

RESEARCH

Volker Mehringer  
Wiebke Waburg *Hrsg.*

# Spielzeug, Spiele und Spielen

Aktuelle Studien und Konzepte



Springer VS

---

# Spielzeug, Spiele und Spielen

---

Volker Mehringer · Wiebke Waburg  
(Hrsg.)

# Spielzeug, Spiele und Spielen

Aktuelle Studien und Konzepte

 Springer VS

*Hrsg.*

Volker Mehringer  
Professur für Pädagogik mit  
sozialpädagogischem  
Forschungsschwerpunkt  
Universität Augsburg  
Augsburg, Deutschland

Wiebke Waburg  
Professur für Pädagogik mit Schwerpunkt  
Migration und Heterogenität  
Universität Koblenz-Landau  
Koblenz, Deutschland

ISBN 978-3-658-29932-3      ISBN 978-3-658-29933-0 (eBook)  
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-29933-0>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

## **Danke fürs Mitspielen**

Ein gutes Spiel lebt oft von seinen Mitspieler\*innen und wir sind sehr froh und sehr dankbar für die wunderbaren Mitspieler\*innen, die bei der Entstehung dieses Buchs in unterschiedlichen Rollen mit von der Partie waren. Wir danken allen Autor\*innen, die uns mit ihren Beiträgen einen Einblick in ihre Arbeit, in ihr Denken und auch in ihre inspirierende Begeisterung für das Spielen gewährt haben. Wir danken Nicole Hoffmann für die umfangreichen und so entlastenden Formatierungsarbeiten und Alexandra Kranz für die sehr hilfreiche Durchsicht und Korrektur der Beiträge.

Wir möchten auch Frau Anette Villnow vom Springer VS Verlag danken, dass Sie sich auf diese Partie mit uns eingelassen hat, und hoffen sehr, dass das Spiel bald eine Fortsetzung findet.

Volker Mehringer und Wiebke Waburg

# Inhaltsverzeichnis

## Einführung

<i>Wiebke Waburg und Volker Mehringer</i> Einleitung.....	3
--	---

## I Spielzeugforschung

<i>Volker Mehringer und Wiebke Waburg</i> Das Projekt SAKEF – Theoretische und konzeptionelle Überlegungen zu Spielzeugbewertung und Spielzeugauswahl .....	15
---	----

<i>Nicole Hoffmann</i> „Fortschritt in der Nusschale“? Welche Vorstellungen uns Kinderspielzeug vom ‚Leben in der Stadt‘ heute nahelegt .....	37
---	----

<i>Katharina Richter</i> Bewertungskriterien für Spielzeug von Eltern – eine qualitative Analyse von Amazon-Kund*innenrezensionen.....	59
--	----

<i>Virginia Borde</i> Das Verhältnis von Spielmitteln und Lernen aus Elternperspektive.....	87
--	----

<i>Barbara Sterzenbach</i> Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive – eine explorative Studie.....	103
---	-----

## II Spielzeug gestalten und bewerten

<i>Karin Schmidt-Ruhland</i> Spielprodukte gestalten! Hintergründe, Voraussetzungen und Methoden in der Ausbildung von Gestalter*innen .....	125
--	-----

*Ramona Thiele*

Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus? ..... 143

*Siegfried Zoels*

Kreativität – Motivation – Potentiale. Ein etwas anderer Blick auf Spiel,  
Spielzeug und Spiel-Mittel ..... 157

### **III Spielpädagogische Ansätze**

*Maren Hauber und Annette Zander*

Spielen macht Schule – spielend zum Lernerfolg..... 175

*Michael Lippok*

Life is about Choices. Moralische Bildung im Rahmen der  
medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen ..... 197

*Gabriele Koné und Katrin Macha*

„Die Puppe sieht aus wie ich!“ (Fehlende) Vielfalt in Spielmaterialien.  
Anregungen für eine diskriminierungssensible Praxis..... 215

Autor\*innenverzeichnis ..... 233

# **Einführung**



## Einleitung

Wiebke Waburg und Volker Mehringer

In der Einleitung zum vorliegenden Buch verzichten wir auf die Diskussion der Begriffe Spielzeug, Spiele und Spielen. Diese erfolgt vor dem Hintergrund der spezifischen Frage- und Zielstellungen in den jeweiligen Beiträgen. Dass die wissenschaftliche und (pädagogisch-)praktische Auseinandersetzung mit dem Thema Spielzeug, Spiele und Spielen von hoher Relevanz ist und dass diese in den vergangenen Jahren vor allem im deutschsprachigen Raum, aber auch international, stark vernachlässigt wurde, ist eine Grundannahme, die alle Beiträge verbindet. Dies hängt unter anderem damit zusammen, dass Spielen häufig als Gegenpol zum Lernen respektive Arbeiten wahrgenommen wird. Dem Spiel scheint der Ernst des Lebens gegenüberzustehen, es ist weniger ‚ernst‘ zu nehmen bzw. wird häufig nicht ernst genommen – dies gilt auch für das Feld der Wissenschaft.

Dementsprechend ist davon auszugehen, dass Erwachsene weniger spielen als Heranwachsende, wenngleich zu beobachten ist, dass das Spielen für Erwachsene in den vergangenen Jahren an Bedeutung gewonnen hat und viele Erwachsene bspw. mehr und mehr Zeit mit Computer- oder Smartphone-Spielen verbringen (vgl. Pohl, 2014, S. 11). Vieles deutet darauf hin, dass Spiele und Spielen im Erwachsenenalter als ‚ernsthaft(er)‘ zu konzipieren sind bzw. sie gerne in einen ernsthaften Kontext gerückt werden. Dies ist etwa in Pierre Bourdieus Aufsatz über „Die männliche Herrschaft“ nachzulesen, in dem er schreibt, der männliche Habitus werde „konstruiert und vollendet [...] nur in Verbindung mit dem den Männern vorbehaltenen Raum, in dem sich, unter Männern, die *ernsten Spiele des Wettbewerbs* abspielen“ (Bourdieu, 1997, S. 203; Hervorhebung WW & VM). Dass spannungsvolle Verhältnis zwischen Spiel und Lernen/Arbeit/Ernst wird in mehreren Aufsätzen des Buches von den Autor\*innen aufgegriffen und diskutiert.

