

Der 3. Schatzbrief ist da!

Pippi Langstrumpf begeistert Groß und Klein und das bereits seit Jahrzehnten. Warum ist das so? Pippi nimmt sich die spielerische Freiheit, die Welt so zu sehen, wie es ihr gerade gefällt. Das Leben ist für sie ein spannendes Spiel, und sie zeigt uns damit auch das Wesen des Spiels: es ist kreativ, flexibel und stärkend. Spielen tut gut – das gilt für Kinder ebenso wie für Erwachsene. Entdecken Sie mit diesem Schatzbrief die Lust und Freude am Spiel wieder neu!

Das wünscht sich das Redaktionsteam
Ute Nieschalk und Birgit Schmeling

**Spielen ist eine Tätigkeit,
die man nicht ernst genug
nehmen kann.**

Jacques-Yves Cousteau

AUF EIN WORT

**Erst sollst Du lernen,
dann kannst Du spielen!**

Wer kennt ihn nicht diesen elterlichen Appell aus der eigenen Kindheit! Es wurden strikte Grenzlinien gezogen nach dem Motto: Erst kommt die Arbeit, dann das Spiel! Gelernt wird schweigend in konzentrierter Haltung und zwar drinnen am Schreibtisch und gespielt wird draußen in der Freizeit!

Welch ein Trugschluss! Denn jeder, der ein Kind aufmerksam beobachtet, wird rasch feststellen, dass es im freudigen Spielgeschehen wichtige Sachinformationen und vielfältige Sinneserfahrungen sammelt – die Grundlage für seine mentalen Repräsentationen. Über die Erfahrung mit der äußeren Welt der Dinge erwirbt das Kind seine Einsichten über die innere Welt der Denkinstrumente. Mit großer Spielfreude und en passant entwickelt es lebenswichtige Kompetenzen und individuelle Problemlösungen.

Kinder brauchen keine neuen, virtuellen Lernprogramme; sie brauchen vielfältige Primärerfahrungen aus ihrer unmittelbaren, realen Welt. Nur so können sie Verhaltensweisen entwickeln und nachhaltig verinnerlichen. Hierzu bedarf es einer Pädagogik, die Kindern eine breite Spielpalette in Kindergarten und Schule ermöglicht: Bewegungs- und Wahrnehmungsspiele, Geschicklichkeits- und Konstruktionsspiele, Rollen- und Interaktionsspiele, Mathe- und Sprachspiele usw.

In der Fortbildung von Lehrkräften und Eltern erlebe ich immer noch, dass das Thema „Spielen“ die Geister in zwei Lager spaltet: Leistungsapostel und Kuschelpädagogen. Vollkommen unnötig, denn Spielen = Lernen! Übrigens: Spielforscher gehen davon aus, dass Kinder bis zum vollendeten sechsten Lebensjahr ca. 15.000 Stunden spielen, d.h. 7 – 8 Stunden täglich! Ich hoffe, dass wir ihnen auch in Zukunft diese wertvolle Zeit zugestehen!

Dr. Charmaine Liebertz, Institutsleiterin



SchatzBrief-Thema: Spielen

Geht die Fähigkeit zu spielen verloren?

Die Fähigkeit zu spielen ist ein empfindlicher Indikator für den seelischen Gesundheitszustand von Kindern. Das zeigen viele wissenschaftliche Studien.

Mechthild Papousek¹ ist Wissenschaftlerin und Leiterin der „Münchner Sprechstunde für Schreibbabys“. Dort wurden in den letzten zehn Jahren über 2000 Säuglinge und Kleinkinder untersucht und behandelt. Schreikinder sind chronisch unruhig, schreien exzessiv und leiden häufig unter Schlaf- und Gedeihstörungen. Im Mittelpunkt der Untersuchungen standen Verhaltensbeobachtungen des kindlichen Spiels, im Alleinspiel, im gemeinsamen Spiel und Zwiegespräch mit den Eltern. Es hat sich gezeigt, dass die Unlust und Unzufriedenheit der Babys gepaart ist mit Spielunlust und Nicht-Spielen-Können. Die Fähigkeit zu spielen war aber nicht nur bei den Säuglingen verlorengegangen. Bereits bei den Eltern war die Fähigkeit zu spielen nicht mehr zu beobachten.

Mechthild Papousek fasst die Ergebnisse ihrer Studien so zusammen: „Wird das Spielen eingeschränkt, kommt es in der Folge zu Entwicklungsdefiziten im gesamten Bereich der basalen Wahrnehmungsfähigkeit“.

