

Begeistern und Bilden

Magazin für Eltern, Pädagogen und Partner

SPIELEN
IST
LERNEN



DAS WAR DER 8. TÜFTELWETTBEWERB!



Wieder war das Schuljahr schneller vorbei als gedacht und wie jedes Jahr stand damit auch die Preisverleihung des Tüftelwettbewerbs an. Von September bis April hatten die 19 Teams aus zehn Grundschulen, acht Kitas und der Jugend-TechnikSchule Zeit, das Thema Netze ausgiebig zu bearbeiten. Der Ideenreichtum der Kinder zeigte sich in der Vielfalt der Beiträge – von Spinnennetzen über gehäkelte Sitzgarnituren bis zu Phantasienetzen war jede Einreichung kreativ und individuell. Eine Jury aus Kindern und Erwachsenen kürte in einer denkbar schwierigen Wertung den Beitrag „Das Fallobstauffangtrichternetz – F.O.A.T.N.“ vom Team der 5 b aus der Grundschule am Eliashof als Sieger. Bei sommerlichen Temperaturen wurden am 19. Juni alle Platzierungen im Sommergarten der ufaFabrik verkündet. Mit Eis, Brezeln und der Ausstellung aller Beiträge klang der 8. Tüftelwettbewerb feierlich aus.

ERFOLGREICHE FACHTAGUNG ZU FRÜHKINDLICHER BILDUNG



Vom 21. bis 23. Juni 2018 organisierte die Hochschule für Angewandte Pädagogik (HSAP) in enger Kooperation mit ihrer Pariser Partnerschule ETSUP (Ecole Supérieure de Travail Social) eine Fachtagung zum Thema „Frühe Bildung im Wandel“, an der rund einhundert Fachkräfte aus dem Bereich der Kindheitspädagogik aus Deutschland und Frankreich teilnahmen. Während der Tagung tauschte man sich nicht nur über die Unterschiede der jeweiligen Bildungssysteme, sondern auch zu aktuellen Herausforderungen, wie z. B. inklusive Ansätze in der Pädagogik, interkulturelle Lernprozesse im frühkindlichen Alter, Mehrsprachigkeit oder Rechte der Kinder aus. Es wurde vereinbart, weiter in Kontakt zu bleiben und wechselseitig über Trends und Entwicklungen in der frühkindlichen Bildung zu informieren.

EIN BEDEUTSAMES JUBILÄUM

Jugend Technik **20** Jahre Schule

Auf 20 Jahre erfolgreicher Tätigkeit kann die JugendTechnikSchule (JTS) – eines der „ältesten“ Projekte unseres Trägers, das trotzdem „quicklebendig“ ist – zurückblicken. Am 19. Juni 1998 gab die damalige Sozialsenatorin Ingrid Stahmer den Startschuss für eine außerschulische Bildungseinrichtung, deren Attraktivität heute weit über Berlin hinausreicht. Über eine Viertelmillion Kinder und Jugendliche haben in den zurückliegenden zwei Jahrzehnten durch den Besuch der JTS zusätzliche Kenntnisse auf naturwissenschaftlich-technischem Gebiet sowie Fertigkeiten im Umgang mit Werkzeugen, wie LötKolben und Seitenschneider erworben. Das hat bei vielen ihre berufliche Orientierung geprägt. Sie nahmen eine Ausbildung im gewerblich-technischen Bereich bzw. ein Studium der Ingenieurwissenschaften auf. Alumni der JTS sind heute in führenden Unternehmen als Ingenieure und Techniker tätig. Die Projektmitarbeiter blicken mit Optimismus in die Zukunft. Dazu haben sie allen Grund, denn die Termine zum Besuch der JTS sind bereits bis 2020 ausgebucht.



SPIELZEIT IST LERNZEIT!

INHALT

- 2 Neuigkeiten
- 3 Vorwort/Impressum
- 4/5 Wenn das Spielzeug
Urlaub macht ...
- 6/7 Die Kinderseite:
Alles im Gleichgewicht?
- 8 Hier haben die „Ausleih-Sheriffs“
das Sagen!
- 9 In guten Händen :
Die Spieledoktoren
- 10/11 Veränderung des Spielens
- 12/13 Spiel dich um die Welt
- 14/15 „Ich kaufe eine Schule“
Das trägerinterne Monopoly
- 16 Komm lass uns mit Farben spielen
Buchtipps

Liebe Leserinnen und Leser,

werden die Kinder von ihren Eltern aus der KITA abgeholt, hört man recht häufig die Frage „Und, was habt ihr heute so gemacht?“. Die Antwort der Kinder lautet dann meist „Wir haben gespielt!“. Nicht wenige Eltern reagieren daraufhin ein wenig enttäuscht: „Was, nur gespielt, sonst nichts?“. Diese Reaktion ist aus Sicht der Eltern verständlich. Wir Erzieherinnen wissen jedoch, dass im freien Spiel viel mehr steckt und Spielzeit Lernzeit ist. Die Kinder lernen alles aus einem Spiel heraus. Dies können Rollenspiele, Regelspiele, Konstruktionsspiele, Bastelspiele etc. sein. Spiel fördert zum Beispiel Gemeinschaft: Es werden Freundschaften geschlossen, die Kinder spüren die Gemeinschaft und sie teilen ihre Erlebnisse. Zudem ist Spiel kreativitätsfördernd, da Kinder beispielsweise mit Farben und/oder Formen experimentieren oder etwas mit unterschiedlichen Materialien gestalten und ihre Phantasie ausleben. Spiel ist aber auch Erkenntnis, denn Kinder können im Rollenspiel Erlebnisse nachempfinden oder durch Ausprobieren Zusammenhänge erfassen und/oder sich selbst entdecken. Spiel ist außerdem bewegungsfördernd: Kinder toben, tanzen, klettern, rennen, springen, fangen etc. im Spiel. Sie entdecken aber auch die Ruhe im Spiel, testen ihre eigenen Grenzen aus und finden Vertrauen zum eigenen Handeln. Spiel ist zudem Mathematik: Die Kinder lernen Zahlen und Formen kennen und spielen Gesellschaftsspiele - und lernen dadurch zu zählen. Spiel ist Sprache: Die Kinder erzählen Geschichten nach, sie kommunizieren miteinander, sie schauen sich Bilder und Bilderbücher an und nutzen diese als Erzählanlass. Des Weiteren macht Spiel Mut: Die Kinder erweitern ihre Grenzen und können ein gesundes Selbstvertrauen aufbauen. Sie stellen sich vielen neuen Situationen und lernen mit ihnen umzugehen. Spielen ist aber auch Experimentieren: Kinder fragen nach dem „Warum“ und gehen Dingen auf den Grund. Sie begreifen durch ihr eigenes Handeln Zusammenhänge und werden zu kleinen Forschern. Grundsätzlich macht Spiel Freude und bekanntlich lernt es sich mit Freude am besten und am nachhaltigsten!