In der aktuellen wissenschaftlichen Diskussion über ‚klassisches‘ – in Abgrenzung vom digitalen – Spiel/en und Spielzeug bzw. die Auswahl von Spielmitteln steht die Lebensphase Kindheit im Vordergrund. Das ‚klassische‘ Spiel/en im Jugendalter findet weniger Berücksichtigung, während das Thema für das Erwachsenen- und Seniorenalter noch weitgehend unerforscht ist. Heljakka und Harviainen (2019, S. 351f.) konstatieren:

„Toy play, as a type of object play, has been traditionally associated with children’s use of various physical materials in their play. To many, adults and toys therefore seem a strange combination. [...] adult toy play in particular constitutes a surprisingly neglected area of research.“

Der beschriebene Trend in Bezug auf die wissenschaftliche Beschäftigung mit Spielthemen spiegelt sich in den versammelten Beiträgen wider: Die Mehrheit dieser thematisiert das Spiel von Kindern resp. Spielmittel für Kinder, während Spiel und Spielmittel, die sich eher an Jugendliche richten, lediglich im Mittelpunkt von zwei Artikeln stehen – wobei einer dieser Artikel die pädagogische Arbeit mit Computerspielen in den Blick nimmt. Erwachsene sowie Senior\*innen werden primär als diejenigen, die Spielzeug für Heranwachsende entwickeln, bewerten und auswählen oder Spieltätigkeiten von Kindern begleiten, adressiert, jedoch nicht als Spieler\*innen.

Dass dem Spiel(zeug) von Kindern in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung deutlich mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird als dem anderer Altersgruppen, hängt damit zusammen, dass vor allem das Kindesalter mit dem Spiel assoziiert wird und dem Spielen für die (frühkindliche) Entwicklung eine hohe Bedeutung beigemessen wird (vgl. Heimlich, 2015). In der Kindheit stehen die größten Freiräume zum Spielen zur Verfügung. Allerdings wird bereits seit Längerem konstatiert, dass auch Kindergarten-, Vorschul- und Schulkindern im Zuge der aktuellen Leistungs- und Kompetenzorientierung immer weniger Zeit zum Spielen bleibt (vgl. bspw. Gray, 2011; Pohl, 2014; Yogman u.a., 2018). Vor diesem Hintergrund mehren sich die Forderungen, Kindern wieder mehr Zeit für Spielaktivitäten einzuräumen. Die American Academy of Pediatrics geht sogar so weit, Kinderärzt\*innen zu empfehlen, Spielzeit per Rezept zu verschreiben (vgl. Yogmann u.a., 2018). Im deutschsprachigen Raum haben das Thema aufgreifende populärwissenschaftliche Veröffentlichungen einen mahnenden oder appellierenden Charakter, etwa: „Kindheit – aufs Spiel gesetzt: Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes“ (Pohl, 2014) oder „Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist!“ (Hüther & Quarch, 2018).

Obwohl (freie) Zeit immer knapper zu werden scheint, stehen Grundschulkindern, Heranwachsenden, die Sekundarschulen besuchen, Auszubildenden und Studierenden, Erwachsenen sowie Senior\*innen nach wie vor Zeiten und Räume zur Verfügung, die sie für das Spielen oder auch Herstellen von Spielen und Spielzeugen nutzen – und dies nicht nur im Freizeitbereich. Stichworte sind hierbei: spielerisches Lernen (in der Schule) oder Gamifikation. Der Rückgriff auf das Spielen in pädagogischen oder Arbeitskontexten wird jedoch nicht nur positiv bewertet, bereits Böhm positionierte sich „[w]ider die Pädagogisierung des Spiels“ (Böhm, 1983, S. 281). Unter Pädagogisierung versteht er eine Umdeutung des Spiels: „aus einem nutzlosen, seinen Zweck in sich selbst tragenden menschlichen

Grundphänomen wird es zu einem pädagogischen Zwecken dienstbar gemachten Mittel“ (ebd., S. 285). Hansel gibt für den schulischen Bereich zu bedenken, dass man „nur im Spiel, ‚spielend‘ lernen [kann], wenn die spieltragenden Merkmale erhalten bleiben und nicht durch unterrichtstragende Aktionsformen ersetzt werden“ (1983, S. 93). Es ist Aufgabe der Spiel- und Spielzeugentwickler\*innen, -forscher\*innen und -praktiker\*innen, sich mit dieser Ambivalenz auseinanderzusetzen.