Umgekehrt lässt sich also schlussfolgern: Psychisch gesunde Kinder haben viel gespielt. Jedoch gibt es eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung der Spielfähigkeit. Kleinkinder müssen sich körperlich und seelisch wohl fühlen und eine sichere Bindung zu den wichtigsten Betreuungspersonen aufgebaut haben. D.h. nichts anderes, als dass die Grundbedürfnisse des Babys erfüllt werden müssen, um dem Spielerischen eine Chance zu geben. Dann entwickeln Kleinkinder in Verknüpfung

mit der ihnen angeborenen Neugier und Eigenaktivität, ein Bedürfnis zu spielen. Spielen wird zum selbstgesteuerten Lernen. Weitaus wichtiger als die Auswahl von Spielsachen und Förderaktivitäten ist die Kommunikation, die Verständigung mit dem Kind im Spiel. Und das braucht Muße und Zeit und ein soziales

**Ein Kind,
das nicht spielt,
ist kein Kind,
und ein erwachsener Mensch,
der nicht spielt,
hat immer das Kind
in sich verloren –
das Kind, das Teil von ihm ist,
und das er
so sehr braucht.**



Pablo Neruda

Umfeld, in dem sich Eltern, Erzieher und Lehrer im Spiel auf Kommunikation und Beziehung mit dem Kind einlassen und mit den Augen des Kindes die Welt von neuem entdecken können.

1: Mechthild Papousek: Die Rolle des Spiels für die Selbstentwicklung des Kindes. In: Frühe Kindheit, Zeitschrift der Deutschen Liga für das Kind, 2001, Jg. 4.1 S.39-45

Ute Nieschalk, 2008

Was hat Turmbauen mit ganzheitlichem Lernen zu tun?

„Spielen heißt sich freuen“, so hat es der französische Psychologe Jean Château formuliert. Sein Satz drückt die Leichtigkeit aus, die dem Wort „Spiel“ innewohnt. Für Kinder umfasst Spiel weit mehr als diese Leichtigkeit: Spiel bedeutet sich bewegen, im Wechsel von Spannung und Entspannung sein, sich mit der Welt auseinandersetzen, Erfahrungen verarbeiten, Lösungswege ausprobieren: Spiel ist Leben und Spiel ist Lernen.

Was lernt ein Kind, wenn es einen Turm baut? Welche Lernbereiche werden aktiviert?

Das Kind

- stapelt die Bauklötze vorsichtig übereinander, übt den Zangengriff, lässt den Stein langsam los (motorisch).
- erkennt die verschiedenen Formen und Farben, sortiert zunächst die Steine danach, benennt sie, ist hochkonzentriert ins Bauen versunken (kognitiv).
- freut sich über jeden Stein, den der Turm wächst, ist stolz, lacht, wenn er krachend zusammenfällt (emotional).
- be-greift das Material und seine Beschaffenheit, erfährt, dass harte Materialien gut geeignet sind, um einen Turm zu bauen (sinnlich).
- lernt, dass es die Türme der anderen nicht umwerfen darf, dass man zusammen riesige Türme bauen kann und neue Ideen entwickelt, dass man sich absprechen und an Regeln halten muss (sozial).
- entwickelt eigene Ideen und Vorstellungen, wie der Turm sein soll, wie hoch und wie breit es ihn bauen will (imaginär und kreativ).

Das kindliche Spiel ist also ein hochkomplexer Lernvorgang. Beobachten wir es z.B. beim Bauen eines Turms, so erfahren wir, welcher Lernschritt gerade im Vordergrund steht.

Wirft das Kind besonders leidenschaftlich den Turm um, so interessiert es sich für die Schwerkraft. Soll der Turm dagegen hoch und höher werden, so übt es besonders seine feinmotorische Geschicklichkeit, um die Balance der Bauklötze herzustellen. Brabbelt es vor sich hin: „Und noch ein Klotz, jetzt ein roter, dann ein gelber...“, so steht die Sprechfreude im Fokus. Als kleines Kind wird es besonders das Material belecken und befühlen, größere Kinder malen einen Bauplan, nach dem sie das Werk bauen.

Im Spiel wirkt also ganzheitlich die produktive Kraft des Kindes, seine Lust an Bewegung und Tun, an Suchen und Finden, an Probieren und Verändern. Im Spiel wächst das Kind und eignet sich auf seine individuelle Art in seinem Tempo die Welt und ihre Gesetzmäßigkeiten nach und nach an. Es lernt spielend!

Birgit Schmeling, 2008





GESELLSCHAFT FÜR
GANZHEITLICHES
LERNEN e.V.

NEURO NEWS

Hindert man junge Katzen oder kleine Affen am spielerischen Erkunden ihrer Umwelt, so erlischt ihr Spieltrieb. All das, worauf es im späteren Katzen- oder Affenleben ankommt, wird nicht mehr erlernt. Die Tierkinder entwickeln sich nicht zu den Wesen, die aus ihnen hätten werden können.

