

Was Kinder heute spielen - Anknüpfungspunkte für die Schule

Kinderalltag ist ein exponiertes Thema der Kindheitsforschung. Im Kontext der Untersuchungen, die sich vor allem mit der These von der *Kindheit im Wandel* auseinandersetzen, nimmt die Frage nach der Freizeitgestaltung – und damit verbunden die Beobachtung und Beschreibung der Entwicklung des kindlichen Spielverhaltens – einen festen Platz ein. Tendenzen, die sich in den Untersuchungsergebnissen (in Bezug auf die Freizeitgestaltung von Kindern) zeigen, wurden zu brisanten Thesen gebündelt: „Verhäuslichung“, „Verinselung“ der Lebenswelten, „Vereinzelung“, „Verplanung“ sowie auch „Vergesellschaftung der Kindheit, „Reduktion von Eigentätigkeit“ und „Erfahrungen aus zweiter Hand“. Sie beeinflussen die pädagogische Diskussion bis heute, werden aber in ihrem Generalisierungsanspruch zunehmend in Frage gestellt.

Kinder spielen heute andere Spiele als früher, neue Aktivitäten sind hinzugekommen. Auf der Suche nach Forschungsergebnissen zum Freizeit- und Spielverhalten von Kindern zeigt sich, dass die vorliegenden Befunde häufig unverbunden nebeneinander stehen. Das lässt sich damit erklären, dass freizeitbezogene Kinderbefragungen verschiedenen Traditionen zugeordnet werden: Eine erste Tradition findet sich bei Fallstudien zu Kindheiten, die bestimmte Umwelten repräsentieren; bei einer zweiten handelt es sich um Untersuchungen zur Adressatengruppe „Kinder“ als Zielgruppe für die Sozialpolitik. Die dritte Tradition entstand durch die Entdeckung, dass Kinder schon früh am Markt der Freizeitgüter partizipieren. Hier handelt es sich um Marketingforschung, die ihren Fokus auf Kinder richtet.

Spielaktivitäten: Vielfalt oder Verarmung?

Die Freizeitaktivitäten von Kindern lassen sich in „freie“ und „institutionalisierte“ Aktivitäten“ differenzieren. Bei der Nutzung institutioneller Angebote sind folgende Trends erkennbar: Waren es bis in die 60er Jahre vornehmlich Sportvereine, Verbände und kirchliche Organisationen, die für Kinder Angebote machten, so findet sich heute eine breite Angebotsvielfalt. Die Inhalte der Angebote sind mehr oder weniger reglementiert. Ältere Kinder besuchen häufiger institutionalisierte Angebote als jüngere. Dabei ist die Mehrzahl der von Kindern genutzten Angebote sportlich und musisch-kreativ ausgerichtet. Beim geschlechtsspezifischen Vergleich fällt auf, dass Mädchen wesentlich häufiger Angebote (vor allem im musisch-kreativen Bereich) wahrnehmen. Allerdings sind viele institutionelle Angebote teuer und bleiben bestimmten Kindern damit verschlossen.

Im Hinblick auf die „freien“ Spiele der Kinder ermitteln Fölling-Albers/Hopf (1995) hinsichtlich deren Beliebtheit eine Abhängigkeit vom Geschlecht. So bevorzugen Mädchen im Vergleich zu Jungen kommunikative Spiele, wie Rollenspiele und das Spielen mit Puppen. Sie mögen auch Spiele an Spielplatzgeräten sowie Lern- und Bewegungsspiele. Fast unabhängig vom Geschlecht ziehen Jungen und Mädchen das Fahrradfahren allen anderen Freizeitbeschäftigungen vor (KidsVerbraucheranalyse 2008). Allerdings zeigen sich Unterschiede in Bezug auf den Wohnbezirk: Innenstadt-Kinder sind hier deutlich eingeschränkt. Nach dem Radfahren werden Spiele im Sandkasten und Konstruktionsspiele genannt, wobei die Konstruktionsspiele von Jungen bevorzugt werden. Bei Mädchen besonders beliebt sind neben den oben genannten vor allem Lernspiele sowie Glücks- und Würfelspiele. Traditionelle Kinderspiele, wie Versteck- und Abschlagspiele oder Seilhüpfen, sind durchaus noch beliebt.

