

Einführung in die Spielpädagogik

Über Feedback, Anregungen und Fragen freut sich der Autor. © Toni Wimmer, MSc

Übersicht:

- * Versuch einer Begriffsklärung
- * Blick auf die Wurzeln unserer Spielpädagogik
- * Gegenwart und Zukunft der Spielpädagogik

Versuch zweier Begriffsklärungen

Spielen als eine Definition für die ursprüngliche, menschliche Form des Lernens und der Entwicklung. Diese Art des Lernens ist:

- lustbetontes, alle Sinne einbeziehendes Tun,
- das Spiel, das den Menschen mit Haut und Haar beansprucht,
- im eigenen Interesse, aus Neugier, Lust und Freude am Erfolg,
- ein (probe-)Handeln ohne ernste Folgen, doch mit realem Bezug,
- selbstdefiniert, nicht gegen Andere gerichtet und doch die eigenen Grenzen erforschend,
- ein wiederholendes Lernen, das durch Versuch, Irrtum und neuerlichen Versuch zum Erfolg führt,
- nachahmend und freut sich über Angleichung und Anerkennung,
- kreativ, erschaffend und gestaltend
- bereit, selbstgestellte und für die Zeit des Spieles vereinbarte Regeln einzuhalten.

1. Spielend lernen wir unsere Körperlichkeit kennen, erfahren was gefällt und schmerzt, was ich kann und was ich bin. (Körper und Bewegung, Sinneswahrnehmungen und Gesundheit)
2. Wir erfahren im Spiel mit den Dingen und mit der Umwelt deren sinnliche Werte; was ist kalt, warm, was kann ich wofür verwenden, was gefällt mir und wie kann ich gestalten und verändern (Kunst und Kultur)
3. Vom Wohlgeruch der nährenden Mutterbrust über das lustvoll selbstbestimmte „Nein!“ bis zum Kindergartenrollenspiel gehen die ersten Schritte des sozialen Spieles. Bald lernen wir das „falsche“ Spiel, verschieden zu denken und zu tun, probieren echte Freundschaft, sind in der Gruppe gemocht, spielen eine Rolle in Familie, Partnerschaft und Öffentlichkeit. (Politik und Gesellschaft)

Pädagogik ist der Teil des Begriffes, der mit Hierarchie, Abhängigkeit, aber auch mit Professionalität und Verantwortung zu tun hat. Die Vorsilbe „päd“ verweist auf Kinder und Jugendliche; sie verführt dazu, den Begriff auf Kinder- und Jugendarbeit einzuschränken. Nun, der allgemeinere Begriff Agogik hat sich bei uns nicht durchgesetzt. Doch versteht sich die Spielpädagogik, wie im Weiteren beschrieben, keinesfalls auf Kinderarbeit eingeschränkt, sondern als hilfreiches Repertoire für alle Agogen, die in Bildungs- Freizeit- oder Sozialer Arbeit tätig sind. Der Begriff Pädagogik verweist im engeren Sinn auf folgende Schwerpunkte:

1. Spielpädagogik hat Mitspielerinnen und Mitspieler, als soche/r ist die Person ganz im Spiel drinnen und kann - je aufregender die Sache ist, desto weniger - erkennen, was vor sich geht. Die Spielpädagogin und der Spielagoge stehen an der Schnittstelle zur Außensicht. Sie haben die Möglichkeit und die Verantwortung, durch die ihnen zugesprochene bzw. zuerkannte Autorität Spielregeln einzufordern bzw. das Spiel zu unterbrechen.
2. Die Tätigkeit der Agogin, des Pädagogen ist durch pädagogischen Auftrag zielgerichtet, das bedeutet, dass der Einsatz der Methoden (der Spiele) kompetent durchdacht sein muss.

3. Pädagogisch handeln heißt Verantwortung tragen, denn alle Methoden (Spiele), die Verwendung finden, haben Botschaften, vermitteln Werte, erzeugen Haltungen und bewegen die TeilnehmerInnen (MitspielerInnen) in eine bestimmte Richtung.
4. Der pädagogischen Arbeit liegt immer ein bestimmtes Menschenbild zugrunde. Bei unserem Verständnis von Spielpädagogik ist es ein emanzipatorisches, das Individuum annehmendes und unterstützendes, ein Menschenbild, das zu Lebensfreude und Kreativität anregt sowie soziale Verantwortung wahrnimmt.
5. Die Pädagogin, der Pädagoge ist nicht „Erzieher(von ziehen!)“ der Kinder, sondern sie/er lässt sich ein auf Interaktion, ist ein*e Lernende*r in einem lebendigen Prozess mit oft unvorhersehbaren Entwicklungen und überraschenden Ergebnissen.