Schaut man sich unter Säugetieren um, so zeigt sich ein bemerkenswerter Zusammenhang: Je weniger genetische Programme das Verhalten einer Art bestimmen, je mehr also gelernt werden muss, desto mehr Zeit ihrer Kindheit und Jugend verbringen die jungen Säugetiere spielend. Oder anders gesagt: Je mehr und je länger die Jungen einer bestimmten Säugetierart spielen, desto formbarer und lernfähiger ist ihr Gehirn. Nun besitzt der Mensch das am wenigsten genetisch programmierte Gehirn, dafür aber das lernfähigste von allen Säugetieren. Aus diesem Grund müssen Menschenkinder fast alles erlernen, worauf es in ihrem späteren Leben einmal ankommt.

Dabei spielt für Kinder das spielerische Erforschen und Erkunden und die Entdeckung der eigenen Möglichkeiten, die Welt zu gestalten, eine wichtige Rolle. Denn „spielend“ werden im Gehirn all die neuronalen Verschaltungsmuster angelegt, die dazu führen, dass die Anzahl der Nervenzellkontakte so groß ist wie niemals wieder im späteren Leben. Die Weiterentwicklung von Kindern fördern wir also am besten, wenn wir Zeit und Räume schaffen, in denen es vielfältige interessante Angebote gibt, und wenn wir den Kindern einen großen Entscheidungsspielraum darüber lassen, welche Angebote sie aufgreifen wollen. Das gelingt am besten im Spiel.

Beim selbst initiierten Spielen folgt das Kind dem inneren Reifungs- und Entwicklungsplan seines Gehirns. Es bestimmt den Zeitpunkt, den Spielgegenstand und sein Lerntempo selbst. Es gestaltet seinen Lernprozess individuell. Spielen wird für die meisten Kinder trotz der auch immer wieder erlebten Frustrationen zu einer Quelle von Zufriedenheit, Selbstsicherheit und positivem Selbstwertgefühl. Viele Pädagogen, Psychologen und Hirnforscher bringen zur Zeit ihre Besorgnis darüber zum Ausdruck, dass in unserer hektischen und leistungsorientierten Zeit das reale Spielen verloren zu gehen droht. Es besteht die Gefahr, dass Kinder, denen nur noch wenig Gelegenheit zum Spielen bleibt, die Lust am Spielen verlieren, und damit auch die Lust am Entdecken und die Lust am Lernen.

Werden wir uns (wieder) bewusst, welche zentrale Bedeutung das Spielen für Kinder und Jugendliche hat und werden wir zu Verteidigern und Beschützern des kindlichen Spiels!

Vgl.: Gerald Hüther: Was ein Kind beim Spielen alles lernt und was dabei in seinem Gehirn passiert. In: Karl Gebauer, Gerald Hüther (Hrsg.): Kinder brauchen Spielräume, Patmos Verlag, Zürich, 2003

Ute Nieschalk, 2008

**Spielen ist
Experimentieren mit
dem Zufall.**

Novalis



ZUM AUSPROBIEREN

Die Straße der Vokale

„Fünf Personen verteilen sich als Hausbesitzer im Raum, bilden mit ihren Händen ein Dach über dem Kopf und bekommen die fünf Vokale (a,e,i,o,u) zugeordnet. Die anderen Mitspieler gehen durch den Raum und überlegen sich ein Wort, das zu einem der Vokalhäuser passt. Nun klingeln sie, der Hausbesitzer antwortet mit seinem Vokal. Der Mieter nennt sein Wort und wenn der Anlautvokal übereinstimmt, bittet der Hausbesitzer den neuen Mieter herein. Haben alle Kinder ihr Haus gefunden, dann baut jeder Hausbesitzer mit seinen Mietern einen Satz oder erzählt eine kurze Geschichte.“

Varianten: In einer Stadt gibt es nicht nur eine Straße, sondern viele verschiedene. Mal ist es die Straße der Vokale, mal die Straße der Artikel oder der Oberbegriffe. Das Spiel lässt sich fortsetzen mit Wortfamilien, Verbformen u.ä. und eignet sich hervorragend für den Fremdsprachenunterricht.

Alter: ab 5 Jahre

Vgl.: Ch. Liebertz, B. Schmelting: Spielekartei „Sprachförderung“, Don Bosco Verlag, München 2008



GESELLSCHAFT FÜR
GANZHEITLICHES
LERNEN e.V.

WUSSTEN SIE SCHON...

dass Spielen sehr energieaufwendig ist? Kinder verbrauchen 15% ihres gesamten Energiebedarfs im Spiel. Hierüber staunen Evolutionsbiologen.

