiter entwickelt. Das ist auch der Grund, warum im Gehirn und in anderen Teilen des Nervensystems grobmotorische Prädispositionen angelegt sind. Sie existieren in Form von mehr oder weniger gut ausgebildeten Nervenstrukturen.

Die sensomotorische Entwicklung hat wiederum erheblichen Einfluss auf die Entwicklung des Gehirns, die sich kontinuierlich über die Jahre der Kindheit erstreckt. Die Spannung, Einflüsse und Stimulationen, die Kinder besonders in Situationen empfangen, die eine Abstimmung der Sinneseindrücke erfordern, sind wie eine Art Nahrung für die Entwicklung des Gehirns.

Der Antrieb zu Bewegungen und die große Energie, die Kinder in solchen Situationen entfalten, stehen daher in direktem Zusammenhang mit der Entwicklung ihres Gehirns. Die Anforderungen zur Bewältigung von Herausforderungen einer art spezifischen Umgebung ist nach wie vor die Grundnahrung für die Entwicklung des Gehirns.

Die besondere Wichtigkeit des Gehirns für die menschliche Lebensbewältigung hat vermutlich den vererbten Bewegungsantrieb noch verstärkt. Intuitiv suchen daher Kinder solche Situationen auf, die ihnen am ehesten die Stimulationen bieten, die ihrer Entwicklung, also auch der Entwicklung ihres Gehirns, förderlich sind. Kinder sind "Sinnessuche"! Sie sind zu einem großen Teil durch die Lustzentren in ihren Gehirnen gesteuert. Ein Beispiel dafür ist die unglaubliche kindliche Begeisterung für alles, was ihren Gleichgewichtssinn herausfordert

Das Gleichgewichtsorgan, das sensibelste des ganzen Körpers, scheint einmalig zu sein, was die Versorgung mit "Nahrung" für die Entwicklung des Gehirns anbelangt. In einer stimulierenden Umgebung befindet sich der Gravitationssinn gleichzeitig in ständiger Interaktion mit den kinästhetischen Sinnen (Bewegungssinnen), Sinnen in Muskeln, Sehnen und Gelenken sowie den Orientierungssinnen Sehen und Hören. Wenn diese Interaktion funktioniert, hat das Kind ein Erfolgserlebnis und verspürt gleichzeitig ein äußerstes Vergnügen an dem, was es tut. Deshalb lieben Kinder es, die Gravitationskraft herauszufordern.

Auf Spielplätzen sind die Bereiche, wo sie klettern, schwingen und sich Kingen lassen können, deshalb immer von besonderer Anziehungskraft. Vorzugsweise sollten sie solche natürlichen Herausforderungen in ihrer unmittelbaren Nachbarschaft finden. Leider sind aber unsere gepflegte urbane Umwelt und die institutionellen pädagogischen Einrichtungen durch eine überwältigende Armut an solchen stimulierenden Spielräumen gekennzeichnet.

Jenseits von Sandkästen, Rutschen und Schaukeln gibt es praktisch kaum Anregungen. Die Quelle an Energie, welche die Entwicklung vorantreibt, wird missbraucht. Sie fließt ab in Zerstreuung und Beschäftigungsmaßnahmen. Heute haben wir jedoch genug Kenntnisse von den Zusammenhängen, um in dieser Entwicklung zu begegnen. Dschungelartige Spielareale mit einer Vielzahl an Schwingseilen und Anlagen, welche den Gleichgewichtssinn herausfordern, sind dafür nur ein Beispiel.

Spannung

Der soziale Spieltrieb von Kindern manifestiert sich in der gemeinsamen Suche nach Herausforderungen in einer spannenden Umgebung. Spannung ist ein wesentlicher Antrieb von spielerischen Aktivitäten und ein Teil des angeborenen Drangs, Herausforderungen von der Umwelt zu erfahren. Es ist die systematische Unsicherheit, welche die Kinder in ihrem Spiel herstellen, um sicher zu gehen, dass das Ergebnis unvorhersehbar ist.