Auffällig, sowohl in Bezug auf die institutionellen als auch auf die freien Spielaktivitäten von Kindern, sind Tendenzen der „Versportung“ von Kindheit (Zinnecker/Silbereisen 1996). Einen Anstieg in der Beliebtheit sportlicher Spiele, auch Versteck- oder Hüpfspiele, bei Jungen vor allem Wettkampfspiele, stellen Fölling-Albers/Hopf (1995, S.52ff.) fest. Insgesamt zeigt sich, dass Sport zu den liebsten Freizeitbeschäftigungen von Kindern gehört. ***Für die Grundschule ergibt sich daraus die Notwendigkeit, Spielen und Lernen – z.B. in den verschiedenen Fächern, stärker miteinander zu verbinden.***

Spielkontakte

Untersuchungen, die auf die Spielkontakte der Kinder Bezug nehmen, belegen, dass die Mehrzahl der Kinder mehr Spielgefährten wünschen und auch ihre Freizeit gerne mit anderen verbringen (KidsVA 2008). Es zeigt sich allerdings, dass Geschwisterkinder mit dem Umfang ihrer Gleichaltrigenbeziehungen zufriedener sind. Vor allem für jüngere Kinder sind Geschwister wichtige Spielpartner. Gegenläufige Entwicklungen bei Spielkontakten mit Geschwistern und Nachbarkindern einerseits und Freunden andererseits deuten darauf hin, dass Kinder zunehmend selektiver bei ihren Spielbeziehungen vorgehen, weniger auf den Raum der Nachbarschaft zurückgreifen und immer unabhängiger von ihrer unmittelbaren Wohnumwelt werden (Bründel/Hurrelmann 1996). Nur wenige Kinder vertrauen darauf, spontan auf Spielpartner zu treffen. Die Vorausplanung sozialer Kontakte gehört als fester Bestandteil zum Kinderleben. Gruppenaktivitäten sind weitgehend individuellen Verabredungen gewichen.

Ab neun Jahren zeigen sich ausgeprägte Geschlechtsunterschiede im Gruppenverhalten: Jungen spielen lieber in Gruppen als Mädchen. Jungen sind auch häufiger in Gruppen sportlich aktiv und suchen auch mehr öffentliche Räume auf als Mädchen (ebd.). Insgesamt lässt sich feststellen, dass bei den Spielkontakten der Trend hin zu Paar-Beziehungen durch einen noch ausgeprägteren Trend zu Gleichaltrigen-Beziehungen begleitet wird. Diese Entwicklungen werden durch Lebenswelten begünstigt, die es Kindern ermöglichen, draußen zu spielen. Thiemann/Rusch (1997) weisen auf das neue Phänomen der „Kinder-Szenen“ hin, die sich nach Alter, Geschlecht und sozialer Herkunft segregieren und die Grenze zwischen Eigentätigkeit und konsumistischer Aneignung fließend werden lassen.

Gleichaltrigengruppen kommen heute außerhalb pädagogischer Arrangements kaum zustande. Institutionen – vor allem Kindergarten und Grundschule – sind die wichtigsten Orte, an denen sich Kinder kennen lernen und Freundschaft schließen. Für jüngere Kinder sind „Freunde“ solche Kinder, mit denen sie häufig spielen und mit denen sie Gegenstände austauschen (Petillon 1993). Entsprechend sind Kinderfreundschaften im Grundschulalter meist zugleich auch Schulfreundschaften. Die Schule kann damit als der Kern des kindlichen Beziehungsnetzes angesehen werden: Der größte Teil der Verabredungen wird in der Schule getroffen. Büchner et al. (1992) zeigen auf, dass mehr als die Hälfte aller befragten Kinder zwischen 10 und 14 Jahren angeben, bereits in der Schule zu planen, mit wem sie am Nachmittag spielen wollen (Institutionalisierung der Sozialkontakte). ***Sozial- und Interaktionsspiele (Kennenlernspiele, Vertrauensspiele u.a.) werden zunehmend wichtig.***

