

Verkehrserziehung

Spiele – Lernen mit Spaß und Freude

Spiele als wichtige lustbetonte Form des Lernens ist eine ernstzunehmende und lebensnotwendige Sache. Beim Spielen in zwangloser, angenehmer Atmosphäre wird die Muttersprache gelernt sowie viele körperliche, geistige, psychische und soziale Fähigkeiten erlangt. Hirnforschungen zeigen, dass besonders effektiv im Gedächtnis haften bleibt, was in der Erinnerung mit positiven Gefühlen verknüpft ist. Erfolgreiche Werbung ist daher immer emotional. In der Verkehrs- bzw. Mobilitätserziehung der Deutschen Verkehrswacht wird das Spiel zur Erhöhung der Sicherheit im Straßenverkehr eingesetzt.

Morgens um 9.30 Uhr in der „Bärengruppe“ der Kindertagesstätte St. Josef in der Pestalozzistraße in Refrath, einem Vorort von Köln. Die Vorschulkinder Bryan, Janosch und Stefan sitzen in der Bauecke und sind ganz versunken in ihr Spiel mit der Eisenbahn. Sie reden miteinander und bauen geschickt mit ihren kleinen Händen. Max und Tim laufen herum, sie spielen fangen. Pia und Alina haben sich als Prinzessinnen verkleidet und verhalten sich auch als solche. In der Puppenecke bettet Feline eine Puppe um, während Annika, Laurin und Miguel das Essen vorbereiten und den Tisch decken. Vera, David, Paul und Miriam spielen das Brettspiel „Zickezacke Hühnerkacke“. Auf dem Sofa sitzen Eva und Louisa, sie schauen sich ein Bilderbuch an. Den größten Teil ihres Lebens verbringen Kinder spielend. 15.000 Stunden spielen Kinder in den ersten sechs Lebensjahren. Spielen als Auseinandersetzung der Kinder mit ihrer Umwelt ist für Kinder eine anstrengende, aufregende und sehr wichtige Sache ebenso bedeutsam wie jede gern geleistete Arbeit für Erwachsene. Oft wird ein befriedigter Seufzer ausgestoßen, wenn ein Werk vollendet ist. „Was wir spielen nennen, ist eine aus der Neugierde geborene, freiwillige, spontane und lustvolle Auseinandersetzung der Kinder mit ihrer Umwelt. Es ist die ihnen gemäße Form zu handeln und die Welt zu erkunden, ihre Art, sich mit dem Unbekannten in kreativer Weise vertraut zu machen, alle nur möglichen Sicht- und Handlungsweisen auszuprobieren“, erläutert Prof. Dr. Dr. hc. Hildegard Hetzer, spiel gut Arbeitsausschuss Kinderspiel + Spielzeug, Mitautorin des Ratgebers „Vom Spielzeug und vom Spielen“ (1).

Pädagogen sind sich einig, dass Spielen für die kindliche Entwicklung von herausragender Bedeutung ist. Jede Art von Spielen als Auseinandersetzung der Kinder mit ihrer Umwelt ist für ihre geistige, körperliche und psychische Entwicklung sehr wichtig. Im Kindergarten wird dem Freispiel daher viel Raum gewidmet. „Kinder brauchen eine Entwicklung aller Fähigkeiten – der körperlichen, sinnlichen, geistigen, seelischen und sozialen. Im freien Spiel ist das sehr gut möglich“, erklärt St. Josef-Kita-Leiter Sozialpädagoge Alfred Mlotek. Immer wieder fragen Eltern, warum wir kein Englisch anbieten oder Lernkurse für die Vorschulkinder, berichtet der Pädagoge. Aber in unserer Pädagogik steht das freie, zwanglose Spielen im Zentrum. Kinder brauchen Raum und Zeit für ihre eigenen Spielideen, drinnen und draußen, allein und gemeinsam mit anderen Kindern. Aufgabe der Pädagogen und Eltern ist es, dies bereit zu stellen. „Spielen ist eine vielschichtige Tätigkeit. Im phantasievollen Spiel nach eigener Vorstellung wird Inneres sichtbar, man lernt sich selbst kennen. Kinder wollen selbst Erfahrungen machen und ihre Grenzen austesten. Im Spiel ist dies alles möglich. Der Spieltrieb ist also die Triebfeder der Erkenntnis.“

Lernen durch Spielen

Die entwickelnd-bildende Bedeutung des Spielens hat heute in der Pädagogik einen herausragenden Stellenwert. Bereits Friedrich Fröbel, der Begründer des Kindergartens 1840, legte die Priorität auf das Spiel als selbstbelehrende und elementar-methodische Funktion. Bewegungsspiele, Gartenarbeit und die Beschäftigung mit Spielgaben (Ball, Kugel, Würfel, Holzstäbchen, Perlen u.a.) machen Fröbels Kindergartenkonzeption aus.