Blick auf die Wurzeln der Spielpädagogik

Die Spielpädagogik ist das Ergebnis einer Entwicklung, die aus einer Reihe von Wurzeln gespeist wird, welche gleichzeitig und in unterschiedlichen Ländern entstanden sind und sich gegenseitig befruchtet haben. Als ein Ergebnis der Jugend- und Studentenbewegung der 68er Jahre suchten junge PädagogInnen in Deutschland eine Antwort auf die bis dahin enge und restriktive Form sozialer und pädagogischer Institutionen (siehe „schwarze Pädagogik“). Einige der Wurzeln der Spielpädagogik seien hier beispielhaft erwähnt, wohl wissend, dass viele Zusammenhänge nur teilweise oder gar nicht bekannt sind und Mitdenker*innen (und Mitstreiter) hier unerwähnt bleiben.

1. Die „Animation“ aus den romanischsprachigen Ländern, das freie und politische Theaterspiel, Straßentheater, Improvisationstheater, Commedia del' arte, „Animatione“ (Italien) und „Animation kulturel“ (Frankreich).
2. Die „New Games“ Bewegung aus den USA (Bill Michaelis) als eine Antwort auf den Vietnamkrieg mit den Impulsen: „spiel fair, spiel intensiv, tu keinem weh“; ein angeleitetes Spiel von Erwachsenen und Jugendlichen in großen Gruppen.
3. Die Gestalt- und die Gruppentherapie als junge soziale Wissenschaft und als Weg zur sozialen Selbsterfahrung entdeckt „Die spielende Gruppe“ (Claus-Jürgen Höper 1974) als soziales Lernfeld. „Aggression Lab“ (George R. Bach 1971), „Spiele der Erwachsenen“ (Erich Berne 1967) oder „Freude, Gruppentherapie, Sensitivitytraining, Ich-Erweiterung“ (William C. Schutz 1967-Originaltitel: „Joy“) sind die Konzepte, die Titel und Lehrer, die junge Sozial- Jugendarbeiter und Pädagogen beweg(t)en.
4. Die verbandliche Kinder- und Jugendarbeit wendet in den Veränderungszeiten um und nach 1968 ihre Blickwinkel weg von der politischen bzw. innerkirchlichen Schulung (mit einem Gruppenspiel für die Pause, wenn die Kinder brav waren) hin zu offener emanzipatorischer Jugendarbeit. Neugierig suchend kommen sie in Kontakt mit den drei vorgenannten Quellen und greifen viele Konzepte und Methoden auf. Das Spiel wird verstanden als Weg der Interaktion auch mit unvorherbestimmbarem Ergebnis. Der Prozess, das Erlebnis ist wesentlich und löst die Spielmethoden der engen Regeln, der unbedingt notwendigen vorhersehbaren Ergebnisse ab.

So werden die außerschulische Jugendarbeit und die Jugendsozialarbeit der treibende Motor der Spielpädagogik und es entstehen Ausbildungs- und Weiterbildungseinrichtungen, die diese Schulungen verbandsübergreifend anbieten und durchführen. In der BRD entsteht die Akademie für musische Bildung und Medienerziehung in Remscheid und startet 1973 den ersten Ausbildungslehrgang „Spielpädagogik“. Der damalige Lehrgangleiter Jürgen W. Kleindick veröffentlicht 1974 die „Thesen zur Spielpädagogik“. Wolfgang Nickel in Berlin und Ulrich Baer später auch in Remscheid arbeiten mit Theater und Spiel als der Weg zur Integration in der Jugend- und Sozialen Gruppenarbeit. Klaus Vopel publiziert seine ersten Sammlungen erfolgreicher Interaktionsspiele, in München gründet sich die „Pädagogische Aktion“ (Wolfgang Zacharias) mit dem Ziel der Spiel und Kulturpädagogik; Hajo Büken, Jörn Schlund, Edeltrud Freitag-Becker, Wolfgang Hoffmann mit dem Ökoptopia-Verlag und

noch viele Ungenannte zählen zu den Pionieren der Spielpädagogik in Deutschland. In Österreich schließen sich 1977 Jugendarbeiter zusammen und gründen die „AGB-Arbeitsgemeinschaft für Gruppen-Beratung und soziokulturelle Animation“ (Reinhold Rabenstein mit Auguste und Renè Reichel). Sie bieten ab 1978 für ehren- und hauptamtliche Jugendarbeiter, für LehrerInnen und ErwachsenenbildnerInnen die ersten Kurse und Lehrgänge zur Spielpädagogik und kreativen Arbeit mit Gruppen an.