Spielzeuge und Spielmittel

Während die Beschäftigung mit dem Phänomen „Spiel“ eine lange pädagogische Tradition besitzt, wurde dem Spielzeug bisher weniger Beachtung geschenkt. Spielzeuge sind aber - als Vermittlungsinstanz zwischen Innenwelt und Außenwelt des Kindes - wichtig. Häufig industriell produziert und über Kaufhäuser vertrieben, findet sich ein fast unüberschaubarer Spielzeugwarenmarkt, innerhalb dessen Spielzeuge immer öfter nach dem Prinzip des Medienverbundsystems vertrieben werden. Nach einer europäischen Studie sind die Lieblingsspiele von Kindern 2005 eine Autorennbahn, das „Star Party Set“ für Karaoke, Tischfußball, der Schminkkopf „My Model“ und 5. der Game Boy (www.eltern.de 2005).

Seit Beginn der 90er Jahre erfreut sich *Actionspielzeug* beziehungsweise *Science Fiction-Spielzeug* (z.B. „Masters of the Universe“, „He-Man“, „Transformers“ u.a.) großer Beliebtheit. Beim *Actionspielzeug* im engeren Sinne steht häufig im Mittelpunkt der Rahmenhandlung der „Krieg befeindeter Gruppen“. Die Plastikfiguren werden innerhalb eines Medienverbundes vermarktet. Die Rahmengeschichten für diese Figuren werden, verbunden mit einem massiven Werbeinsatz, als Videos, Comics, CDs und Fernsehsendungen zugleich angeboten. Kriegsspielzeug, als das Science-Fiction- beziehungsweise *Aktionsspielzeug* häufig betrachtet wird, ist heute ein Faktum im Kinderalltag. In einer Untersuchung von Wegener-Spöhring (1995) besaßen 76% aller befragten Jungen Kriegsspielzeug. Bei den Mädchen waren es 29%. Spaß macht hiermit vor allem das „Kämpfen“, das „Zerstören“ und „Zusammenkrachen“. Bezüglich der spielerischen Aggressivität zeigen sich Geschlechtsunterschiede: Aggressive Spiele stellen sich vorwiegend als ein spezifisch männliches Phänomen dar (Glogauer 1995). Auch wenn Kindern das Spielen mit Kriegsspielzeug verboten wird, verhindert dies nicht das Umfunktionieren von Spielzeug zum Spielen von aggressiven Szenen. Einsiedler (1990) weist deshalb auf das Zusammenspiel von gewaltorientiertem Spielzeugsets und antisozialem Verhalten von Kindern hin.