Es gibt eine Vielzahl von Spielen, z.B. Konstruktions-, Rollen-, Regel-, Gesellschafts-, Puppen-, Phantasie-, Experimentier-, Bewegungs- und Wahrnehmungsspiele sowie Spiele mit Spielzeug bzw. Spielgeräten oder Spiele mit Alltagsdingen. „Spielen umfasst alle Verhaltensweisen: Es reicht vom Toben bis zum Meditieren, vom einfachen und immer wieder neuen Wiederholungen einer Bewegung bis hin zu schöpferischer Kreativität“, so die Experten vom Arbeitsausschuss spiel gut (1).

Im Spiel durch sehen, hören, tasten und selber machen lernen Kinder grundlegende kulturelle und gesellschaftliche Elemente, z.B. die Muttersprache. Kinder sammeln beim Spielen wichtige Erfahrungen mit ihrer Umwelt sowie mit sich selbst, die sie später auf andere Lebensbereiche übertragen. Im Spiel können Kinder Dinge selber erfahren, z.B. physikalische Gesetzmäßigkeiten ausprobieren. Erfahrungen werden gesammelt und Ängste abgebaut. Soziale Beziehungen, partnerschaftliches und soziales Verhalten, Rollenübernahme, Kooperations- sowie Kommunikationsfähigkeit (Sprachförderung) werden gefördert. Grundlagen der Lernfähigkeit wie Entwicklung von Denk- bzw. Konzentrationsfähigkeit und Aufmerksamkeit, Regeleinhaltung, Selbstbeherrschung und Disziplin werden durch die Spieletätigkeit geschaffen. Das Kind lernt im Spiel, Gegenstände und Handlungen zu verallgemeinern. Das Spiel beeinflusst die gesamte persönliche und intellektuelle Entwicklung. Psychologe Dr. W.S. Muchina: „Das bewusste Ziel, die Aufmerksamkeit zu konzentrieren, sich etwas einzuprägen und sich daran zu erinnern, tritt beim Kind am frühesten und leichtesten im Spiel in Erscheinung.“

Aber nicht nur für Vorschulkinder, sondern auch für Grundschul Kinder und Jugendliche ist das Spielen weiterhin nützlich und sinnvoll. „Was soll die Spielerei, du sollst besser lernen“, so reagieren Eltern, die glauben, das Spielen vom Lernen abhält und das lustvolle Spiel dem ersten Lernen weichen muss.

Spiele ist kein Zeitvergeuden. Lern- und Spielforscher sind sich heute darüber einig, dass das Spiel selbst eine wichtige Form des sozialen und auch kognitiven Lernens darstellt. Unter den Bedingungen des Spiels konzentrieren sich Kinder besser und prägen sich mehr ein. Deshalb kann das Spiel effektiv zum Lernen eingesetzt werden. Wie erfolgreich unsystematisches Lernen sein kann, beweist das Erlernen der Muttersprache.



Die Spielqualität der Kinder hat heute nachgelassen. Die Spiele vieler Kinder bleiben anspruchslos. So gibt es immer mehr Spielzeug bei dem Handlungsspielräume der Kinder eingegrenzt werden. Erfahrungen des kreativen Konstruierens und Befriedigung nach Erledigen der Aufgabe werden nicht gemacht.

Spiele – ein kleines Wunder

Spiele macht Spaß sowie Freude und findet in einer zwanglosen, positiven Atmosphäre statt. Dies alles sind Grundvoraussetzungen für erfolgreiches Lernen. Denn es gilt als wissenschaftlich erwiesen, dass 1. besonders effektiv im Gedächtnis haften bleibt, was in der Erinnerung mit positiven Gefühlen (Emotionen) verknüpft ist. Und 2. Freude und Spaß sowie eine angenehme Atmosphäre ohne Druck die

Spielen – Lernen mit Spaß und Freude

Lust am Lernen steigern. Lerninhalte, die „mit Gefühl“ aufbereitet und vermittelt werden, können besser im Gehirn abgespeichert und abgerufen werden.