Julia Gaß
KITA Pirateninsel
Verbundfamilienzentrum AU-ßem
in Bergheim

IMPRESSUM

tjfbg gGmbH, Wilhelmstraße 52 · 10117 Berlin
Fon (030) 97 99 13-0, Fax -22 | www.tjfbg.de
Geschäftsführer: Thomas Hänsgen M.A. (V.i.S.d.P.),
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg HRB 121600 B

Käpt'n Browser gGmbH, Wilhelmstraße 52 · 10117 Berlin
Fon (030) 97 99 13-10, Fax -22 | www.kaeptnbrowser.de
Geschäftsführer: Thomas Hänsgen M.A. (V.i.S.d.P.)
Amtsgericht Berlin-Charlottenburg HRB 99234 B

Redaktion: Sieghard Scheffczyk, Harald Weis
Layout: Stephan Goltz
Fachbeirat: Stefanie Fischer, Torsten Schulz
Kontakt: magazin@tjfbg.de
Druck: Möller Druck & Verlag GmbH
Auflage: 6000
Ausgabe: 2-2018 / BuB 14
ISSN: 2196 - 6273

Wir bitten um Verständnis,
dass aus Gründen der Lesbarkeit
auf eine durchgängige Nennung
der weiblichen und männlichen
Bezeichnungen verzichtet wurde.
Selbstverständlich beziehen sich
alle Texte in gleicher Weise auf
Frauen und Männer.



Bamboleo... Ein cooles Geschicklichkeitsspiel

von Harald Weis

Manchmal ist es gar nicht so leicht, das Gleichgewicht zu halten! Vielleicht hast du schon mal versucht, auf einem schmalen Balken zu balancieren. Da muss man ganz schön konzentriert sein, um nicht ins Kippen zu kommen. Auch bei unserem Geschicklichkeitsspiel geht es um das Gleichgewicht, nicht um deines, sondern das einer beweglichen Platte, die mehr und mehr mit Gegenständen belegt wird. Wir zeigen dir, wie du dir ein solches Spiel basteln kannst.



WAS GEBRAUCHT WIRD:

- verschiedene Gegenstände und Figuren: leicht, schwer, groß, klein, hoch, flach, hart, rau, glatt, bunt ... (Schau dich mal in deinem Zimmer um, was da alles so herumliegt)
- eine HDF-Platte (gibt es im Baumarkt), rund oder eckig (z. B. 400 x 400 x 6 mm), die völlig eben ist und keine Durchbiegungen haben sollte
- ein Tennis- oder Gummiball
- ein Pappiring oder ein Cremedose
- Schmirgelpapier zum Aufrauen der HDF-Platte
- Buntstifte oder Tuschkasten zum Gestalten der Spielfläche

SO WIRD'S GEMACHT:

Die ebene HDF-Platte dient als Spielfläche. Bevor du deren Oberseite hübsch gestaltest, kannst du sie mit dem Schmirgelpapier ein wenig aufrauen, damit die Gegenstände, die du später auf dieser platzierst, besser auf ihrem Untergrund haften.

Wenn dir die Oberseite der Platte gefällt, kannst du sie mit der Unterseite auf den Tennis- oder Gummiball legen, der vorher auf den Pappiring oder die offene Cremedose gelegt wurde. Pappiring bzw. Cremedose müssen von der Größe passen. Damit der Ball wie in einem engen Nest wackelfrei aufliegt, dürfen sie weder zu groß noch zu klein sein.

Nun gilt es, die Platte ins Gleichgewicht zu bringen. Dazu wirst du ein wenig probieren müssen, um die Lageposition ihres Mittelpunkts zu finden. Wenn dieser Mittelpunkt der Platte dann auf der Balloberseite zum Aufliegen kommt, wird die Platte sich von selbst waagrecht ausrichten und nicht mehr kippen. Das ist genau in einem Punkt der Fall, den du auf der Spielfläche markieren solltest, damit du beim nächsten Mal schneller zum Ziel kommst. Um den Punkt herum kannst du mit dem Zirkel eine 70 mm „verbotene Zone“ markieren und entsprechend bemalen. In dieser Zone dürfen beim Spielen keine Gegenstände abgelegt werden. Eine solche Regel macht das Spiel spannender und interessanter, denn innerhalb der Zone abgelegte Gegenstände bewirken kaum Gleichgewichtsveränderungen.