Im Hinblick auf die These der *Mediatisierung* von Kindheit wird dem Medium „Computer“ und den damit verbunden entsprechenden Computerspielen verstärkt Beachtung geschenkt. Hierbei steht die Annahme im Vordergrund, dass sich die Form der spielerischen Aneignung von Welt bei elektronischen Bildschirmspielen im Vergleich zu gegenständlichen Spiel grundlegend verändert. Die zunehmende Bedeutung des Computers im Alltag - vom Fahrkartenautomaten bis zum Handy und zum i-Pod - sowie der finanziell leichter werdende Zugang zu Computern haben zur Folge, dass Kinder immer früher damit konfrontiert werden. Nutzung wie auch Besitz von Video- und Computerspielen ist bei Kindern im Grundschulalter inzwischen der Normalfall. Besonders weit verbreitet ist der „Game Boy“, dessen Beliebtheit wahrscheinlich seiner Mobilität und dem relativ günstigen Preis zuzuschreiben sind. Allerdings zeigen sich regionale Unterschiede: Kinder, die im städtischen Umfeld wohnen, nutzen häufiger Computerspiele als Kinder auf dem Land (Glogauer 1995). Der Computer als ein Medium, das in sehr verschiedenen Ausführungsformen anzutreffen ist, „als massenhaft genutztes Privatmedium, dessen Programm analog zum Video- oder Kassettenrecorder entsprechend persönlicher Vorlieben ausgewählt werden kann ...“ (Fromme/Kommer 1996, S.150), wird von Kindern als Arbeitsmittel, viel häufiger aber für Computerspiele benutzt – von 84% der Kinder (vgl. KidsVA 2008). Besonders im Bereich der elektronischen Medien ist die Entwicklung rasant verlaufen. Die KidsVerbraucheranalyse stellt 2008 fest, dass der Umgang mit dem PC schon in jungen Jahren immer selbstverständlicher wird: Über 70 Prozent der Kinder geben inzwischen an, in ihrer Freizeit zumindest ab und zu vor dem Computer zu sitzen, um daran zu spielen oder zu arbeiten. 3,1 Millionen Kinder, das sind über die Hälfte der 6- bis 13-Jährigen, gehen inzwischen ins Internet. 2,2 Millionen Kinder besitzen ein eigenes Handy.

Bei der Nutzung von Computern zeigen sich geschlechtsspezifische Unterschiede: Jungen im Grundschulalter nutzen häufiger den Computer als Mädchen, entsprechend auch bei Computerspielen (Fromme/Kommer 1996). Mit deutlichem Abstand zu den anderen Spielen stehen bei Jungen die Action- und Simulationsspiele auf den ersten beiden Plätzen der beliebtesten Computerspiele. Mädchen lehnen diese eher ab und bevorzugen eher Denk- und Geschicklichkeitsspiele (ebd.). Auch in den Computervorstellungen unterscheiden sich Mädchen und Jungen. Insgesamt zeigt sich, dass Mädchen den Computer vor allem als Instrument verstehen, durch das bestimmte Tätigkeiten erleichtert werden. Bei Jungen findet sich eher eine Faszination der Technik. ***Medienkompetenz sollte schon in der Grundschule – z.B. in Deutsch, Sachunterricht und Mathematik vermittelt werden.***

Spielorte und Spielräume

Gesellschaftliche Wandlungsprozesse und sozial-räumliche Entwicklungen führen seit dem Ende der 60er Jahre zu deutlichen Veränderungen hinsichtlich der bevorzugten Aufenthalts- und Spielorte von Kindern. Die Trends, die sich unabhängig von regionalen Besonderheiten beobachten lassen, legen den Schluss nahe, dass Kinder sich nur noch wenig in öffentlichen Räumen aufhalten, sondern zunehmend in halböffentlichen und privaten Spezialräumen (wie Vereinsräumen und Kinderzimmern). Gemeinsam ist diesen Thesen auch die Implikation, dass relativ freie und unkontrollierte Spiel im Freien dominiert immer weniger das Freizeitverhalten der Kinder. Bei den Untersuchungsstichproben von Fölling-Albers/Hopf (1995) und des DJI (1992) zeigt sich der Trend der „Verhäuslichung“ des Kinderspiels, der mit einer Verbesserung der räumlichen Bedingungen der Kinderzimmer einhergeht. Die von Fölling-Albers/Hopf (1995) befragten Grundschul Kinder halten sich am liebsten im Kinderzimmer und, sofern vorhanden, im Garten auf. Insgesamt zeigt sich heute eine hohe Ausstattung der Kinderzimmer mit elektronischen Medien, auch wenn hierbei nach sozialer Herkunft und Geschlecht zu unterscheiden ist. Jungen sind durchschnittlich besser mit elektronischen Medien versorgt als Mädchen.