Das Gehirn (siehe Seite 14) verfügt nach Schätzungen über mindestens 25 Milliarden, wahrscheinlich aber bis zu 100 Milliarden Gehirnzellen (sog. Neuronen), die durch sog. Axone verkabelt sind. Diese Verkabelungen sind mit „Schaltern“ (sog. Synapsen) versehen. Die Synapsen können beim Denken wachsen und sich vermehren, – ein Computer, der sich selbst baut(3). Ungefähr im Zentrum des Gehirns ist der sogenannte Thalamusbereich. Er besteht aus ca. 4 cm eiförmigen Gebilden. In ihm werden Gefühle sortiert, er ist die Umschaltstation. Die verschiedenen Großhirnbereiche schließen sich mit dem Thalamus kurz, er sammelt und verteilt Informationen. Am Prozess, Informationen zu emotionalisieren und zu selektieren ist ferner das „limbische System“ und der Hippocampus (siehe auch Seite 13) beteiligt. Der Gehirnforscher und Nobelpreisträger Sir John C. Eccles bezeichnet den Thalamus gar als Relaisstation. „Jede Sinnesfunktion mit Ausnahme der Geruchsinformation muss über ihn laufen.“



Lerninhalte positiv verpacken

„Verpackt man Lerninhalte positiv oder behaftet sie mit positiven Assoziationen, egal welcher Art, erreicht man aufgrund der Thalamus-Schaltung zwingend positives Denk- und Lernverhalten sowie schließlich den konkreten Lernerfolg“, erläutert Lern-Experte Jürgen Hüholdt. Hirnforscher aus Bonn bestätigten ebenfalls durch ihre Testergebnisse, dass besonders effektiv im Gedächtnis haften bleibt, was in der Erinnerung mit Freude oder Erregung verknüpft ist.

Die Werbepsychologie beherzigt dieses Gesetz. „Erfolgreiche Werbung ist immer emotional, weil wir durch Gefühle gesteuert werden. Werbung, die keine Emotionen anspricht oder auslöst, ist weitgehend wirkungslos“, sagt Diplom Psychologe Dr. Hans-Georg Häusel (4) und hebt die große Bedeutung der Gefühle hervor. „Das Reptilienhirn entscheidet über den Erfolg und Mißerfolg einer Botschaft.“ Gefühle lenken und steuern den Menschen. Das Reptilienhirn oder sog. limbische System steuert uns unbewusst mittels Gefühlen. Das limbische System ist die zentrale Bewertungsinstanz. Häusel: „Ein einmaliger Appell an die Vernunft hilft nicht weiter, weil es erstens keine Vernunft gibt und zweitens der Mensch nicht einfach so aus seiner limbischen Haut kann.“ Das Reptiliengehirn als „misstrauischer Türsteher“ entscheidet welche neuen Informationen im Gehirn erfolgreich aufgenommen werden. Positive, angenehme Gefühle werden durchgelassen, hingegen negative Gefühle abgeschirmt.

Lust- und Erfolgsrausch = Opiumrausch

Außerdem gibt es morphiumempfindliche Hirnfelder, die in denselben Regionen zu finden sind, wo das Belohnungssystem seinen Platz hat. Bei Lust und Erfolg werden außerdem sog. endorphine Stoffe, das sind morphiumähnliche Substanzen produziert. Das Gedächtnis ist also in vielen verschiedenen Formen emotional organisiert. Lern-Experte Hüholdt: „Die Lust, das Gefühl und die Belohnung entscheiden also über unseren Lernerfolg und unsere Erinnerung.“

Abwehr von negativen Gefühlen

Wenn Angst besteht oder mit Zwang und Druck versucht wird, Wis-

sen zu vermitteln und zu lernen, wird der Weg zur Lernlust blockiert. Die Informationen können dann nicht verschlüsselt werden. Verbindet der Thalamus einen gelernten oder einen zu lernenden Stoffinhalt mit negativen Gefühlen, so entwickelt sich eine Abwehrhaltung. Der Körper lehnt es ab, mit diesem Gedanken zu arbeiten und wehrt sich. Durch eine negative Verknüpfung werden Dinge somit nicht erinnert. Dieser Mechanismus hat eine gesunde seelische Funktion. Der Mensch muss eben viele Dinge auch vergessen bzw. verdrängen, z.B. Krankheiten, Tod. Beim Lernen sind Negativ-Assoziationen aber lernfeindliche Einflüsse.