In den Buchbeiträgen bearbeiten die Autor\*innen unterschiedliche Facetten der Spielethematik und liefern dabei Einblicke in Forschungs- und Entwicklungsprojekte sowie Ansätze der spielpädagogischen Praxis. Gleichwohl bleiben viele den Themenkomplex Spielen, Spiele und Spielzeug betreffende Aspekte außen vor. Zu denken ist dabei bspw. an differenzierte historische Untersuchungen der (Weiter-)Entwicklung von spezifischen Spielzeugen oder die dezidierte Befragung von Heranwachsenden und Erwachsenen zu ihrer Rolle als Spieler\*innen oder der Bedeutung, die das Spielen für sie hat. Dementsprechend ist das Buch zum einen als Versuch anzusehen, neue Impulse für die Gestaltung und empirische Auseinandersetzung mit Spielen und Spielzeug sowie die spielpädagogische Arbeit zu geben, zum anderen als bewusster Aufruf, sich wieder verstärkt wissenschaftlich mit dem Themenkomplex auseinanderzusetzen – denn es gibt noch sehr viele unerforschte Spielgebiete, -räume und -prozesse. Leitend können dabei nach wie vor folgende Überlegungen Mieskes sein (1979, S. 12f.):

„Wie die Vertreter anderer Gebiete (Medizin, Physik, Geologie usw.) wird auch der moderne [Spiel-]Pädagoge heute und künftig selber sich der schweren Mühe unterziehen müssen, Forschungsergebnisse und von ihm definierte Erkenntnisse in praktisches Handeln – auf unserem Gebiet: in tatsächliches Erziehen und Bilden – umzusetzen, d. h. die praktische Transformation der Wissenschaft vorzunehmen.“

Dies gilt für die Spielpädagogik im Allgemeinen, aber auch für das Fruchtbarmachen der Forschungserkenntnisse im Schnittpunkt von Spiel(mitteln) und Heterogenität, das eine aktuelle Herausforderung darstellt. Die in der Spiel- und Spielzeugforschung dominanten Heterogenitätsdimensionen sind das (bereits angesprochene) Alter und das Geschlecht. Zur Dimension Geschlecht liegen relativ viele Veröffentlichungen vor (siehe für einen Überblick Todd et al., 2018). Dies hängt damit zusammen, dass Geschlecht als zentraler Gestaltungs- und Vermarktungsaspekt aus der Welt der Spielwaren nicht mehr wegzudenken ist. Geschlechtsspezifische Spielzeuge werden in großer Menge produziert, gekauft und bespielt. Wenig(er) Berücksichtigung finden dagegen die Heterogenitätsdimensionen soziale und kulturelle Herkunft sowie Gesundheit/Krankheit/Behinderung –

sie werden in einem Teil der vorliegenden Artikel mitgedacht (siehe z.B. die Beiträge von Sterzenbach, Zoels oder Koné und Macha).

## **Aufbau des Buches**

Die Beiträge des *I. Teils* widmen sich der Spielzeugforschung, wobei unterschiedliche Aspekte aufgegriffen werden: So spielen Prozesse der Auswahl von und Bewertungskriterien für Spielzeug in mehreren Artikeln eine Rolle. In anderen werden die Ergebnisse der Untersuchung des Spielproduktangebots in spezifischen Spielwarenssegmenten vorgestellt.

Im ersten Artikel präsentieren Volker Mehringer und Wiebke Waburg *theoretische und konzeptionelle Überlegungen zur Spielzeugbewertung und Spielzeugauswahl*. Diese bilden den Ausgangspunkt für die im Rahmen des von den Autor\*innen geleiteten Rahmenprojektes „SAKEF – Spielzeugbewertung und -auswahl durch Kinder, Eltern und Fachkräfte“ durchgeführten empirischen Studien. Aufgegriffen werden zunächst die theoretischen Grundlagen des Spielens bzw. der Spieltätigkeit. Anschließend werden zentrale Aspekte der spielpädagogischen Diskussion des Begriffs ‚Spielzeug‘ – in Abgrenzung von u.a. Spiel- und Beschäftigungsmaterialien, Spieldingen und Spielgeräten – aufgezeigt. Im nächsten Kapitel erfolgt die Vorstellung von Beurteilungs- bzw. Bewertungskriterien für Spielzeug unter Berücksichtigung der problematischen Aspekte der Anwendung dieser durch Fachkräfte und Sorgeberechtigte. Darauf aufbauend legen die Autor\*innen dar, wie die Auswahlprozesse differenziert und theoretisch werden müssen. Welche Rückschlüsse sich aus den theoretischen Überlegungen für die im Rahmenprojekt SAKEF konzipierten und durchgeführten empirischen Teilstudien ergeben, wird im abschließenden Kapitel diskutiert.

*Welche Vorstellungen Kinderspielzeug vom ‚Leben in der Stadt‘ heute nahelegt*, untersucht Nicole Hoffmann in einer explorativen Studie, über die sie in ihrem Artikel berichtet. Die dokumentenanalytische Studie wird vor dem Hintergrund der Annahmen durchgeführt, dass die jeweilige Konzeption der Spielprodukte zu bestimmten Formen des spielerischen Umgangs mit ihnen auffordert bzw. andere Formen eher ausschließt und dass die mittels der Spielwaren nahegelegten Repräsentationen zumindest teilweise Eingang in die Vorstellungswelten von Kindern finden. Analysiert wird das aktuelle Angebot von Spielprodukten, die sich auf das Thema Stadt beziehen, wobei nicht die Spieleprodukte an sich, sondern Abbildungen und Inszenierung in Werbemedien in die Untersuchung einbezogen wurden, um die diesen inhärenten Vorstellungen vom Leben in der Stadt herauszuarbeiten. Berücksichtigung fanden drei Gattungen an Spielwaren – Spiel-

unterlagen bzw. -teppiche, Baustein-Sets und Konzeptreihen – und die Repräsentationen von Stadt in diesen. Die Analyse verdeutlicht, welche Aspekte des Urbanen häufig Berücksichtigung finden und welche Bereiche des aktuellen Lebens in der Stadt kaum bis gar nicht aufgegriffen werden. Aus pädagogischer Perspektive stellt sich die Frage, wie mit diesem selektiven Angebot umgegangen werden kann/soll.

