Machen wir Ernst mit dem Spiel!

Autor(en): **Cuvit, François**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : die Fachzeitschrift für Sport**

Band (Jahr): **3 (2001)**

Heft 2

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-991674

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Der Spielpädagoge Hans Kläy skizziert Leitplanken für die Praxis

Fotos: Daniel Käsermann

Machen wir Ernst mit dem Spiel!

«Philosophien sollten ernst genommen werden!» Das fordert Hans Kläy, den wir in einem Gespräch darum baten, uns seine als Spielpädagoge gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse zu vermitteln und so einen Praxisbezug zu den Ausführungen der Philosophin Annemarie Pieper zu schaffen.

François Cuvit

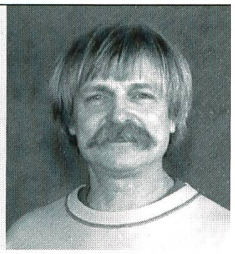
«Ausgehend von philosophischen Einsichten, lassen sich durchaus pädagogische Konzepte erstellen, doch bei deren methodischen Umsetzung in die Unterrichtspraxis geht von den ursprünglich gewonnenen Erkenntnissen oft vieles wieder verloren.» Für Hans Kläy stehen beim Spiel in erster Linie Entwicklungsprozesse und nicht Inhalte im Vordergrund. Sein Anliegen ist es, die Handlungsfähigkeit von Kindern zu fördern und kreative Prozesse zu ermöglichen, die zu einer Problemlösung führen. Der Unterricht sollte demnach handlungs- und nicht nur lernzielorientiert gestaltet werden.

Spiele haben ihren Sinn und Zweck in sich

Pieper tritt für ein ganzheitliches Menschsein ein, bei dem das Spiel ein Grundphänomen menschlichen Lebens darstellt, ein Zusammenspiel von Fantasie und Kreativität als Kern eines ganzheitlichen Lebensstils. In diesem Zusammenhang fragt sich Kläy, ob die heute vorwiegend praktizierten Spielerziehungsbemühungen nicht zu einseitig auf die Spielwelt der Erwachsenen ausgerichtet sind, ob Kinder nicht zu früh und mehrheitlich fremdbestimmt auf funktionalisiertes Spielverhalten getrimmt und gerade deswegen Fantasie und Kreativität unterdrückt werden. Wichtiger sei die Hingabe zum Spiel und nicht der Blick auf erzieherische Ziele: «Ich habe zum Beispiel mit meinen Kindern die Erfahrung gemacht, dass ich nur so lange mit ihnen mitspielen durfte, solange ich keine ‹komischen› Ideen hatte. Dabei merkte ich, dass ich eben keine Ziele im Kopf haben durfte, sondern mich voll und ganz auf ihre Spielwelt einlassen musste, um auch einmal die Chance zu erhalten, eine Idee zu lancieren, welche dann freudig umgesetzt werden konnte.» Spielpädagogen sprechen in diesem Zusammenhang eine klare Sprache: Spiele haben ihren Sinn und Zweck in sich und können nicht in den Dienst einer «spielfremden» Absicht gestellt werden, ohne dass dadurch ihre Eigenart, ihr Wesen verloren geht. Eines der wichtigsten Ziele sei es, dass

Hans Kläy

... ist Turn- und Sportlehrer, Dozent für Sport- und Spieldidaktik am ISSW Uni Bern. Er beschäftigt sich häufig mit den Möglichkeiten des kreativen Spielens und dessen Bedeutung für die Entwicklung des Spielverständnisses. Adresse: Aebnit 11, 3257 Grossaffoltern, E-Mail: hklaey@dplanet.ch



man sich lebenslang die Spielfähigkeit erhalte, aus Situationen des eigenen Lebens spielerische Wirklichkeiten gestalten zu können.

Wichtige Rolle der intrinsischen Motivation

Hans Kläy findet es wichtiger, sich als Spielpädagoge oder Trainer mehr mit den Spielenden zu identifizieren als ausgeklügelte Spielinhalte zu kreieren und damit vorwiegend die eigene dominante Rolle aufrechtzuerhalten. Gehe es darum, Leistungsziele zu bestimmen, müssten diese im Dialog mit allen am Spiel Beteiligten – dazu gehört auch das Integrieren von Schwächeren und Aussenseitern – ausgehandelt werden. «Ein Trainer hat dabei zum Beispiel sicher die Aufgabe, seinen Erfahrungshintergrund, seine Analysen und Visionen den Spielenden zur Verfügung zu stellen, damit sich diese in Bezug auf ihre individuellen Kompetenzen optimal einschätzen und herausfordern lernen. Daraus müssen sich dann durch gemeinsames Denken individuelle und kollektive Leistungsziele herauskristallisieren.» Besonders wertvoll seien jedoch Leistungen, welche spontan spielende Kinder vollbringen: «Solche Leistungen sind immer ganzheitlich, d. h. da schwingt alles mit, voll eingetaucht in die Welt der Bilder, der Gefühle, der körperlichen wie geistigen Anstrengungen, der Fantasie.» In solchen Situationen gibt ein Kind von seinen individuellen Möglichkeiten ausgehend alles – und dies aus eigenem Antrieb. In allen Formen des Spiels spiele die intrinsische Motivation eine dominierende Rolle, ergänzt Kläy.