Entspannung und Freiheit

Angst, Druck und Zwang blockieren also den direkten Weg zur Lernlust und zum Lernerfolg. In einer angenehmen Atmosphäre ohne Druck findet erfolgreiches Lernen statt. In emotional entspannten Situationen können sogar Höchstleistungen vollbracht werden.

„Flow“ ist das Zauberwort für Leistungsmotivation. Es bezeichnet das erhebende Gefühl, das wir bei Fähigkeiten erleben, die mit einer starken Anstrengung verbunden sind und bei denen wir gleichzeitig über uns selbst hinauswachsen und neue Erfahrungen sammeln. Je spannender und anspruchsvoller unsere Arbeit ist und je größer die Möglichkeiten sind, ohne Anweisungen von außen selbst zu entscheiden, was wir tun, desto mehr Möglichkeiten zum „Flow“ haben wir. Kinder sind oft ganz vertieft in ihr Spiel und machen für den Außenstehenden einen abwesenden Eindruck.

Die Pädagogin Maria Montessori beschreibt diesen Zustand ausführlich. Ihre Folgerungen daraus sind, dass Kinder Freiräume benötigen, um selbst aktiv zu werden. Die Erwachsenen dürfen sie nicht stören. Außerdem fordert sie eine liebevolle positive Erziehung ohne Unterdrückung durch den Erwachsenen.

Spielen in der Schule

Die Erkenntnis, dass Spielen für Kinder eine wichtige lustbetonte Form des Lernens darstellt, hat dazu geführt, dass in fortschrittlichen, kinderfreundlichen Grundschulen heute auch gespielt werden darf. Außerdem wird das Spiel als Unterrichtsmethode angewendet.

Für die Förderung der Kindersicherheit im Straßenverkehr gibt es sehr gute Spiele von der Deutschen Verkehrswacht (DVW) für den Unterricht (siehe Kasten rechts). Dipl.-Pädagoge Martin Kraft von der DVW: „Spiel- und Bewegungsangebote in der Grundschule können das Unfallrisiko senken helfen. Schnelle und aggressive Spiele sollten jedoch tabu sein.“ Grundschullehrerin Kerstin Schneider aus Bonn berichtet, dass durch das Spielen im Unterricht bei ihren Schülern ferner eine Förderung der Konzentrationsfähigkeit und Persönlichkeitsentwicklung, z.B. Abbau von Schülängsten und Aggressionen, zu verzeichnen ist. „Spielen hält keineswegs vom Lernen ab, im Gegenteil: Kinder, die Spielen dürfen, lernen nicht weniger, sondern zeigen sogar einen größeren Pflichteifer als Kinder, die im Schulalltag keinerlei Gelegenheit haben zu spielen“, so die Experten von spiel gut.

Erwachsene belächeln oft das Spielen und halten es für unnützlich – vor allem bei Schulkindern und Jugendlichen. Ihnen ist die große Wichtigkeit des Spielens nicht bekannt. Für sie ist Spielen erholsamer Zeitvertreib, Ausgleich zur täglichen Arbeit. Entspannung oder Anspannung, Ablenkung und Abwechslung soll das Spiel bieten. Die Trennung von Spiel und Spaß sowie Lernen Arbeit führt in unserer Gesellschaft dazu, dass das Lernen und die Arbeit von den Menschen kaum mehr lustbetont und positiv gesehen wird und schließlich eine Sinnentleerung erfährt.

Spiel (und Sport) sind wichtig für die gesunde körperliche, geistige und psychische Entwicklung. Auch Grundschulern und Jugendlichen sollte genügend Zeit für Spielinteressen bleiben. Ein Spielabbruch in den Schuljahren hat negative Auswirkungen auf die Persönlichkeitsentwicklung. So wird z.B. durch Bewegung das Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit und Selbstständigkeit gefördert. Das Erlebnis, selbst Schöpfer eines Werkes zu sein, macht Kinder bzw. Jugendliche stolz und stärkt ihr Selbstbewusstsein.