Kinder spielen – trotz der gravierenden Einschränkungen durch den Straßenverkehr – auch oft im Freien. Fölling-Albers/Hopf (1995) stellen fest, dass das hausnahe Umfeld wie Hof, Gehwege oder auch Straße nach wie vor wichtige Spiel- und Aufenthaltsplätze sind, auch wenn die über den Nahbereich hinausgehende Wohnungsumgebung als Spiel- und Aufenthaltsort im Vergleich zu früher an Bedeutung verloren hat. Die wichtigsten Gründe für diese Entwicklung sind die mangelnde Verkehrssicherheit und der Mangel an Spielflächen und Spielmöglichkeiten. Die Verkehrsbelastung beeinflusst auch die Spieldauer im hausnahen Umfeld. Die Autoren belegen einen Einfluss des Wohngebietes auf die Wahl der Spielpartner/innen. Innenstadt-Kinder spielen am liebsten allein und am wenigsten in der Gruppe. Wenn der Außenbereich für Kinderspiele ungeeignet erscheint, reduzieren Kinder ihre Spielkontakte und ziehen sich verstärkt in Innenräume zurück. Auch Elskemper-Mader et al. (1991) gehen aufgrund ihrer Daten davon aus, dass Stadtkinder mit ihrer Spielumwelt unzufriedener sind als Kinder in anderen Wohngebieten. Allerdings zeigt sich auf der Handlungsebene, dass Stadtkinder die ihnen zur Verfügung stehenden Räume umdeuten und für ihre eigenen Handlungsziele verwenden (Thiemann/Rusch 1997).

Spielplätze haben ihren festen Platz im Leben von Grundschulkindern. Nach den Daten von Fölling-Albers/Hopf (1995, S.45) rangiert der Spielplatz an vierter Stelle der Beliebtheitskala nach dem Kinderzimmer, dem Garten und dem Hof als Aufenthaltsorte. Bei der Spielplatznutzung zeigt sich ein alterstypisches Verhalten: Während jüngere Kinder vor allem die Spiel- und Gestaltungsmöglichkeiten des Spielplatzes nutzen, fungieren Spielplätze für ältere Kinder häufiger als Treffpunkt und Ort der Kommunikation.

Im öffentlichen Raum haben es Kinder heute schwer, Orte und Nischen für Kinderspiele im Freien zu finden, freie Räume gibt es kaum noch. Kinder besuchen andere Kinder in erster Linie zu Fuß oder mit dem Fahrrad. In diesem Bereich zeigen sich geschlechtsspezifische Differenzen. Nach Nissen gehen Mädchen „häufiger zu Fuß als Jungen und benutzen seltener das Fahrrad“ (1990, S.152). Dass Mädchen sich mit dem Fahrrad eher in Wohnungsnähe aufhalten, hängt damit zusammen, dass sie „Spielorte in Wohnungsnähe (Hauseingang, Garten, Hof) häufiger besuchen als Jungen (hier sind es Fußballplatz, Feld, Park)“ (S.152). Das bedeutet, dass Mädchen den Aufenthalt in öffentlichen Freiräumen weniger praktizieren als Jungen. Elskemper-Mader et al. (1991) gehen davon aus, dass dafür vor allem die stärkeren Einschränkungen, die die Mädchen durch Eltern erfahren, verantwortlich sind. Als „häufigster Verbotgrund wurde in diesem Zusammenhang die Angst vor sexueller Bedrohung angegeben“ (S.634f.).