**Mach
doch mal ein Foto
von deinem Geschicklich-
keitsspiel und maile es an:**

magazin@tjfbg.de

**Wenn du Glück hast, kannst du
einen der 3 Preise gewinnen, die
die Redaktion von der
JugendTechnikSchule
bekommen hat.**



Harald Weis
h.weis@tjfbg.de

Liegt die Platte waagrecht, kann das Spiel beginnen, und zwar alleine oder mit mehreren Spielern gemeinsam. Versuche nun, die Gegenstände und Figuren so auf die Platte zu legen, dass diese im Gleichgewicht bleibt. Du wirst bald feststellen, dass das gar nicht so leicht ist und jede Aktion gut überlegt sein will. Es erfordert viel Geschick und – falls ihr mehrere seid – den gegenseitigen Austausch, um zu erreichen, dass alle Gegenstände auf der Platte ihren Platz finden, ohne dass diese aus der Waagerechten gerät.

RING



Foto: Sieghard Scheffczyk

HIER HABEN DIE AUSLEIH-SHERIFFS DAS SAGEN!

Zu Besuch in
der Spielunke
der Schule an
den Püttbergen



von Sieghard Scheffczyk

Ein extrem heißer Tag im Mai. Der schön gestaltete Schulhof der Schule an den Püttbergen liegt schattenlos in der Sonne. Ob es wohl klug war, bei dieser Backofenhitze die „Spielunke“ aufzusuchen, ein Projekt, das sich dem Verleih von Spielgeräten von Schülern an Schüler in der großen Hofpause und nachmittags im Hort widmet? Wer von den Kindern würde wohl auf den Gedanken kommen, bei solchen Temperaturen munter herumzutollen, Roller oder Dreirad zu fahren, Ball zu spielen, auf Stelzen zu gehen?

An der „Spielunke“ geht’s rund

Sabine Pergande, die koordinierende Erzieherin und Hannes Kunkel, der Erzieher, zu dessen Verantwortungsbereich die „Spielunke“ gehört, gehen mit mir zu einem kunterbunt angestrichenen kleinen Gebäude am Ende des Schulhofs, in dessen Eingangsbereich weithin sichtbar das Wort „Spielunke“ prangt. Da noch etwas Zeit bis zur Hofpause bleibt, berichten Pergande und Kunkel, in welchem Zustand sich dieser ehemalige „Gerümpelschuppen“ befand, bevor er durch die Erzieher*innen aus dem Dornröschenschlaf geweckt wurde. Step by Step erfolgten Entkernung, Sanierung, Neueinrichtung. Das ansprechende Äußere setzt

sich im Inneren fort. Es herrscht eine muster-gültige Ordnung, sauber gearbeitete Regale und diverse Behälter nehmen die Spielgeräte und sonstige Utensilien, die zum Verleih bestimmt sind, auf.

Die Sheriffs haben alle Hände voll zu tun.

Der plötzliche Lärm auf dem Schulhof deutet unmissverständlich an, dass die Hofpause begonnen hat. Schon eilen zwei Jungen und ein Mädchen auf die Spielunke zu. Es sind die „Ausleih-Sheriffs“, die heute Dienst haben. Als Zeichen ihres Amtes hängen sie sich stolz den eigens für sie entworfenen „Sheriff-Stern“ um. Ob es nun an diesem Stern oder an etwas anderem liegt, die Kinder, die sich etwas ausleihen wollen, nehmen diszipliniert vor dem Eingang der Spielunke Aufstellung. Niemand drängelt sich vor, keiner meckert herum, wenn die Sheriffs die Ausleihkarte, über die jeder Schüler seit Schuljahresbeginn verfügt, abfordern. Denn ohne Karte gibt es nichts ausgeliehen! An diese Regeln muss sich jeder halten. Trotz Hitze gehen die Sachen ziemlich schnell über den Tresen. Schon bald macht sich ein erster Engpass bemerkbar: Die Helme, die aus Sicherheitsgründen bei einigen Aktivitäten getragen werden müssen, sind alle vergeben.

Deshalb bleiben auch die entsprechenden Spielgeräte im Haus. In Sicherheitsfragen lassen die Sheriffs nicht mit sich handeln! Die Hofpause ist schnell herum. Die ausgeliehenen Dinge werden zurückgebracht und von den Sheriffs an ihren angestammten Platz gestellt. Die Ausleihkarte bekommen die Inhaber wieder. In wenigen Minuten werden die Sheriffs ihre anstrengende Pausenbeschäftigung beenden.

Zukunftspläne

Der Schulhof leert sich, die nächste Unterrichtsstunde beginnt. Sabine Pergande und Hannes Kunkel sprechen von ihren – auf die Spielunke bezogenen – Zukunftsplänen. So soll es bis zum Herbst ein „Sheriff-Mobil“ geben, das mit einer lauten Sirene ausgestattet ist. Mit diesem Gefährt werden die Sheriffs zum Pausenende auf dem Schulhof herumfahren und unüberhörbar auf die Rückgabe der ausgeliehenen Geräte hinweisen. Übrigens – wenn es nach Pergande und Kunkel geht, soll die Arbeit der Sheriffs auch in deren Zeugnis explizit gewürdigt werden. Einen entsprechenden Vorstoß bei der Schulleiterin hat Sabine Pergande bereits unternommen ...

IN GUTEN HÄNDEN



Beim
Spieledoktor
auf der
Insel Scharfenberg

von Sieghard Scheffczyk

Dieses Problem kennt wohl jeder: So manches Gesellschaftsspiel ist dem Alltagsbetrieb nicht lange gewachsen. Da geht schnell etwas entzwei oder es fehlen plötzlich Teile. Viel zu häufig sind die Spiele dann nicht mehr uneingeschränkt funktions- bzw. verwendungsfähig und stauben unbeachtet in irgendeiner einer Ecke vor sich hin, bis sie spätestens bei der nächsten „Ent-rümpelungsaktion“ auf dem Müll landen. Dies ist beileibe nicht nur ein „privates Phänomen“, sondern trifft auch für Einrichtungen, wie Kitas, Horte und Schulen zu.