Lernen besteht in Grenzüberschreitungen. Es ist die Bewegung in Grenzerfahrungssituationen, die das Wachstum bedingt. Durch die Suche nach Spannung wird die innere Realität in Auseinandersetzung mit der Außenwelt herausgefordert. Die Auseinandersetzung

mit unbekanntem Faktoren erzeugt Unsicherheitssituationen und bewirkt dadurch Lernprozesse unabhängig davon, ob sie von Erfolg gekrönt sind oder nicht!

Spannung hat viele Gesichter. Neugier, der Reiz von Detailreichtum und Abwechslung in der Umgebung ist eines davon. Wir wollen Dinge untersuchen, über die wir nichts wissen, über die Unsicherheit besteht oder deren Folgen wir nicht abschätzen können. Neugier mag leicht zu Konflikten führen, was eine weitere Quelle der Spannung ist. Konflikt setzt ein Spannungsverhältnis voraus zwischen der Wahrnehmung einer tatsächlichen Situation und den Fähigkeiten oder Erwartungen, die wir haben. Obwohl wir Konflikte oft als etwas Negatives betrachten, sind sie von fundamentaler Bedeutung für den Sozialisationsprozess. Spiel beruht immer auf einer Art von Konsens, und deshalb gehen Kinder durch diesen schwierigen und konflikthaften Prozess auf dem Weg von „nur ich“ hin zum „das Spiel und wir“. Dabei müssen sie lernen, Kompromisse zu finden. Etwas abzugeben oder seine Meinung zu ändern sind schmerzhafteste Prozesse, aber echtes Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass kein Mitspieler alleine die Spielregeln diktiert. Der Schlüssel in der Konfliktlösung besteht im „Na gut!“ Können wir uns irgendeinen fundamentalen Ausdruck in zwischenmenschlichen Beziehungen vorstellen? Es gibt gute Gründe zu behaupten, dass Spielen die Grundschule jeder Demokratie ist.

Gefährliche Sicherheit

Die Kinder reizen auch Situationen, in denen es ein Element des Risikos gibt. Risiko ist ein Teil menschlichen Lebens. Risiken beinhalten die Möglichkeit, dass etwas schief gehen kann. Durch das Austesten „gefährlicher Situationen“ lernen die Kinder etwas unbedingt Notwendiges. Sie erfahren die Grenzen ihrer sensomotorischen Fähigkeiten. Deshalb sollte es so etwas wie ein Grundrecht der Kinder auf den Umgang mit gefährlichen Situationen geben. Mit unserer oftmals gut gemeinten Absicht, „sichere Spielräume“ zu schaffen setzen wir klare Grenzen dessen, was Kinder lernen können und was nicht. Diese Art von Spielplätzen sind in der Regel ohne jede Spannung und konsequenterweise verweigern sich die Kinder schnell dem Spielen dort, oder aber sie versuchen der Situation dadurch Reiz abzugewinnen, dass sie extrem riskantes Verhalten praktizieren für das die Spielplätze gar nicht konzipiert sind. Dabei geschehen oftmals die schwersten Unfälle. In der Regel aber bleiben diese Spielplätze verwaist als Denkmäler der Erwachsenen, die sich selber beweisen wollen, dass sie „etwas für Kinder getan haben“.

Die Vereinigung der Kinderärzte hat mittlerweile eine Botschaft an alle Gesundheitszentren und örtlichen Behörden herausgegeben, die dringend vor einer „Sicherheitshysterie“ warnt, welcher durch überzogene Sicherheitsregeln und Regulierungen in Bezug auf Spielplätze Vorschub geleistet wird. Ähnliche Stellungnahmen gab es von der norwegischen Ärztesvereinigung, die in einer Ausgabe ihres Organs unter dem Titel „Die gefährliche Sicherheit“ auf die paradoxen Zusammenhänge hinweist.

Wenn wir den Wert echten Spiels anerkennen, müssen wir uns dazu bekennen, dass Spiel-landschaften spannend sein müssen. Wenn das Element der Spannung fehlt, wird das Spiel nicht funktionieren. Wir sollten vertrauen in die starke Vitalität von Kindern haben, und dass diese nicht durch extreme Gefahren gefährdet wird. Die Erfahrung zeigt, dass es einen klaren Zusammenhang gibt zwischen dem, was ein Kind bereits beherrscht, und der Art von Gefahr, der es sich der Spannung halber freiwillig aussetzt. Alles was ein Kind tut ist sicher verankert in dem, was es bereits früher getan hat und mit jeder Grenzüberschreitung erweitert es den Spielraum zwischen dem was es kann und der Gefahr, der es sich selbst aussetzt etwas mehr.