In den letzten Jahren gewinnt die Schule als nachmittäglicher Aufenthalts- und Spielort zunehmend an Bedeutung. Elskemper-Mader et al. (1991) ermitteln von schulischer Seite zwei Formen

von Angeboten, welche Schulkinder in ihrer Freizeit freiwillig nutzen: die freiwilligen Arbeitsgemeinschaften sowie die Nutzung des Schulhofs als Spielort. ***Der Grad der Öffnung der Schule bestimmt Quantität und Qualität der schulischen Angebote. Diese sollten zur Annäherung von Freizeit und Lernen produktiv genutzt werden.***

Schluss

Kinder gehen mit ihren Handlungsmöglichkeiten unterschiedlich um. Das Freizeit- und Spielverhalten differenziert sich regional, alters-, geschlechts- und milieuspezifisch. Wandlungen im sozialökologischen Kontext, in materieller, ikonischer und symbolischer Umwelt fordern Kinder im Hinblick auf die alltägliche Lebensgestaltung heraus. Was Kinder spielen, hängt wesentlich von Gegebenheiten und Angeboten der vorhandenen Infrastruktur ab. Freizeit und Schule beeinflussen sich gegenseitig. Schule ist zu einem wichtigen Kontaktort für Kinder geworden. Das insgesamt breite Aktivitätsspektrum von Kindern wird allerdings in der Schule zu wenig produktiv integriert. ***Sinnvoll wäre, vorhandene Handlungsspielräume für eine stärkere Einbeziehung der außerschulischen Lebenswelt von Schülern zu nutzen. Schule könnte hier die Aufgabe übernehmen, Orientierungsangebote und Impulse für eigenes Spiel zu setzen.***

Literatur

- Bründel, H./Hurrelmann, K. (1996): Einführung in die Kindheitsforschung. Weinheim & Basel: Beltz.
- Büchner, P. et al. (1992):. Kinderleben. Deutsch-deutscher Vergleich: Freizeitaktivitäten und Freizeitinteressen von 10- bis 14-jährigen Kindern in unterschiedlichen Regionen (Teilstudie West). In HORTHeute, 7/8,13-20.
- Deutsches Jugendinstitut (1992) (Hrsg.): Was tun Kinder am Nachmittag. Ergebnisse einer empirischen Studie zur mittleren Kindheit. Weinheim & München: Juventa.
- Einsiedler, W. (1990): Das Spiel der Kinder. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Elskemper-Mader, H. et al.. (1991): Die Rolle der Schule im Freizeitverhalten der Kinder. Was bietet Schule für die Freizeit? *Zeitschrift für Pädagogik*, 37, 619-641.
- Fölling-Albers, M./Hopf, A. (1995): Auf dem Weg vom Kleinkind zum Schulkind. Opladen: Leske & Budrich.
- Fromme, J./Kommer, S. (1996): Aneignungsformen bei Computer- und Videospiele. In Mansel, J. (Hrsg.): *Glückliche Kindheit – Schwierige Zeit? Über die veränderten Bedingungen des Aufwachsens*. Opladen: Leske & Budrich,149-178.
- Glogauer, W. (1995): Die neuen Medien verändern die Kindheit. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 3. Aufl.
- KidsVerbraucheranalyse 2008. www.ehapamedia.de
- Nissen, U. (1990): Räume für Mädchen? In: Preuss-Lausitz, U. et al. (Hrsg.), *Selbständigkeit für Kinder - die große Freiheit?* Weinheim & Basel: Beltz,148-160.
- Petillon, H. (1993): Das Sozialleben der Schulanfänger. Die Schule aus der Sicht des Kindes. Weinheim: Beltz.
- Thiemann, F./Rusch, H. (1997): Kindheit als Szene. Daten für eine neue Sicht. *Päd.u. Schulalltag*,52,2,272-282.
- Wegener-Spöhring, G. (1995): Aggressivität im kindlichen Spiel. Grundlegung in den Theorien des Spiels und Erforschung ihrer Erscheinungsformen. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- www.eltern.de (25.07.2005). Lieblingsspiele von Kindern.
- Zinnecker, J./Silbereisen, R. K. (1996): Kindheit in Deutschland. Weinheim & München: Juventa.