Verkehrserziehung

Spiele – Lernen mit Spaß und Freude

Mehr Spiel und Spaß beim Lernen und bei der Arbeit

Kinder und Jugendliche können im Spiel Interessen und Fähigkeiten erproben und wieder neue Kräfte tanken. Geschicklichkeit und Ausdauer werden beim Spiel trainiert. Wünsche und Phantasien ausgelebt. Kreativität und Motivation angeregt. Das Spiel wird sogar in der Therapie eingesetzt.

Lustvolle Tätigkeiten haben alle eine große Bedeutung für unser Sein. Eine Trennung von Spiel und Spaß sowie Lernen und Arbeit führt dazu, dass wertvolle Synergieeffekte ungenutzt bleiben. Lernen und Arbeiten muss auch Spaß machen, dann ist es besonders effektiv und erfolgreich (5). Die neue Verkehrserziehung der Deutschen Verkehrswacht (DVW) hat sich an diesen Erkenntnissen der Lernforschung orientiert. Praktikern der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit, Experten sowie Eltern werden sehr gute Spiel-Angebote bereit gestellt. Vereinzelt wird auch schon mit der Umsetzung begonnen. Eine gesetzliche Verankerung in den schulischen Lehrplänen ist längst überfällig. Das pädagogische optimale „Handwerkszeug“ ist also vorhanden, aber noch fehlen die „Handwerker“ (Lehrer, Pädagogen u.ä.) für die bundesweite Umsetzung. Die Verkehrswachten, alle in der Verkehrssicherheitsarbeit-Aktiven und auch die Bildungspolitiker sind aufgefordert, an der Umsetzung mitzuarbeiten. Denn Verkehrserziehung mit Spiel und Spaß ist noch erfolgreicher.

Mitarbeit: Dipl.- Päd. Martin Kraft, Dr. Rita Bouraue

Spiele zur Erhöhung der Verkehrssicherheit

Die Deutsche Verkehrswacht (DVW) hat die Bedeutung des Spielens für das Lernen erkannt und bereits seit einigen Jahren in Projekte umgesetzt. Einige Beispiele:

Die Aktion „move it“ der DVW hat das Ziel, die Bewegungssicherheit der Kinder im Spiel zu fördern. Die „Move it“-Box mit Spielmaterialien bietet sehr viele Anregungen für Bewegungsspiele.

Der Spielekalender „Fit in den Straßenverkehr“ mit Spielideen zur Erhöhung der Bewegungssicherheit von Kindern der DVW und des Berufsverbandes der Kinder- und Jugendärzte mit Unterstützung des Bundesministeriums für Verkehr, Bau- und Wohnungswesen (BMVBS) wird über Arztpraxen an Eltern verteilt. Eltern erhalten Anregungen für die spielerische Bewegungsförderung ihrer Kinder.

Die neue schulische Verkehrserziehung der Initiative lernwerkstadt.de von der DVW, der Volkswagen AG und dem Ernst Klett Grundschulverlag bietet im Internet viele Anregungen für Spiele, die zur Erhöhung der Verkehrssicherheit von Kindern und Jugendlichen beitragen. Außerdem gibt es einen Spiele-Wettbewerb. Ein neu erarbeiteter Moderationsleitfaden „Fortbildungswerkstatt“ beinhaltet das Thema Spiele und Spielanregungen für den Grundschulunterricht (2).

Zur Förderung innovativer Unterrichtsmethoden für die Verkehrserziehung in der Grundschule hat der Ernst Klett Grundschulverlag in Zusammenarbeit mit der Initiative „lernwerkstadt.de“ den Stuttgarter Preis 2003 ausgeschrieben. Der Einsendeschluss ist der 16. Juni 2003. Teilnahmebedingungen unter www.lernwerkstadt.de.

Bei den Vorschulparlamenten (Internet: www.v-s-p.de), die sich in 25 deutschen Städten teilweise mit Unterstützung der Verkehrswachten um die Zielgruppe: Kinder im Vorschulalter von 3 bis 6 Jahren kümmern, spielt das spielerische Lernen eine zentrale Rolle. Durch Spiele zur Förderung der Bewegungserziehung oder Sinne werden Kinder auf den Straßenverkehr vorbereitet (siehe auch Seite 10).