Systemisches Denken und Dialogbereitschaft sind wirkungsvoll

Um das Konzept des eingangs erwähnten handlungsorientierten Unterrichts zu verdeutlichen, hat Kläy ein Modell entworfen, welches im Detail auf der «mobile»-Homepage www.mobile-sport.ch analysiert werden kann. Kurz zusammengefasst veranschaulicht es drei Möglichkeiten den Unterricht zu gestalten:

- Mit dem Prozess einsetzend, wird bereits Gelerntes (Ergebnisse) aktualisiert, was zu neuen realistischen Zielsetzungen führen kann.
- Von Ergebnissen ausgehend, werden diese durch Prozesse weiterentwickelt, um letztlich einem Zielvergleich (festgelegtes Anspruchsniveau) standzuhalten.
- Von Ergebnissen und (Prozess) Erfahrungen ausgehend, können passende, individuelle Ziele antizipiert werden, welche eine klare Ausrichtung des Lernprozesses gewährleisten.

Anknüpfend an Piepers Ausführungen, findet Kläy schliesslich, im Bereich der Kinder- und Jugend-Spielerziehung sei es notwendig, das enge Korsett der auf die «Erwachsenenspiele» ausgerichteten Lehrgänge und deren Folgen zu überdenken. Man müsse qualitativ bessere Ausbildungskonzepte gestalten, welche eben zu dieser «Gesamtleistung, auf die wir alle in unserem jeweiligen Lebenszusammenhang hin arbeiten», hinführten. «Dem Stellenwert des ‹dialogischen Unterrichtens› sowie der Kunst des ‹gemeinsamen Denkens› wird noch zu wenig Bedeutung beigemessen und in deren Wirksamkeit kaum Vertrauen geschenkt.» In diesem Zusammenhang vertritt er jedoch eine klare Linie und wehrt sich gegen das Verwischen von Grenzen und eine «Pädagogisierung» des Spiels: «Es gibt kein spielerisches Arbeiten oder spielerisches Üben. Man muss sich klar entscheiden: Entweder man arbeitet, man übt, oder eben man spielt!» So besteht die Chance, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung sinnvoll zu unterstützen. m

Wachsam und kreativ sein

Auf der Suche nach besonders geeigneten Spielen und didaktischen Grundsätzen, stellt man fest, dass es primär nicht um Inhalte geht – Kinder haben genügend Fantasie, um ihre eigene Spielwelt zu gestalten –, sondern um die Einflussnahme der Pädagogen, welche folgende Grundsätze in dieser Reihenfolge berücksichtigen müssten:

1. Spiel inszenieren: geeignete Umfeldbedingungen schaffen, damit spontanes Spielen möglich ist, oder im Dialog mit den Spielenden eine Spielform inszenieren.

2. Sich in Zurückhaltung üben: beobachten, was die Spielenden tun, beurteilen, wie sie es tun, und erkennen, was sich in ihrem Spiel ergibt, was sich entwickelt.

3. Helfen, Probleme selber zu meistern: auftauchende Fragen, Konflikte, Ideen klären, lösen, umsetzen helfen.

4. Auf den Komplexitätsgrad eines Spiels achten: Spielsituationen im Dialog mit den Spielenden anpassen durch Vereinfachen, Regeln oder Weiterentwickeln.

5. Spielstrukturen klären: bei älteren Kindern und Jugendlichen die Zusammenhänge der spielrelevanten Faktoren transparent machen und dadurch vernetzendes systemisches Denken fördern.

6. Zur Selbstregulierung führen: letztlich dafür zu sorgen, dass die unter Punkt 3 bis 5 genannten Funktionen allmählich von den Spielenden übernommen werden und selbstständig erfüllt werden können, ohne dass dabei eine dominante Spielperson den «Leithammel» spielt.

Mehr auf www.mobile-sport.ch

Den vollständigen Interviewtext und das Modell zum handlungsorientierten Unterricht finden Sie auf unserer Homepage. Hans Kläy bietet dazu einen Spielkurs an: Show und Spiel (19./20. Mai 2001, SVSS-Nr. 2101, Anmeldung bis 17. April 2001, vgl. Ausschreibung in «mobile» 1/2001).