Foto: Christian Schönknecht

Das es auch anders geht, beweist ein Projekt, das seit dem Schuljahr 2010/2011 erfolgreich damit beschäftigt ist, beschädigte, unbeliebte oder abgenutzte Gesellschaftsspiele zu reparieren bzw. wieder zu vervollständigen. Der „Spieledoktor“ steht für alle Sozialpädagogischen Bereiche und Jugendfreizeiteinrichtungen der tjfbg gGmbH sowie für die Berliner Kitas der Käpt'n Browser gGmbH zur Verfügung. Vor 5 Jahren übernahm Erzieher Robert Gohlke die Verantwortung für dieses Projekt, das sein Domizil in der Schulfarm Insel Scharfenberg aufgeschlagen hat. Ihm zur Seite stehen in jedem Schuljahr 2 bis 3 Jugendliche, die mindestens 16 Jahre alt sein müssen und mit der Vergütung ihrer Arbeit – maximal 8 Stunden pro Monat – als „Spieledoktor*innen“ ihr Taschengeld aufbessern können. Ihre Aufgabe ist es, Spiele, die aus den Einrichtungen kommen zu überprüfen, zu reparieren und zu vervollständigen sowie Listen über den Bestand zu führen, die stets auf dem aktuellen Stand zu halten sind. Da von Jahr zu Jahr immer mehr Ein-

Reparaturannahme über die Geschäftsstelle: Die zu reparierenden Sachen werden in der Geschäftsstelle der tjfbg gGmbH abgegeben. Sie werden von dort nach Scharfenberg mitgenommen.

Spieleanfrage online: Einrichtungen, die eins oder mehrere der aufbereiteten Spiele haben möchten oder bestimmte Ersatzteile suchen, können diese über die Adresse spieledoktor@tjfbg.de nachfragen oder bestellen. Das Projektteam sucht dann die gewünschten Teile zusammen und packt ein Paket, welches über die Geschäftsstelle an die Einrichtung weitergeleitet wird. Da solche Transporte nicht täglich stattfinden, kann es schon mal etwas länger dauern, bevor man die gewünschten Spiele bekommt. Geduld ist also gefragt!

richtungen die Leistungen des Projektes in Anspruch nahmen, platzte die Werkstatt der fleißigen jungen Leute bald aus allen Nähten. Insbesondere das Lager erwies sich als stets zu klein. Mehrere Raumwechsel waren deshalb erforderlich, bis der jetzige Standort im Haus 4, dem Freizeithaus der Schulfarm Insel Scharfenberg, gefunden wurde. Da die Geschäftsführung des Trägers der ressourcenschonenden und nachhaltigen Arbeit der Spieledoktoren seit jeher aufgeschlossen gegenübersteht, konnte der Raum mit Möbeln funktional ausgestattet werden. Dank den neuen Regalen, Schränken, Arbeitstischen u.a. wurden der benötigte Raum und eine übersichtliche Struktur geschaffen. Neben den aufbereiteten Spielen gibt es Flächen mit sortierten Ersatzteilen und Ordner mit Spieleanleitungen. Im neuen Schuljahr dürfen sich wieder 3 Jugendliche als „Spieledoktoren“ bewerben. Voraussetzung für diesen Job ist neben handwerklichem Geschick ein gehöriges Maß an Improvisationsvermögen und Kreativität. Darüber hinaus muss man natürlich gerne selber spielen!



VERÄNDERUNG DES SPIELENS



Die große Frage, die wir Erzieher, Lehrer, Sozialpädagogen oder Eltern uns immer wieder stellen ist, ob sich das Spielverhalten der Kinder in unserem digitalen Zeitalter verändert hat. Meine Antwort, geprägt von den Erfahrungen als Erzieherin und Mutter lautet: grundsätzlich „NEIN“, aber ... Kinder sind von Natur aus neugierig und wissensdurstig. Ihre Welt ist voller Phantasie. Es hängt ganz entscheidend von den Erwachsenen ab, ob sie den Kindern die Möglichkeit bieten, diese Phantasie kreativ auszuleben oder durch den hohen Konsum von digitalen

Medien beschneiden. Was und wie gespielt wird, ist zumindest bei jüngeren Kindern ganz entscheidend vom Elternhaus abhängig. Hinzu kommen äußere Einflüsse, die nicht unterschätzt werden dürfen, z. B. der „Druck des Mainstreams“, der im digitalen Zeitalter mit seinen weltweiten Kommunikationsstrukturen im Vergleich zu früheren Epochen deutlich zugenommen hat. Es ist mitunter ziemlich schwierig, sich diesem Druck nicht zu beugen.

Spielen ist wichtig

Kinder haben einen natürlichen Hang zu freiem Spiel. Durch Spielen, Erforschen, Erleben eignen sie sich ihre Umwelt aktiv an. Sie lernen z. B. durch Rollenspiele, sich in der Welt zurechtzufinden, ihre Position im Leben zu sichern, ihren Charakter zu formen und sich den vielfältigen Anforderungen der Realität zu stellen. Sie leben sich aus, spielen „Berufe“, „Elternhaus“ und vieles andere mehr nach. Spielen ist grundsätzlich wichtig für die gesunde Entwicklung von Kindern. Der Schriftsteller Axel Hacke hat dies in seinem Buch „Der kleine König Dezember“ sehr treffend beschrieben: „Ihr habt alle Möglichkeiten, und jeden Tag werden euch ein paar genommen. Ihr habt eine große Phantasie, wenn ihr klein seid, aber ihr wisst ganz wenig. Weil das so ist, müsst ihr euch alles vorstellen. Ihr müsst euch vorstellen, wie das Licht in die Lampe kommt und das Bild in den Fernseher, und ihr stellt euch vor, wie die Zwerge unter den Baumwurzeln leben und wie es ist, auf der Hand eines Riesen zu stehen. Und dann werdet ihr größer, und größer ... Dann lernt ihr, dass es keine Zwerge gibt und keine Riesen. Eure Vorstellungen werden immer kleiner und euer Wissen immer größer.“