Katharina Richter analysiert in ihrem Beitrag, welche *Bewertungskriterien für Spielzeug in Kund\*innenrezensionen eines großen Onlinehändlers zur Anwendung* kommen. Diesen innovativen Forschungszugang wählt die Autorin, da der Onlinewarenhandel (u.a. mit Spielwaren) immer bedeutsamer respektive umsatzstärker wird und davon ausgegangen werden kann, dass die Bewertungen anderer Kund\*innen Einfluss auf die Käufer\*innen nehmen. Die Kund\*innenrezensionen von Eltern bzw. Sorgeberechtigten zu beliebten Spielwaren wurden zunächst deduktiv anhand von fachwissenschaftlichen Bewertungskriterien mittels der qualitativen Inhaltsanalyse analysiert. Anschließend arbeitete Frau Richter ebenfalls inhaltsanalytisch induktiv Bewertungskriterien heraus. Der Vergleich der Ergebnisse der deduktiven und induktiven Inhaltsanalyse zeigt, dass sich die Kriterien der professionellen Spielzeugbewertung deutlich von denen der Kund\*innen unterscheiden bzw. nur auf einen Teil der professionellen Kriterien in den Kund\*innenrezensionen rekurriert wird. Spielspaß und Freude der Kinder sind für die Kund\*innen die wichtigsten Kriterien.

Das *Verhältnis von Spielmitteln und Lernen aus Elternperspektive* wird von Virginia Borde in einer explorativen Interviewstudie in den Blick genommen. Mit ihrem Beitrag schließt die Autorin an die Einschätzung Mieskes an, dass Spielen und Lernen eng miteinander verbunden und nicht als Gegensätze zu verstehen sind – dabei handelt es sich um eine Annahme, die in Bildungs-, Erziehungs- und Orientierungsplänen für Kindertagesstätten aufgegriffen wird. Um zu eruieren, wie sich Eltern hinsichtlich des Verhältnisses von Spielen und Lernen positionieren und somit eine Forschungslücke zu schließen, führte die Autorin teilnarrative Einzelinterviews mit Müttern und Vätern durch. Die Interviews analysierte sie mittels der Dokumentarischen Methode. Im Artikel werden anhand von drei kontrastierenden Fällen zunächst allgemeine, die Spielmittelauswahl für Kinder leitende Kriterien präsentiert, bevor der Fokus auf die dem Lernen durch Spielmittel zugeschriebenen Bedeutungen sowie das Verhältnis von Spielmitteln und Lernen aus Elternperspektive gerichtet wird.

Barbara Sterzenbach stellt in ihrem Beitrag Ergebnisse einer explorativen Untersuchung von *Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen* vor. Mit dem Fokus auf Gesellschaftsspiele für Jugendliche und Erwachsene adressiert sie ein bislang kaum untersuchtes Forschungsfeld. Dass kaum Forschung zu diesen Spielen vorliegt, erstaunt umso mehr, da ein Großteil der Bevölkerung Deutschlands

Gesellschaftsspiele kennt und spielt. Der Beitrag beinhaltet unter anderem eine theoretische Auseinandersetzung mit Gesellschaftsspielen, die in die Entwicklung einer Definition für diese Spielzeugform mündet. Anschließend werden die Ergebnisse einer evaluativen qualitativen Inhaltsanalyse vorgestellt, in der die Autorin Charakterkarten aus Gesellschaftsspielen, die im Spielverlauf von Spielenden ausgesucht und bespielt werden, untersucht. Von Interesse war dabei, inwiefern in den Abbildungen und Beschreibungen der Charaktere auf geltende Normalitätsvorstellungen – hinsichtlich der Differenzkategorien Geschlecht, Alter, Gesundheit, Hautfarbe und Ethnizität – zurückgegriffen wird. Es zeigt sich, dass häufig weiße, schlanke und junge Charaktere abgebildet werden, die keine (körperlichen) Beeinträchtigungen aufweisen.

Der *II. Teil* des Buches vereint Beiträge, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven der Entwicklung und Gestaltung von Spielzeugen widmen. Übergreifend wird deutlich, dass spielpädagogische und -theoretische Überlegungen den Ausgangspunkt für die Entwicklung und Gestaltung von Spielzeugen und Spielen darstellen. Zudem werden die zukünftigen Adressat\*innen – Spieler\*innen, Sorgeberechtigte, Fachkräfte – in den Prozess einbezogen, um die Produkte zu optimieren. In allen Artikeln wird die Berücksichtigung (unterschiedlicher) Heterogenitätsaspekte der zukünftigen Spielenden thematisiert.

Karin Schmidt-Ruhland stellt in ihrem Beitrag zur *Gestaltung von Spielprodukten* unter anderem *Hintergründe, Voraussetzungen und Methoden in der Ausbildung von Gestalter\*innen* vor. Dabei wird ein dezidiert handlungs- und nutzer\*innenbezogener Ansatz vertreten, d.h. dass im Prozess der Gestaltung von Spielprodukten für Kinder zum einen theoretische Grundlagen zum kindlichen Spiel und zu den beim Spielen genutzten Gegenständen berücksichtigt werden müssen und sich zum anderen die Produkte bei Nutzer\*innen bewähren müssen. Im Artikel werden zunächst die theoretischen Grundlagen zum Spiel (mit Gegenständen) vorgestellt, bevor auf Kriterien eingegangen wird, die bei der Produktgestaltung zu berücksichtigen sind – ohne dass von einem Patentrezept gesprochen werden kann. Des Weiteren gibt die Autorin einen Einblick in den Design-Prozess und Design-Methoden, die für die Studienrichtung ‚Spiel und Lerndesign‘ im B.A. Studiengang Industriedesign und den Master-Studiengang ‚Design of Playing an Learning‘ der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle zentral sind. Wie die Ausbildung von Gestalter\*innen in den entsprechenden Studiengängen aufgebaut ist, wird zunächst allgemein und anschließend exemplarisch anhand einer Projektarbeit vorgestellt.