Deshalb ist es so ein Genuss für die Kinder, die Gefahr herauszufordern, so lange sie sich in der Sicherheit bewegen, dass sie die Situation selber unter Kontrolle haben und nicht von außen gedrängt werden.

Wettbewerb und Solidarität

Wettbewerb, der Wunsch, sich mit andern zu messen und ihre Fähigkeiten und Stärke mit der eigenen zu vergleichen, ist ein weiterer angeborener Wesenszug. Wettbewerb ist grundlegend für die Entwicklung der Identität von Kindern. In Gruppen gibt es immer eine Art sozialer Rangordnung. In diesem Prozess testen sie ihr Wissen und ihre Fähigkeiten aus. Die Tatsache zu akzeptieren, dass einige in einem Bereich talentiert sind und andere in einem anderen Bereich, ist ein soziales Charakteristikum, dass die Solidarität und den Zusammenhalt in der Gruppe stärkt. Die „Autoritäten“ repräsentieren gute Qualitäten, von denen andere in bestimmten Situationen profitieren mögen. Wettbewerb wird zu einem großen Teil von Gefühlen beherrscht und findet im Rahmen der Zusammengehörigkeit statt. Auch wenn es gelegentlich zu Brüchen im Zusammenhalt kommt, geht es in der Regel beim Spielen nicht so weit, dass Freundschaften völlig zerbrechen. Die scheinbare Widersprüchlichkeit zwischen Wettbewerb und Solidarität ist keine Ausnahmerecheinung, sondern ein Wesenszug echten Spiels.

Durch Regeln schaffen sich die Kinder Situationen in denen das Ergebnis des Spiels auch in Wettbewerbssituationen unvorhersehbar ist. Auf keinen Fall darf das Ergebnis des Spiels von vornherein fest stehen, denn das würde dem Spiel die Spannung nehmen. So können wir beobachten, dass die talentierteren Kinder sich oftmals freiwillig Handikaps anlegen oder zusätzliche Regeln auf sich nehmen, um das Spiel spannender zu gestalten. Auf diese Weise kreieren sie Gleichheit unter ungleichen Spielpartnern und bewirken dadurch, dass jeder sein Bestes versucht. Je gleicher die Startbedingungen sind, desto spannender wird das Spiel! Oftmals ist die Suche nach einem Ausgleich in diesem Sinne der treibende Grund für die Änderung von Spielregeln im laufenden Spiel. Dies ist auch der wesentliche Unterschied zwischen Wettbewerb im Spiel und Wettbewerb im Sport. Im sportlichen Wettbewerb herrschen immereinheitliche Spielregeln und dafür schafft man zum Ausgleich verschiedene Spielklassen.

Wettbewerb und die Entwicklung von Spielregeln ist ein immanenter Teil des Spielens, stärkt Freundschaften und lässt neue entstehen. So findet jeder einen Platz in der Gemeinschaft. Die Berücksichtigung von Ungleichheiten ist ein Teil des echten Spiels. Aus sozialer Sicht impliziert der Konsens über die Spielregeln das Zuhören und die Wertschätzung der anderen Meinung. Auf diese Weise stimuliert Spiel auch so etwas wie Loyalität!

Eine Renaissance der echten Spielkultur

Im Frühjahr 1992 wurde ein neues Weißbuch aufgelegt. Dadurch erhielt das echte Spiel und somit die den Kindern eigene Bewegungskultur einen Stellenwert auf der politischen Tagesordnung. In klaren ausdrücklichen Worten wird der Wert echten Spiels, wie ich ihn versucht habe zu beschreiben, zusammen mit sportlichen und athletischen Werten formuliert. Das Weißbuch beschreibt die natürliche Entwicklung der Kinder von der Kultur der Kinder zur Kultur der Erwachsenen.