Die Veränderung des Spielverhaltens der Kinder im digitalen Zeitalter und wie wir unsere Kinder vor der Einsamkeit virtueller Welten bewahren können

von Melanie Dietz



Virtuelle Welten und deren Gefahren

Mit zunehmender Digitalisierung gibt es immer mehr Kinder, die es verlernt haben, auf natürliche Weise zu spielen, unbeschwert und glücklich zu sein. Die Phantasie wird nicht mehr im Freien oder im Kinderzimmer ausgelebt, sondern in einer virtuellen, nicht echten Welt, in der es sehr einsam sein kann und meistens auch ist. Je älter die Kinder werden, desto mehr besteht die Gefahr einer solchen Vereinsamung. Die Kinder verabreden sich nicht mehr zu einem Eis oder zum Spielen. Stattdessen treffen sie in einer digitalen Umgebung aufeinander. Dort gibt es ganze Städte und Welten, in denen sie das Gefühl haben, sich frei zu bewegen. Dabei sitzen sie nicht selten etliche Stunden mutterseelenallein vor ihrem PC, während die Sonne zum Spielen mit Freunden ins Freie lockt.

Ob wir die Kinder durch Computerspiele, Fernsehen und sonstige digitale Medien einer glücklichen Welt der Phantasie entziehen, in der sie doch immer alles sein konnten? Darauf gibt es keine simple Antwort, denn die digitalen Medien sind integrale Bestandteile der Wissensgesellschaft des 21. Jahrhunderts. Ohne einen Computer und das Internet läuft heutzutage, egal ob privat oder im Beruf, nahezu gar nichts mehr. Es ist deshalb wichtig, dass unsere Kinder, auf diese Medien gut vorbereitet werden und sich damit auskennen, ohne deren „Suchtpotential“ zu erliegen. Es gibt zahlreiche

gute Möglichkeiten, die Kinder z. B. an einen Computer heranzuführen und den „gesunden“ Umgang mit diesem zu erlernen. Die CBB Computer Bildung Berlin bietet z. B. hierzu ab der 1. Klasse kostenpflichtige Lehrgänge an Schulen an.

Wichtig ist es, dass Kinder nicht allein gelassen werden in der Medienvielfalt, die sich ihnen heute bietet – und dass Eltern sowie Pädagogen wissen, was ihre Kinder in der digitalen Welt tun und wo sie sich dort befinden.

Ich sehe diese Entwicklung des veränderten Spielverhaltens trotzdem als sehr kritisch an. Als Erklärung hierfür, mag folgendes Beispiel dienen: Neulich sah ich nach Schulschluss zwei Kinder im Alter von 9 Jahren auf dem Schulhof nebeneinander hergehen. Statt sich zu unterhalten und nach vorne zu schauen, um auf den Weg zu achten, hielten beide ihr Handy in der Hand und beschäftigten sich damit. Dieses Bild prägte sich mir so ein, dass ich den Gedanken, dass Kommunikation dereinst nur noch auf diesem Wege stattfinden könnte, doch als sehr traurig und beklemmend empfand.



Den Schlüssel zum Tor der Phantasie in die Hand geben

Können unsere Kinder etwas dafür, dass sie in diese Welt hineingezogen werden? Ich denke nicht, und da kommen wir als Erwachsene; Eltern und Pädagogen, ins Spiel. Denn es gibt sie noch die Kinder, die im Matsch wühlen, auf Bäume klettern und ungezwungen durch den Wald rennen! Dabei sehe ich unwillkürlich das Bild von „Ronja Räubertochter“, die ihren Frühlingsschrei durch den Wald schallen lässt, vor mir. Dieses Verhalten können wir als Erwachsene leicht unterstützen. Bieten wir den Kindern doch etwas mehr „Erlebnispädagogik“! Gehen wir zusammen mit ihnen auf Entdeckungsreisen in der realen Welt, atmen wir den Duft frischer Wiesenblumen, genießen wir gemeinsam den Anblick eines blühenden Rapsfeldes! Werden wir doch selbst einmal wieder zu Piraten, Rittern und Prinzessinnen, denn die Welt unserer Kindheit voller Phantasie, Spannung und Abenteuer – sie ist noch da und das wird vermutlich auch immer so bleiben. Den Schlüssel zu dieser Welt müssen wir unseren Kindern nur in die Hand geben, damit sie das Tor zur Phantasie wieder aufschließen können ...



KONTAKT

Melanie Dietz
m.dietz@tjfbg.de

SPIEL DICH UM DIE WELT!



„Bamboleo mal drei“
Die KON TE XIS-Lernwerkstatt
auf dem Internationalen Spieletag.

von Harald Weis

Einige der Herausforderungen, die sich bei der methodischen Gestaltung schulübergreifender Aktionen der tjfbg gGmbH ergeben, finden sich auch im regulären Ganztagschulbetrieb wieder. Für beide gilt, dass bei Konzeption und Auswahl geeigneter Freizeitangebote die angebotenen Spielmöglichkeiten und Aktionen auch inklusiven Ansprüchen gerecht werden sollten. Die schulübergreifenden Aktionen sind deshalb ein nützliches Versuchsfeld für die tägliche pädagogische Arbeit im Freizeit- und Hortbereich. Sie stellen uns regelmäßig vor spannende Bewährungsproben, so auch am 28. März in der Grundschule an den Püttbergen.