Mit ihrem Artikel *Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus* gibt Ramona Thiele Einblick in den Prozess der Entwicklung von Lernspielen im Ravensburger Spieleverlag©. Den Ausgangspunkt des Beitrags bilden theoretische Überlegungen zum Spielen und zum Lernen. Es schließt sich die Diskussion

der Frage an, wie die Verbindung von Spielen und Lernen gelingen kann. Zudem wird der Begriff Lernspiel definiert. Auf dieser Folie stellt die Autorin Anforderungen an und Kriterien von guten Lernspielen vor. Angesprochen werden dabei unter anderem die Bedeutung des Spielspaßes, die ansprechende Gestaltung des Spielmaterials und eine klare Definition des Lernziels. Dass und wie diese Anforderungen berücksichtigt werden, verdeutlicht die idealtypische Darstellung des Ablaufs der Entwicklung eines Lernspiels im Ravensburger Spielverlag©. Der Beitrag schließt mit einem Plädoyer für den Einsatz von Lernspielen in unterschiedlichen pädagogischen Settings.

Siegfried Zoels Beitrag *Kreativität – Motivation – Potentiale. Ein etwas anderer Blick auf Spiel, Spielzeug und Spiel-Mittel* ist im Schnittpunkt von Spielmiteldesign und Spielpädagogik angesiedelt. Im Zentrum steht die Arbeit des Vereins Fördern durch Spielmittel e.V., die auf die Förderung von Kreativität und Motivation für Menschen unterschiedlichen Alters, beruflichen und kulturellen Hintergrundes, mit und ohne Behinderung mit, durch und über Spielmittel zielt. Um diese Ziele umzusetzen, werden unterschiedliche Formate angeboten: Ein zentraler Baustein sind interdisziplinär und international angelegte Design-Workshops zur Gestaltung neuer Spielmittel, die für alle – Kinder und Erwachsene mit und ohne besonderen Unterstützungsbedarf – geeignet sind. Weitere Angebote sind: die Ludothek als Zentrum für Familie, Spiel und Bewegung, in der auch die in den Design-Workshops entwickelten Spielmittel ausgeliehen werden können; das Computerlabor, in dem bspw. Memory-Spiele aktualisiert werden; die Projekte ‚Fair spielen für eine Welt‘ und ‚Spiel und Spielzeugbau hinter Gefängnismauern‘ sowie Fortbildungen. Die unterschiedlichen Formate sowie das zugrundeliegende inklusive, interkulturelle und ganzheitliche pädagogische Verständnis werden im Beitrag vorgestellt. Abschließend präsentiert der Autor zentrale Thesen und Anregungen zu Kreativität, zum Spielen und zu Spielzeug.

In den Beiträgen des *III. Teils* steht die spielpädagogische Auseinandersetzung mit Spielzeug und Spiel im Mittelpunkt. Dabei werden unterschiedliche Zielsetzungen verfolgt.

Maren Hauber und Annette Zander stellen die Initiative *Spielen macht Schule* vor. Diese wurde vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen und dem Verein Mehr Zeit für Kinder im Jahr 2007 gegründet und verfolgt das Ziel, Kindern in Zeiten von erhöhtem Bildschirmkonsum (TV, Smartphone oder PC) wieder an das klassische Spielen heranzuführen. Um dies zu erreichen, wird ausgewählten Grundschulen die Ausstattung für ein Spielezimmer zur Verfügung gestellt. Im Artikel präsentieren die Autorinnen die der Initiative zugrundeliegenden Annahmen zur Bedeutung des Spiels für Lernprozesses und Kompetenzentwicklung – u.a. in der Schule – sowie Überlegungen dazu, was gutes Spielzeug ausmacht. Auch die Entstehung und Entwicklung von einem Pilotprojekt hin

zu einer bundesweiten Bildungsinitiative wird nachgezeichnet. Dem folgt die Vorstellung der Initiative und der in ihr ablaufenden Prozesse: Dabei gehen die Autorinnen auf die Gestaltung des wettbewerbsförmigen Bewerbungsverfahrens um die Spieleszimmerausstattung, die Auswahlverfahren für Spiele und Spielzeuge sowie die bei diesen berücksichtigten Förderschwerpunkte ein. Der Artikel schließt mit Evaluationsergebnissen, die auf die Nachhaltigkeit der Initiative verweisen.

Während der im vorangegangenen Artikel vorgestellten Initiative *Spielen macht Schule* eine kritische Perspektive auf die Verbreitung bzw. das aktuelle Ausmaß des Spielens mit Konsolen oder am Computer zugrunde liegt, nimmt Michael Lippok die *Potentiale für Moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen* in den Blick. Im Artikel wird davon ausgegangen, dass Computerspiele dazu beitragen können, dass heranwachsende Menschen Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit entwickeln. Um die entsprechenden Potentiale näher zu beleuchten, werden Kriterien herausgearbeitet und differenziert vorgestellt, die für die pädagogische Arbeit mit Computerspielen im Kontext moralischer Bildung relevant sind. Anhand des medienpädagogischen Projekts ‚Life’s about Choices – Entscheidungen reflektieren mit Life is Strange‘, das mit Dilemmadiskussionen das Thema Ethik und Moral bearbeiten möchte, diskutiert der Autor, wie die Kriterien aufgegriffen und welche (aus spielpädagogischer Perspektive relevanten) Aspekte im Projekt vernachlässigt werden.