Durch einen politisch fruchtbaren Boden haben sich die Denk- und Arbeitsansätze der Spielpädagogik rasch an vielen Wirkstätten der Gruppenarbeit verbreitet.

In den wissenschaftlichen Bereich hingegen hat Spielpädagogik nur wenig Zugang gefunden. Hier seien für Deutschland vier Orte und Namen erwähnt: Prof. Jürgen Fritz in Frankfurt, Prof. Dr. Wolfgang Nahrstedt in Bielefeld, Frau Profⁱⁿ. Dr. Gisela Wegener-Spöhring in Göttingen und Prof. Dr. Horst W. Opaschowski BAT-Hamburg. In Zusammenarbeit mit dem BAT-Hamburg entstand in Wien das von Prof. Mag. Peter Zellmann geleitete Ift-Institut für Tourismus und Freizeitforschung in Wien.

In den schweizer Fachhochschulen für soziale Arbeit hat sich die Spielpädagogik gut im Fachbereich „Soziokulturelle Animation“ integriert. Mit den Fachbereichen Sozialarbeit, Sozialpädagogik und Sozialmanagement bildet die Soziokulturelle Animation das Quartett der Spezialisierung in der sozialen Arbeit.

In Polen startete Fr. Dr. Zofia Zaorska „KLANZA“ mit Ausbildung für und Praxis in der Spielpädagogik in vielen Regionen und unterschiedlichen Animationsfeldern.

In Österreich startete 2012 das erste Masterstudium zur Freizeitpädagogik und Animation mit dem Titel: „Gruppen spielend leiten“ an der KPH Wien-Krems. Ein zweiter Lehrgang folgte und an die 30 Masterarbeiten liegen vor.

Gegenwart und Zukunft der Spielpädagogik

In den letzten vierzig Jahren hat sich die Zahl der Anbieter in der Aus- und Weiterbildung vermehrt und ihre Inhalte differenziert; Spielpädagogik ist unter ihrem eigenen Namen oder unter anderen Verkleidungen in vielen Programmen zu finden. Viele Bildungsanbieter entwickeln Curricula nach eigenem Konzept, die zu den Zielen der Träger, zu ihren Zielgruppen und jeweiligen Möglichkeiten passen.

„Wach leben - kreativ handeln!“ verbindet als Motto Anbieter, welche aus den Quellen der Spielpädagogik gespeist Methoden und Konzepte für die Menschen und die gesellschaftlichen Anforderungen des 21. Jahrhunderts weiter entwickeln.

Eine ganzheitliche Betrachtungsweise des Menschen spricht die Einheit von Denken, Spüren und Fühlen, von Geist, Körper und Seele an. So bedeutet Spiel und Animation mehr als Unterhaltung und etwas anderes als Manipulation; Animation ist die gezielte Anleitung zu vielfältigem, alle Sinne ansprechenden Tun zum Nutzen und zur Freude von Animateur*in und Animierter/Animiertem, von Gruppenleiter*in und Gruppenmitglied. Der individuelle Mensch wird durch die Methoden der kreativen Gruppenarbeit in seiner Gesamtheit gefordert und gefördert. Das Erleben über alle Sinne ist der Weg zu sinnvoller Selbstentfaltung.

- In der **Bildungsarbeit** hilft die Animation, unterstützt von Methoden der Gruppenarbeit und der Spielpädagogik, das Thema, den Inhalt interessant zu machen und in der Kursteilnehmer*in oder Schüler*in die Lust (diese hängt mit den Sinnen zusammen) und die Neugierde zu wecken.
- In den Bereichen der **Sozialarbeit** und der Jugendarbeit unterstützen aktivierende und spielerische Methoden der Animation die therapeutische und sozialpädagogische Arbeit bei der Erreichung ihrer Ziele im Sinne von Gesundheit, Integration und Lebensbejahung von Menschen benachteiligter Zielgruppen.
- Was die Besucher von **Freizeit- u. Tourismuseinrichtungen** suchen und bei zunehmender Entfremdung am Arbeitsplatz immer mehr schätzen, ist persönlicher Kontakt mit Menschen, die es verstehen, dem Gast inhaltliche Impulse für ihre Lebensgestaltung zu geben.