ZUM NACHDENKEN

„Wer draußen spielt, braucht seltener eine Brille!“, stellte eine Untersuchung fest: Das Auge hat draußen keine räumliche Grenze, es fokussiert Gegenstände in weiter und wechselnder Entfernung. Wer aber in einem Raum arbeitet, für den ist die Sichtgrenze die nächste Wand oder der Bildschirm. Dadurch werden die Augenmuskeln, die für Naheinstellung zuständig sind, ständig angespannt. So wird dies dauerhaft zum Normalzustand und Objekte in der Ferne werden nur noch verschwommen wahrgenommen. Allerdings gibt es auch eine genetische Veranlagung zur Kurzsichtigkeit.

GGL-INTERN

Gütesiegel „Ganzheitlich Lernen“

Ab sofort bieten wir die Zertifizierung von Einrichtungen an. Wir kooperieren mit einem Zertifizierer, der die anerkannte Norm DIN EN ISO 9001 und die pädagogischen Kriterien der Gesellschaft für Ganzheitliches Lernen e.V. zugrunde legt.

**Gerne berät Sie Frau Brausem: Tel.: 0221 - 16 81 23 83
t.brausem@ganzheitlichlernen.de**

Neue Zertifikats-Lehrgänge ab Herbst 2009, mehrtätig

- **Frühkindliche Bildung:** Grundbedürfnisse von Kleinstkindern,

TERMINE, TERMINE

- **Bildungsmesse in Hannover**
Vom 10. bis 14. Februar 2009
Besuchen Sie uns! **Halle 17 Stand B 27**
- **Zertifikats-Lehrgang Ganzheitlich Lernen**
 - 26.-30. Januar 2009 in Bad Bevensen (Nds.)
 - 6.-10. April 2009 in Köln (NRW)
 - 15.-19. Juni 2009 in Cloppenburg (Nds.)
 - 25.-28. August 2009 in Wels bei Linz (Österreich)
 - 19.-23. Oktober 2009 in Bielefeld (NRW)
 - 29.10.- 2.11.2009 in Wien (Österreich)
- **Zertifikats-Lehrgang Herzensbildung – Emotionale Intelligenz**
 - 1.-3. Mai 2009 in Köln (NRW)
 - 28.-30. August 2009 in Wels bei Linz (Österreich)
 - 1.-3. Dezember 2009 in Freising (Bayern)
- **Anmeldung**
Tel. 0221 - 92 33 103
c.liebertz@ganzheitlichlernen.de
- **Infos über die Inhalte:**
www.ganzheitlichlernen.de

Entwicklung des frühkindlichen Gehirns, Bausteine für einen ganzheitlichen, frühkindlichen Bildungsprozess, viele Praxistipps und Spiele.

**Gerne berät Sie Frau Brunsberg: Tel.: 0202 - 47 94 862
m.brunsborg@ganzheitlichlernen.de**

- **Sprachbildung – interkulturell und ganzheitlich:** Grundlagen der Sprachförderung und Mehrsprachigkeit, interkulturelles Lernen, ein ganzheitlicher Ansatz in Kindergarten und Schule, viele Praxistipps und Spiele.

**Gerne berät Sie Frau Kilisli: Tel.: 0221 - 86 94 844
g.kilisli@ganzheitlichlernen.de**



BUCHTIPPS

Alle Karteien sind im Don Bosco Verlag München erschienen. Zu beziehen über die Don Bosco Fachbuchhandlung, Sieboldstr. 11, 81669 München, Tel. 089/48 008 330 buchhandlung@donbosco.de, www.donbosco-fachbuchhandlung.de

Der neue Spiele-Schatz als Kartei: Ein Spielefundus für Kita, Grundschule, Jugendgruppe und Freizeiten. Jeweils 50 Karteikarten im DIN-A6-Format in einer stabilen Pappbox

Charmaine Liebertz, Birgit Schmeling
Sprachförderung,
ISBN 978-3-7698-1710-2



Charmaine Liebertz
Frühförderung,
ISBN 978-3-7698-1709-6



Impressum

Herausgeberin: Dr. Charmaine Liebertz

Chefredakteurin: Dr. Ute Nieschalk

Redaktion: Birgit Schmeling

Sämtliche Nutzungsrechte am vorliegenden Werk liegen bei der Gesellschaft für Ganzheitliches Lernen e.V. (GGL). Jegliche unautorisierte Nutzung des Werks, insbesondere die Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Wiedergabe, ist ohne die vorherige schriftliche Einwilligung der GGL unzulässig. Die unautorisierte Nutzung führt zum Schadensersatz gegen den Nutzer. Jede autorisierte Nutzung des Werks ist mit folgender Quellenangabe zu kennzeichnen: © 2009 Gesellschaft für Ganzheitliches Lernen e.V. Köln

Redaktionsschluss für den 4. Schatzbrief:

15.08.2009 Bitte mailen Sie uns Ihre Beiträge an:

b.schmeling@ganzheitlichlernen.de Danke!