Der letzte Beitrag des Sammelbandes (*Fehlende*) *Vielfalt in Spielmaterialien* von Gabriele Koné und Katrin Macha gibt Anregungen für eine diskriminierungssensible spielpädagogische Praxis. Das Spielen und die Bedeutung von Spielmaterialien werden dabei vor dem Hintergrund des Situationsansatzes und des Ansatzes der Vorurteilsbewussten Bildung und Erziehung© diskutiert. Für diese Herangehensweisen ist zentral, dass die Wirkung gesellschaftlicher Normen und Werte auf Kinder berücksichtigt wird. In diesem Zusammenhang reflektieren die Autorinnen u.a. die Wahrnehmung von Vorurteilen durch und die Wirkungen dieser auf Kinder. Dass und inwiefern sich stereotype Vorstellungen im aktuellen Spielwarenangebot widerspiegeln, belegen die Ergebnisse einer selbst durchgeführten explorativen Recherche zu Spielwaren, die gegenwärtig zum Verkauf stehen. Dass gesellschaftliche Heterogenität in Spielzeugen nicht ausreichend abgebildet wird, ist insofern problematisch, da davon auszugehen ist, dass Kinder die im und durch Spielzeuge vermittelten Botschaften über Rollen, Verhalten und Status wahrnehmen und in ihre Identitätsentwicklung integrieren. Aufgrund dessen werden im Schlusskapitel Hinweise für eine vorurteilsbewusste Auswahl von Spielmaterialien präsentiert.

## Literaturverzeichnis

- Böhm, Winfried (1983): Wider die Pädagogisierung des Spiels. In: Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 1: Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt. Düsseldorf: Schwann, S. 281-293.
- Bourdieu, Pierre (1997): Die männliche Herrschaft. In: Irene Dölling; Beate Kraus (Hrsg.): Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 153-217.
- Gray, Peter (2011): The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play* 3 (4), S. 443-463.
- Hansel, Toni (1983): Die Tätigkeit des Kindes in der Spannung zwischen Spielen und Lernen. Zur pädagogischen Ambivalenz des Einsatzes von Lernspielen. In: Kreuzer, Karl Josef (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 2: Das Spiel im frühpädagogischen und schulischen Bereich. Düsseldorf: Schwann, S. 77-98.
- Heimlich, Ulrich (2015): Einführung in die Spielpädagogik. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Heljakka, Katriina; J. Tuomas Harviainen, J. Tuomas (2019): From displays and dioramas to doll dramas. Adult world building and world playing with toys. *American Journal of Play* 11 (3), S. 351-378.
- Hüther, Gerald; Quarch, Christoph (2018): Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist. München: btb.
- Mieskes, Hans (1979): Zur Pädagogik der Spielmittel. In: Winfried Klinker; Hans Mieskes: Schulpädagogische Aspekte des Spieles und der Spiel- und Arbeitsmittel. Wien: Jugend und Volk, S. 9-38.
- Pohl, Gabriele (2014): Kindheit – aufs Spiel gesetzt. Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes. 4. Auflage. Berlin: Springer Spectrum.
- Todd, Brenda K.; Fischer, Rico A.; Di Costa, Steven; Roestorf, Amanda; Harbour, Kate; Hardiman, Paul; Barry, John A. (2018): Sex differences in children's toy preferences: a systematic review, meta-regression, and meta-analysis. *Infant and Child Development* 27 (2), e2064.
- Yogman, Michael; Garner, Andrew; Gutchinson, Jeffrey; Hirsh-Pasel, Kathy; Michnick Golinkoff, Roberta (2018): The power of play: a pediatric role in enhancing development in young children. *PEDIATRICS* 142 (1), S. 1-16.

# **I**

## **Spielzeugforschung**



# Das Projekt SAKEF

## – Theoretische und konzeptionelle Überlegungen zur Spielzeugbewertung und Spielzeugauswahl

*Volker Mehringer und Wiebke Waburg*

### 1 Einleitung

Spielzeug kommt in der Spielpädagogik und innerhalb der spielpädagogischen Forschung nur eine untergeordnete Rolle zu. Bisherige Forschungsbemühungen setzen sich vor allem mit dem Spielzeug selbst, mit seiner Beschaffenheit, seiner Gestaltung und seinem Spielwert auseinander. Ein wichtiger Aspekt bleibt dabei meist im Hintergrund: ‚Wie kommt Spielzeug eigentlich in Kinderzimmer, in pädagogische Einrichtungen und letztendlich in die Hände der Spielenden?‘ Diese Frage richtet den Fokus zum einen auf den Prozess der Spielzeugauswahl und zum anderen auch auf die darin implizierte Bewertung von Spielzeug. Gerade in den Situationen, in denen nicht nur ein, sondern mehrere Spielgegenstände zur Auswahl stehen, müssen Entscheidungen getroffen werden und dafür bedarf es entsprechender Auswahl- und Bewertungskriterien. Diese Entscheidungen können, wie allein ein Blick in aktuelle Kinderzimmer und Kindertagesstätten zeigt, mitunter sehr unterschiedlich ausfallen. Zudem nehmen die Auswahl-situationen in Anbetracht eines stetig wachsenden, globalen Spielwarenmarktes immer mehr zu.

Eben diese Auswahl-, Bewertungs- und Entscheidungsprozesse für oder gegen Spielzeuge bilden den zentralen Forschungsgegenstand des Projekts ‚SAKEF – Spielzeugbewertung und -auswahl durch Kinder, Eltern und Fachkräfte‘<sup>1</sup>. Bislang liegen nur vereinzelte und meist veraltete Studien vor, die sich mit diesem Themenbereich beschäftigen (vgl. als eine der wenigen deutschsprachigen Studien Retter, 1973). Insbesondere fehlt es an einer ausführlichen theoretischen und konzeptionellen Auseinandersetzung und Beschreibung von Spielzeugauswahlprozessen und den damit verbundenen Bewertungsprozessen. Diese Forschungslücke soll mit dem vorliegenden Beitrag angegangen und die theoretische Grundlage

---

<sup>1</sup> Die Internetseite des Projekts mit jeweils aktuellen Informationen finden Sie unter: [www.uni-augsburg.de/spielzeug](http://www.uni-augsburg.de/spielzeug).

dargestellt werden, auf der die im Rahmen des Projekts SAKEF durchgeführten, empirischen Teilstudien fußen.