Auch für die Spielpädagogik bleibt die Zeit nicht stehen; Elektronische Medien, gesellschaftliche, politische und wirtschaftliche Entwicklungen hinterlassen ihre Spuren. Der *kühlere politische Wind* bläst den emanzipatorischen, kreativen, nicht vorrangig ordnungs- und leistungsorientierten Pädagog*innen entgegen. Weniger Freizeit und Spiel für die Kinder, mehr Leistungsdruck und Erfolgszwang. Die Spiele, die von den Eltern gekauft werden, sollen lehrreich und sinnvoll sein! In der postmodernen Gesellschaft verschwinden verbindende „Meta-Erzählungen“, Hainburgdemos und Lichtermeer sind Geschichte(n) geworden. Beim Cocooningprozess der Gesellschaft besteht die Gefahr, dass das Spielen wieder die bekannte Beschränkung als Unterhaltung für den privaten Bereich erfährt. Gefragt und gefördert ist Unterhaltung, (von „unten halten“) die individualisiert und betört. Dabei helfen Spiele, den Blick von der immer komplexer werdenden Realität zu wenden. Diese Trends sind auch immer wieder zu beobachten in Themen der Neuerscheinungen am Spielmarkt.

Spielpädagogik wirkt weiter und entwickelt sich in vielen Ebenen und Arbeitsbereichen und taucht dann, oft unter neuem Namen oder speziellen Ausbildungen, wieder auf.

- * **Trainer in Wirtschaft** und Forschung, Supervisoren, Berater und Therapeuten haben die vielfältigen kreativen, lustvollen und zielführenden Methoden der Spielpädagogik entdeckt.
- * Die Rückwirkungen der Pädagogenpersönlichkeit auf den Erfolg der Arbeit als Pädagog*in ist das Thema der **Gestaltpädagogik**. Das spielpädagogische Methodenrepertoire bietet die Grundlage für Kreativität und wertschätzenden Umgang mit der Identität.
- * Aus dem politischen Rollenspiel, dem Theater der Unterdrückten (Augusto Boal), der Wahrnehmung, Spiegelung und öffentlichen Provokation und vielen spielerisch emanzipatorischen Methoden entwickelt sich die **Theaterpädagogik** weiter.
- * Die Entwicklung der **Tanzpädagogik** kommt aus der Freude an der Bewegung im Tanz und zur Musik. Sie hat aus dem Wissen um die Wirksamkeit von gemeinsamen Tanz in Fest und Feier, aber auch in Selbstwahrnehmung und Persönlichkeitsentwicklung ein aufregend vielseitiges Programm entwickelt.
- * Die **Erlebnispädagogik** legt ihren besonderen Schwerpunkt auf die persönlichkeitsbildenden Kräfte ungewohnter Erlebnisse in der Natur, in der sozialen Gruppe und in der Herausforderung der eigenen Grenzen und Widerstände.
- * **Wanderführer*innen und Pilgerbegleitr*innen** lernen spielerische Methoden der Natur, der Kultur und der spirituellen Erfahrung zu begegnen.
- * Die Freizeitwirtschaft, der Tourismus ist gefordert, in der Zeit höherer Flexibilität der KundInnen, in der Zeit der billigen Fernreisen neue Erlebnismöglichkeiten für die Gäste anzubieten. In der **Freizeitpädagogik** grünt ein großes Feld für Entwicklungen, vom sanften Tourismus, dem Erlebnisabenteuer bis zu ganz gezielten Programmen für enge Zielgruppen bzw. Regionen. Zu diesem Bereich gibt es eine breitere Forschungstätigkeit (z.B. Opaschowsky, Zellmann), da auch massive wirtschaftliche Interessen im Spiel sind.
- * Das System der Gruppe, die Wechselwirkungen zwischen den Teilnehmer*innen, den Prozessen, dem Thema und den Ideen aller Beteiligten, ist auch Inhalt der **Systemischen Pädagogik**.

Die Spielpädagogik als Kerninhalt und Grundlagencurriculum hat seine Bedeutung erhalten. Sie wird auch unter verschiedenen ungewöhnlichen Namen in der Zukunft wiederzuentdecken sein. Sie liefert allen, die bewusst und verantwortungsvoll mit ihrer Gruppe arbeiten wollen ein reichhaltiges Repertoire an Methoden und Sichtweisen, mit denen GruppenarbeiterInnen ihre Tätigkeit in einer fruchtbaren Balance zwischen dem Thema, der Dynamik in der Gruppe und den Interessen der einzelnen TeilnehmerInnen gestalten können.