Zwei Bewegungskulturen – Ähnlichkeiten und Unterschiede

Die Bewegungskultur der Kinder ist spontan
= eigener Trieb

Innere/echte Motivation: Naturgegebene
Triebkraft, in Zusammenhang mit
grundlegenden Bewegungen.

In der Spontankultur ist die Vermittlung
horizontal – von Kind zu Kind wie ein
unterirdischer Strom

In der Spontankultur werden die Regeln von
den Kindern selber aufgestellt.

Wenn Kinder eine Spielsequenz beenden,
fragen sie oft: „Was machen wir jetzt?“

*Spannung, die Triebkraft im Spiel und Sport, baut darauf, dass der Ausgang systematisch
ungewiss ist. Die spannungsgeladene Unvorhersehbarkeit wird durch grösstmögliche
Gleichwertigkeit erreicht.*

Die Bewegungskultur der Erwachsenen ist
organisiert = von anderen getrieben

Äussere/künstliche Motivation: Der Wunsch,
sich zu qualifizieren, Preise oder gute Noten
zu bekommen oder die Erwartungen von
Erwachsenen zu erfüllen.

In der organisierten Kultur ist die
Vermittlung vertikal:

- von jemandem, der etwas kann, an
jemanden, der etwas lernen soll
- von jemandem, der führt/leitet, an
jemanden, der geführt wird

In der organisierten Kultur werden die
Regeln im Voraus aufgestellt.

Sportwettkämpfe werden mit einer
Preisverleihung abgeschlossen.

Im Spiel wird Gleichwertigkeit im Wettbewerb dadurch erreicht, dass die Kinder grosse Unterschiede in ihrer Leistungsfähigkeit durch Regeln, die auch Einschränkungen beinhalten können, beseitigen.

Grosse Unterschiede in der Leistungsfähigkeit werden durch Regeln zur Gleichwertigkeit ausgeglichen.

In der Spontankultur entscheiden Kinder

- was sie spielen wollen
- wo sie spielen wollen
- wie sie spielen wollen
- mit wem sie spielen wollen

In der spontanen Bewegungskultur kann der Erwachsene die Tätigkeiten beeinflussen durch „Steuerung der Umgebung“.

Echtes Spiel ist die Bezeichnung von der besonderen Bewegungskultur der Kinder, die Spontankultur.

Echtes Spiel ist die eigene Art und Weise der Kinder zu leben.

In Sportwettkämpfen wird Gleichwertigkeit durch Einteilung in Spielklassen nach Alter und Leistungsniveau erreicht.

Kleine Leistungsunterschiede haben grosse Einflüsse auf die Resultatliste.

Die Rolle der Erwachsenen in der organisierten Kultur:

- Initiative ergreifen
- Inhalt bestimmen
- Tätigkeiten organisieren
- Aktivitätsstelle auswählen
- Aktivität leiten

In der organisierten Bewegungskultur beeinflusst der Erwachsene die Tätigkeit durch

Sport, Tanz und *Friluftsliv* sind die Bezeichnungen für die Bewegungskultur der Erwachsenen, die organisierte Kultur.

Sport, Tanz und *Friluftsliv* sind Freizeitaktivitäten.

Um die Bedeutung der Wichtigkeit für Orte der Kinderkultur, den Arenen der Spontaneität zu unterstreichen, wird das Kulturministerium nun nachbarschaftlichen Spielbereichen Priorität einräumen.

Die Bedeutung wird dadurch unterstrichen, dass die finanzielle Unterstützung in diesem Bereich um 50% verstärkt wird. Diese erstaunliche Verlagerung der Prioritäten ist eine große Herausforderung für alle, die mit der Gestaltung von Räumen für echtes Spiel und spontane sportliche Aktivitäten in Schule und Freizeit befasst sind.

Während der 40 Jahre meines eigenen Engagements in der Gestaltung von „echten Spielräumen“ habe ich einen tiefen Respekt vor der Bewegungskultur der Kinder entwickelt. Der erste Paragraph in einer Deklaration der Kinderrechte sollte ihr Recht auf echtes Spiel sein.