Gleichzeitig soll der Beitrag die pädagogische Relevanz des Themas aufzeigen, die sich vielleicht nicht unmittelbar erschließt. Das Themenfeld Spielzeugauswahl weist offensichtliche Berührungspunkte mit der Marketing- und Konsumentforschung auf. Dass es aber durchaus auch für die Pädagogik von Bedeutung ist, sich mit der Spielzeugauswahl auseinanderzusetzen, sollen die folgenden Überlegungen deutlich machen. Als Ausgangspunkt für diese Überlegungen muss zunächst etwas weiter ausgeholt und der Blick auf die den Forschungsbereich Spielpädagogik konstituierende Tätigkeit des Spielens gerichtet werden (2). Es schließen sich Diskussionen des Begriffs ‚Spielzeug‘ (3) sowie der Grundlagen und Kriterien der Spielzeugbewertung (4) an. Darauf aufbauend legen wir dar, wie die Auswahlprozesse differenziert und theoretisch gefasst werden können (5). Abschließend wird das Projekt SAKEF vorgestellt (6).

## 2 Spielen

Nichts scheint in der Spielforschung so spannend und gleichzeitig so schwierig zu sein, wie eine Definition des Spielens. In fast allen großen Arbeiten zu diesem Thema finden sich ausführliche Definitionen, Definitionsversuche oder diesbezügliche Resignationserklärungen. Letztere argumentieren meist in der Weise, dass der Versuch einer allgemeinen Definition das Phänomen Spielen zu sehr verwässern würde (z.B. Einsiedler, 1999, S. 14f.; Kreuzer, 1983, S. 7<sup>2</sup>) und am Ende nichts mehr vom charakteristischen Kern dieser Tätigkeit übrigbliebe. Auch in diesem Band finden sich einige, teils sehr unterschiedliche Definitionen. Umso naheliegender erscheint in Anbetracht dessen Kluges (1981, S. 37, auch von Kreuzer, 1983, S. 15 rezipierter) Versuch, anstelle einer eigenen Spieldefinition zentrale, moderne Definitionsansätze nebeneinander zu stellen und deren Überschneidungen und Gemeinsamkeiten in Einzelmerkmalen herauszuarbeiten. Das Ergebnis dieser Arbeit zeigt folgende Tabelle:

---

<sup>2</sup> Kreuzers (1983) Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff aus seinem etwas in die Jahre gekommenen aber nach wie vor höchst relevanten, mehrbändigen Handbuch Spielpädagogik bietet einen sehr guten Überblick über die Definition des Spielbegriffs und eine interessante Einführung in dessen Bedeutung für bzw. die dadurch erfolgende Legitimierung der Spielpädagogik.

Merkmale des Spiels	Callies (1975)	Garvey (1978)	Maier (1978)	Sutton- Smith (1978)
Zweckfreiheit (Zweckunbewußtheit)	+	+	+	
Freiwilligkeit	+	+	+	+
Intrinsische Motivation	+	+		+
Spaß, Freude, Vergnügen	+	+	+	+
Quasi-Realität (Scheinhaftigkeit, fiktives Moment, außerhalb des Lebensernstes)	+	+	+	
Handelnde Auseinandersetzung mit der vorgefundenen Wirklichkeit (Aktivität)	+	+		+
Ambivalenz	+	+		+

Tabelle 1: Favorisierte Spielmerkmale aus der Sicht moderner Autor\*innen (entnommen aus Kluge, 1981, S. 37)

Über die einbezogenen Veröffentlichungen hinaus, finden sich die genannten Merkmale in variierender Form auch in anderen Definitionen wieder. In der Gesamtbetrachtung scheinen gerade die Freiwilligkeit, die Quasirealität und die intrinsische Motivation – die von den Gefühlen Spaß, Freude, Vergnügen<sup>3</sup> und auch von der Zweckfreiheit im Grunde nicht zu trennen ist – den Wesenskern des Spielens zu bilden. Auch Heimlich (2001, S. 28ff.) beispielsweise beschreibt das Spiel dementsprechend entlang der drei von Levy formulierten Aspekte: „internal locus of control“, „suspension of reality“ und „intrinsic motivation“. Doch gerade in der Anwendung auf die fast unüberschaubare Vielfalt an unterschiedlichen Spielsituationen stößt auch dieser definitorische Konsens an seine Grenzen. Schnell findet sich eine Reihe von Spielsituationen, die mindestens eines dieser Kriterien nicht erfüllen, von der Mehrheit der Beobachtenden allerdings dennoch eindeutig als Spielsituationen angesehen werden. Auch in umgekehrter Weise sind Situationen denkbar, die alle Kriterien erfüllen, aber von der Mehrheit nicht als Spielsituationen eingeschätzt werden. Beizupflichten ist an dieser Stelle Einsied-

<sup>3</sup> Spannung wäre evtl. hier noch zu ergänzen.

lers Einwand und Vorschlag, dem Spielen könne man nicht in klassisch definierender Weise gerecht werden, sondern man müsse sich ihm in explizierender Weise annähern:

„Diese Begriffsbestimmung [des Spielens] meint nicht, dass bei Fehlen eines Merkmals von der Bezeichnung Spiel abgesehen werden muss; sie soll im Sinne des Explizierens nach *Kant* lediglich Hinweismerkmale geben, die zur Identifizierung des Kinderspiels dienen können“ (Einsiedler, 1999, S. 15f.; Hervorhebung im Original).