Versprechen und deren Einlösung

Mehrere hundert erwartungsfrohe Grundschüler*innen finden sich in den Ferien zusammen. Sie verfügen über sehr heterogene schulische sowie persönliche Hintergründe und tragen womöglich folgende Versprechen im Gepäck:

- gemeinsam mit anderen einige spannende Stunden zu verbringen
- an interessanten Freizeitangeboten teilzunehmen
- an einem anderen Ort zu sein
- Akteur und Gestalter bisher ungewohnter Erlebnisse zu werden
- die Chance, etwas Neues kennenlernen und ausprobieren zu dürfen

Die Motivation, diese Versprechen einzulösen (und eingelöst zu bekommen) ist vielleicht bei allen gleich groß, aber den spielwilligen Kindern steht für die kognitive Erfassung von komplexeren Spielregeln nicht immer die nötige Zeit, Konzentration und Ausdauer zur Verfügung. Kinder in Gruppen, lassen sich erfahrungsgemäß ganz unterschiedlich intensiv auf die diversen Angebote ein.

Grenzen der Betreuung

Den stationsbetreuenden Erzieher*innen bleibt in diesem dichten atmosphärischen Rahmen oftmals nur Zeit für eine kurze Einweisung der Kinder. Großer Andrang kann dazu führen, dass eine Instruktion nur gruppenweise möglich ist und nicht individuell erfolgen kann. Man versucht natürlich, bei der Gestaltung von Spielstationen, diese Umstände zu berücksichtigen.

Spielformate

Äußerst beliebt sind deshalb verlässliche Spiele, mit denen man hofft, auf der sicheren Seite zu sein und den Großteil der Kinder beschäftigen zu können. Hierbei kommen vorbestimmte Abläufe und klare Spielregeln zur Anwendung, die deshalb so reibungslos funktionieren, weil sie plausibel und eindeutig sind. Diese Auswahl konventioneller Angebote hat einen rationalen Kern. Sie bieten den Vorteil, dass die meisten Kinder schnell ins Spiel finden. Ein Nebeneffekt hierbei ist jedoch, dass die bei jedem Kind individuellen, bereits durch Vorerfahrungen verinnerlichten Spielrituale und Gruppenprozesse abgerufen werden. Diese „eingefahrenen“ Gewohnheiten können insbesondere dann zum Hindernis werden, wenn die Möglichkeit zum Ausprobieren, die Bereitschaft zur Gruppendurchlässigkeit und der Raum für Neues gefördert werden sollen. Wünschenswert sind daher zusätzliche Spielkonzepte, deren Erlebnisqualität geprägt wird durch einen hohen Anteil an gestalterischen Spielräumen. Wir alle mögen Spiele, die aufgrund ihrer sinnhaften Grundidee starke Aufmerksamkeitsakzente setzen können. Solche Spiele sind übrigens weitgehend selbsterklärend.

„Bamboleo mal drei“ trifft den Nerv

Aus drei verschiedenen überarbeiteten Versionen des Gleichgewichts-Spiels „Bamboleo“ (vom Zoch Verlag) entstand ein Stationsangebot für die diesjährige schulübergreifende Aktion. Unser Angebot traf den Nerv der Zielgruppe. Dabei konnten wir Erfahrungen sammeln und Beobachtungen machen, die für die Entwicklung weiterer offenerer Angebote von Relevanz sind.

Neben einer elektrifizierten Bamboleo-Version hatten wir zwei „klassische“ Versionen mitgebracht. Alle drei forderten gleichermaßen dazu auf, spielerisch handelnd in die Gesetzmäßigkeiten augenfälliger Physik einzugreifen. Die Platte in die Waagerechte zu bringen, die Balance regulierend wiederherzustellen, vorausschauend abzusichern (ohne vorausgegangene Instruktion) – eine Herausforderung, die so recht nach dem Geschmack der Kinder war! Mal abgesehen von den diversen (physikalischen) Sachkompetenzen, die hier selbstverständlich eine Rolle spielten (Kenntnis der Wirkung von Haft- und Gleitreibung, Hebelgesetzmäßigkeiten etc.), ging es auch um Gestaltungskompetenz auf einer komplexen Ebene.

Während des Spielprozesses entdeckten die Akteure durch Probieren und Variieren die Vielschichtigkeit der Spielmöglichkeiten und entwickelten diese weiter, wobei die Logik des Spielers nicht immer der Logik des Spiels entsprach. Aber auch hier erwies sich die „Versuch-und-Irrtum-Methode“ als zielführend. Ohne externe Hilfe verständigten sich Spielbeteiligte und Interessierte schon bald darüber, wie das Spiel noch spannender und interessanter zu machen ist. Neue mögliche Regeln wurden formuliert, das Spiel umorganisiert und die Ergebnisse diskutiert.

Aus Schräglagen heraus gemeinsam nach Gleichgewichtslösungen suchen

Das grundlegende Element beim Bamboleo-Spiel ist eine in alle Richtungen kippbare Platte. Diese bewegliche Spielfläche wurde von uns zu Beginn in ihrer Mitte auf einer

rutschfesten Kugel punktgelagert und waagrecht ausbalanciert. Alle beteiligten und somit handelnden Spieler*innen folgten gleichsam einem gemeinsamen Ziel: dem wohlbedachten Positionieren von Gegenständen auf dieser Platte unter Beibehaltung bzw. Herbeiführung der Waagerechten. Die Holzelemente des Original-Materials zum Belegen der Spiel-Platte wurden von uns durch leichtere, rutschsichere Kunststoff-Utensilien ersetzt, eine Maßnahme, die ihre Praxistauglichkeit unter Beweis gestellt hat. Bei faszinierenden und anregenden Gleichgewichtsexperimenten kamen die Kinder voll auf ihre Kosten. Bekannte, allseits akzeptierte Spielregeln gaben Orientierung, vermieden Streit und Chaos und schafften im mehrfachen Sinn Verbindlichkeiten. Bamboleo-Originalspielregeln, die ausnahmslos auf Gewinner und Verlierer orientiert sind, haben wir übrigens komplett über Bord geworfen, eine kluge Entscheidung, die enttäuschungsbedingte Tränen vermeiden half.

Regelfreiheit – Für und Wider

Ein Spiel ohne vorgegebene Spielregeln hingegen kann zu Irritationen und daraus folgend Störungen im Ablauf führen. Desinteresse aufgrund von Ungeduld, niedriger Frustrationsschwelle oder Unlust darüber, sich selbst Regeln ausdenken und auf Spieltauglichkeit überprüfen zu müssen, sind mögliche Reaktionen der Spielteilnehmer, die es im Blick zu behalten gilt. Andererseits fördert weitgehende „Regelfreiheit“ die Kreativität der Kinder, die unterschiedliche Wege zum Ziel finden.

Bei unserem Einsatz konnten wir beobachten, wie viel Zeit einige Kinder selbstversunken mit genau diesen Angeboten verbracht haben. Vielleicht gehörten sie zu jener Gruppe, die hier eine Position des im Gepäck befindlichen Versprechens eingelöst sah, nämlich etwas für sie Neues erfahren zu haben.

»ICH KAUFE EINE SCHULE«



Fotos: Stephan Goltz

von Sieghard Scheffczyk

Ein trägerspezifisches Monopoly-Spiel begeistert Kinder und Mitarbeiter*innen

Das die Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH über eine ganze Menge Innovationspotential verfügt, dürfte den Lesern dieses Magazins hinreichend bekannt sein. Die Anzahl interessanter Projekte und Vorhaben, die in früheren Ausgaben vorgestellt wurden, ist wahrlich nicht gering. Engagierte Mitarbeiter*innen, die ihren Job mit Hingabe und Leidenschaft machen, beweisen indes, dass dieses Potential bei Weitem noch nicht ausgeschöpft ist. Jüngstes Beispiel hierfür ist die Kreation eines Monopoly-Spiels, das anstelle der allseits bekannten Standardversion die Tätigkeit unseres Trägers thematisiert. Als es von seinen „Erfindern“ – einem Team von Erzieher*innen des Sozialpädagogischen Bereichs der Pustebume-Grundschule – auf einer Beratung der koordinierenden Erzieher*innen am 6. Juni vorgestellt wurde, bekam es den Beifall und die Anerkennung der Kolleginnen und Kollegen. Ebenso begeistert von einem „eigenen“ Monopoly zeigte sich Thomas Hänsgen, der Geschäftsführer der tjfbg gGmbH. Er regte an, die trägereigene Monopoly-Version konsequent weiterzuentwickeln. Diese Anregung wurde von den Spiele-Spezialisten aus der Pustebume-Grundschule, Sandra Franz, Janina Meyer, Enrico Raabe und André Gerhardt, nur zu gern aufgenommen.

Besuch in der Kastanienallee

Ich wollte genauer wissen, wie das Quartett auf die Idee gekommen war, ein eigenes Monopoly-Spiel zu entwickeln und machte mich auf den Weg nach Hellersdorf. Die vier bilden ein Team, das Viert-, Fünft- und Sechstklässler betreut, die den Hort besuchen. Und bei der Arbeit mit diesen entstand auch die Idee, ein Monopoly-Spiel zu kreieren, das auf die Aktivitäten der tjfbg gGmbH zugeschnitten ist. Das war übrigens im Januar dieses Jahres. Wenn man bedenkt, dass sechs Monate später bereits ein wohldurchdachter Prototyp des trägerspezifischen Monopoly-Spiels vorliegt, so kann man angesichts dieses bemerkenswerten Tempos eigentlich nur staunen. Ebenso staunte der Besucher, als vor seinen Augen eine „Blackbox“ mit der Aufschrift „tjfbg“ „entfaltet“ wurde und sich ein Monopoly-Spielfeld auftat, auf dem man das Gefängnis vergeblich sucht, anstelle des Elektrizitätswerkes das Oderlandcamp zu finden ist und der Westbahnhof seinen Platz an den Jugendclub Ikarus abgeben musste. Ob allerdings „unbezahlter Urlaub“ – denn dieser steht dort, wo man üblicherweise das Gefängnis sucht – so schlimm wie der Aufenthalt in einem Kerker ist, muss jeder selbst entscheiden ...

Kinder spielen sehr gerne!

Das Team erzählte, dass sie mit den Kindern viel spielen, denn das mögen diese sehr. Bewegungsspiele z. B. schaffen einen willkommenen Ausgleich zum Stillsitzen im Unterricht, fördern das Koordinationsvermögen und tragen zur besseren Körperbeherrschung bei. Diese werden bevorzugt draußen durchgeführt. Wenn das Wetter dies nicht zulässt, kommen Spiele wie das Monopoly, das im Hort in mehreren Versionen vorhanden ist, zum Einsatz. Favoriten sind das Monopoly Star Wars und das Monopoly Pokemon, die vor einem Jahr angeschafft wurden. Beim Spielen kam dem Erzieher*innenteam die Idee, Monopoly auch zur Sozialraumerkundung der Kinder einzusetzen. Es wurden mehrere Varianten diskutiert. Schließlich ergab sich aber, dass eine „Kindervariante“ des Monopoly noch einige Zeit auf sich warten lassen wird. Zunächst wurde an der trägerspezifischen Version für Erwachsene gearbeitet, aber auch in diese wurden die Kinder mit einbezogen. Besonders gut voran ging es immer in den Ferien, denn dann sind die Gestaltungsspielräume größer.