Das heißt, die Erfüllung der Kriterien deutet lediglich darauf hin und macht es wahrscheinlicher, dass es sich um eine Spielsituation handelt. Eine definitive Entscheidung darüber ist allein anhand der genannten Merkmale jedoch nicht möglich, weder in die eine noch in die andere Richtung.

Die aufgezeigten definitiven Schwierigkeiten machen alle mit dem Spielen befassten Teildisziplinen dem Vorwurf gegenüber anfällig, sie würden sich mit einem nicht klar bestimmten Phänomen auseinandersetzen, was sich wiederum nachteilig auf deren Legitimation auswirken könnte. Kreuzer versucht daher, diesem Vorwurf für die Spielpädagogik vorweg zu greifen, indem er schreibt:

„Auf keinen Fall aber sollten theoretische Defizite und Definitionsschwierigkeiten das Spiel als pädagogisch wertvolles Element aus dem Blick oder in eine Randposition bringen“ (Kreuzer, 1983, S. 16).

Zumindest innerhalb der Forschung ist diese Sorge Kreuzers unbegründet. Dass das Spielen einen engen Zusammenhang zu Erziehungs-, Bildungs- und Sozialisationsprozessen aufweist, steht sowohl theoretisch als auch empirisch weitgehend außer Frage. Man betrachte allein den breiten und differenzierten Forschungsstand zur Wechselwirkung von individueller Entwicklung und Spielverhalten (vgl. z.B. als Überblick Hughes, 2010). Auch das Verhältnis von Spielen und Lernen ist breit beforscht (vgl. beispielsweise Flitner, 2009; Frommberger, Freyhoff & Spies, 1976). Gerade im Vorschulalter gilt das Spielen als wichtigste Form der Auseinandersetzung mit der Umwelt und als zentraler Entwicklungsmotor<sup>4</sup>. Dass dieser später etwas ins Stocken gerät, hängt vermutlich weniger damit zusammen, dass sein Funktionsprinzip ausgedient hätte, sondern vielmehr damit, dass das Spielen gesellschaftlich gemeinhin im Gegensatz zu Schule und Arbeit gesehen wird. Mit

---

<sup>4</sup> Aus diesem Grund werden in den nachfolgenden Ausführungen vor allem Kinder als die spielenden Akteure in den Fokus gerückt, wohlwissend, dass es ebenfalls spielende Jugendliche und Erwachsene gibt, schon immer gegeben hat und diese ebenso interessante Akteursgruppen für spielpädagogische Überlegungen darstellen.

steigendem Alter wird es als Tätigkeit somit weitgehend in den Freizeitbereich abgedrängt oder es verliert fast vollständig an Bedeutung.

Auch wenn das Spielen über eine innere Entwicklungslogik verfügt (vgl. z.B. Piaget, 1969) und nahezu alle Kinder einen ausgeprägten Spielantrieb zeigen, so ist es weder ein Automatismus noch unabhängig von äußeren Einflüssen. Gerade ökologische Betrachtungen des Spielens, wie sie beispielsweise für den deutschsprachigen Raum bei Einsiedler (1999) oder Heimlich (2001) zu finden sind, versuchen aufzuzeigen, welche Bedeutung verschiedene äußere (und auch innere) Bedingungen für das Spielen und die Spielentwicklung haben. Heimlich (2001, S. 59ff.) entwirft diesbezüglich in seinem Einführungsband ein sehr anschauliches ökologisches Modell der Spielsituation:

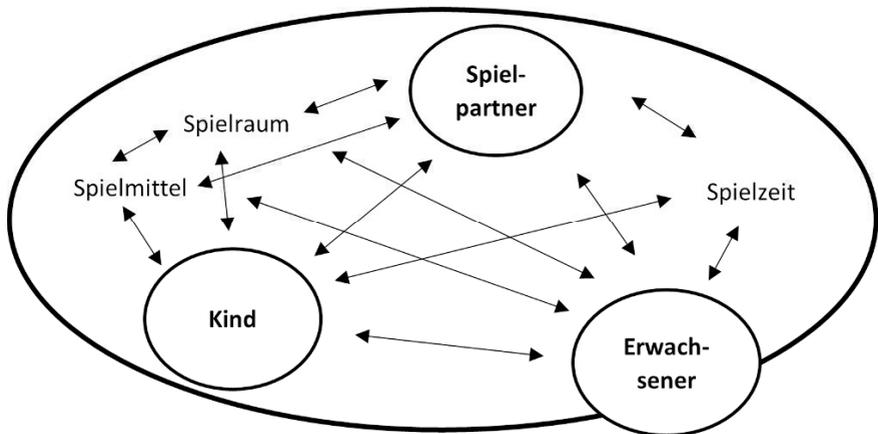


Abbildung 1: Ökologische Aspekte der Spielsituation (entnommen aus Heimlich, 2001, S. 80)

Wie an Abbildung 1 zu erkennen ist, entsteht die Spieltätigkeit im engen Wechselspiel von personalen, interpersonalen und räumlich-dinglichen Aspekten (vgl. Heimlich, 2001, S. 81f.). Dieses produktive, situative Zusammenspiel entscheidet nicht nur, was und wie gespielt wird, sondern auch, welche Bildungsräume und Sozialisationsmöglichkeiten sich im Spiel dem Spielenden eröffnen. Spätestens hier wird Spielen zu einer erziehungswissenschaftlich und pädagogisch relevanten Tätigkeit. Das Verstehen der Spielsituation ist die Voraussetzung für das Nachvollziehen der daraus resultierenden Lernprozesse. Aus pädagogischer Sicht schließt sich daran natürlich die normative Frage an, wie bestimmte Lernprozesse durch eine gezielte Beeinflussung der Spielsituation angeregt werden können. Sei