Die Umsetzung eigener Spielideen

Das überwältigende Echo, über das sich die Spielentwickler*innen am 6. Juni freuen konnten, war ihnen Ansporn zum Weiter- und (noch) Bessermachen. Unterstützung erhielten sie dabei von den anderen tjfbg-Mitarbeiter*innen, die ihrerseits originelle Ideen und Vorschläge einbrachten. Im Ergebnis wurde u. a. beschlossen, eine Arbeitsgruppe „Spielentwicklung“ zu bilden, deren erste Beratung demnächst stattfinden soll. Eine der vorrangigen Aufgaben dieses Gremiums wird es sein, das trägerspezifische Monopolspiel bis zur Produktionsreife zu führen.

Winning Moves kommt ins Boot

Enrico Raabe, der „Kaufmann“ des Erfinderquartetts, hat dazu bereits erste Kontakte zur deutschen Niederlassung des US-amerikanischen Spieleverlags Winning Moves angebahnt, die in Düsseldorf ihren Sitz hat. Die Firma ist weltweiter Spezialist für Monopolspiele und bietet im Rahmen ihres Leistungsspektrums auch die Gestaltung und Produktion von Firmeneditionen an. Die Mindestauflage für eine Firmenedition liegt bei 1500 Spielen, eine nicht unerhebliche Zahl, die bei einem Stückpreis von etwa 30 Euro auch einen entsprechenden Kostenfaktor darstellt. Man mag sich fragen, ob sich dieser Aufwand für die tjfbg gGmbH lohnt. Jedoch, was bei flüchtiger Betrachtung wie „eine Nummer zu groß“ erscheinen mag, wird bei gründlichem Bedenken sehr wohl plausibel. Denn für das „tjfbg-Monopoly“ bietet sich eine ganze Reihe von „Abgabalternativen“. Es könnte zum einen als originelles Geschenk für Geschäftspartner dienen und vielleicht das i-Tüpfelchen bei künftigen Akquisitionsaktivitäten bilden. Zum anderen wäre es ein emotional passender Abschiedsgruß für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die den Träger z. B. wegen Erreichung des Rentenalters verlassen. Aber – es wurden diesbezüglich auch ganz andere Ideen geäußert. So ist es durchaus nicht abwegig, neu eingestellten Kolleginnen und Kollegen anhand des Monopolspieles in kompakter Form Einblicke in die Aktivitäten – ja sogar die „Philosophie“ – der tjfbg gGmbH zu vermitteln.



Janina Meyer

Sandra Franz

Die gesamte Ausstattung des Spiels bezieht sich auf die tjfbg



Foto: Dr. G. Friedrich

von Sieghard Scheffczyk

In diesem Buch lädt der erfahrene Pädagoge und Didaktiker Dr. Gerhard Friedrich dazu ein, gemeinsam mit Kindern in die bunte Welt der Farben einzutauchen. „Die Welt ist bunt, und das ist schön“ - mit diesem ersten Satz im Vorwort bringt der Autor nicht nur eine tiefe innere Überzeugung zum Ausdruck, sondern umreißt in aller Kürze das Anliegen des Buches, dies den Kindern anhand von Spielen, Experimenten und „Aha-Erlebnissen“ mit Farben deutlich vor Augen zu führen. So ist ein Anleitungs- und Aktionsbuch entstanden, das es ermöglicht, dem Thema „Farbe“ auf unterschiedlichen Wegen nahezukommen. Zum Ziel gelangt man über Geschichten und dazu farblich korrespondierende Bilder, die anregen, mit den Kindern zunächst über Farben ins Gespräch zu kommen, über Spiele, in denen Farben eine Rolle spielen, über Kreativarbeiten, die die künstlerische Ausdrucks- und Reflexionsfähigkeit erweitern, über Experimente, die die detailgenaue Wahrnehmungsfähigkeit schulen.

Kinder sind gegenüber Farben äußerst aufgeschlossen. Alles Bunte, Leuchtende wird bereits im Babyalter aufmerksam betrachtet, mit Mund und Fingern „erkundet“. Diese „Farbenfreude“ setzt sich konsequent fort. In der Kita gehört „Malen“ in jeglicher Form zu den Lieblingsbeschäftigungen der Kinder von der jüngsten Gruppe bis zu

den Vorschulkindern. Da werden schon gerne mal die Finger oder gleich die ganze Hand dem Pinsel vorgezogen. Es macht Freude, bei diesem munteren Treiben, in dessen Ergebnis mitunter wahre Kunstwerke entstehen, zuzuschauen.

Beim gemeinsamen schöpferischen Tun finden Phantasie, Kreativität und Experimentierfreude der Kinder ihre individuelle Ausdrucksmöglichkeit. Die Ergebnisse sind erstaunlich.. Auch der Autor, der alle im Buch beschriebenen Praxisinhalte in Kindertagesstätten gemeinsam mit den Erzieherinnen erprobt hat, bekennt, dass er zu seiner großen Freude erleben durfte, dass bereits Kinder unter drei Jahren „wahrhaft große Künstler sind“.

Das Farbenland-Aktionsbuch besticht durch die Anschaulichkeit der Experimente. Die zugehörigen Fotos sind als ergänzende Informationsträger von erheblichem Nutzen.

„Komm, lass uns mit Farben spielen“ – diesem Angebot von Dr. Gerhard Friedrich kann man sich schwerlich entziehen. Dank der Vielfalt und ausgefeilten Didaktik dieser Ideensammlung werden sowohl Kinder als auch Erwachsene davon profitieren. Sie sollte deshalb in keiner Kita-Bibliothek fehlen, zumal der moderate Preis deren Anschaffung selbst bei knapp bemessenen Budgets ermöglicht.



Dr. Gerhard Friedrich
**„Komm, lass uns
mit Farben spielen!“**
Ein Farbenland-Aktionsbuch
Verlag Herder
80 Seiten
1. Auflage 2017
Preis: 15,00 €
eBook (PDF) 12,00 €
ISBN: 978-3-451-37651-1