Fortbildungsveranstaltungen für Erzieherinnen, wo Methoden für Verkehrserziehung mit Spaß und Spiel (Musik, Bewegung und Spielanregungen) vorgestellt werden, werden im Rahmen der Initiative Lern-

werkstadt angeregt. Die Musik von Rolf Zuckowski „Schau mal, hör mal, mach mal mit“ präsentieren Ferri Feils und Beate Lambert. Die Landes- bzw. örtlichen Verkehrswachten wirken auch mit.

Spiele

Spiele ist eine lustvolle Tätigkeit, die Spaß macht. Das Spielen ist ein universelles Phänomen, das in der Entwicklung aller höheren Säuger vorkommt. Allein diese Tatsache zeigt seine überragende Bedeutung. Es hat seinen festen Platz in der Entwicklung aller Individuen. Friedrich Schiller meinte sogar, dass wir nur im Spiel ganz Mensch sein können. Beim Spielen werden Aufmerksamkeit, Konzentrations-, Wahrnehmungs- und Beobachtungsfähigkeit sowie spontanes, reaktionsschnelles Handeln, Planung, Überlegtheit, Ruhe und logisches Denken gefördert.

Begriffserklärung

Spiel, trotz der allg. deutlichen Vorstellung des Begriffsinhaltes nicht konkret definierbar; allg. als lustbetonte, nicht auf ein äußeres Ziel gerichtete Beschäftigungsweise bei Mensch u. Tier vorgestellt, was jedoch durch die Einbeziehung u.a. von Sport-, Kampf-Sp. (Ritter-Sp.), Glücks-Sp., Kunst- u. pädagogisch gelenktem Erziehungs-Sp. begrifflich wesentlich ausgeweitet wird. Es ist nicht Arbeit oder rein instinktives Handeln, sondern meist an bestimmte Entwicklungsstufen gebundenes Bedürfnis höherer Lebewesen. Äußert sich z.B. bei Kindern im Bestreben, die Natur nachzubilden oder umzugestalten, Erlebtes nachzuvollziehen, „überschüssige“ Kraft abzureagieren oder Ernstsituationen vorwegzunehmen. Von Erw. wird das Sp. oft zur Erholung u. Entspannung geübt (z.B. Karten-Sp., Brett-Sp., Tennis-Sp.), von Seiten der Medizin und bes. der Pädagogik zur charakterl. Formung der Kinder gefördert, wobei oft das Spielzeug zweckvermittelt wirkt. (Quelle: Readers Digest Lexikon)

Spielzeug

Noch nie gab es so viel Spielzeug wie heute. Es gibt Kinderzimmer, die völlig überladen sind mit Spielzeug bzw. Spielgeräten, darin sitzen dann oft Kinder und langweilen sich. Oder die Schränke sind voller Spielzeug und die Kinder bzw. Jugendlichen sitzen stundenlang vor dem Fernsehen und Computer.

Wenn wundert es dann noch, dass deutsche Kinder immer dicker werden. Neueste Studien belegen, dass jedes fünfte Kind zu dick ist. Einseitiges Spielverhalten und mangelnde Bewegung tragen dazu bei. Außerdem hat die Pisa-Studie gezeigt, dass es deutschen Kindern an schulischen Grundfertigkeiten mangelt. Spielzeugtests von spiel gut haben ergeben, dass die Spielqualität der Kinder heute nachgelassen hat. Die Spiele vieler Kinder sind und bleiben anspruchslos. Zum Beispiel gibt es immer mehr Spielzeug, bei dem die Handlungsspielräume der Kinder eingegrenzt werden.

Erfahrungen des kreativen Konstruierens und tiefe Befriedigung nach Erledigen der Aufgabe – eine wichtige Voraussetzung für die Lernbereitschaft – werden nicht gemacht. Eine wesentliche Aufgabe der Erwachsenen liegt in der Förderung der Spielaktivitäten der Kinder durch die Bereitstellung von altersgemäßem und dem Entwicklungsstand des Kindes entsprechendem Spielmaterial. Wertvolle Tipps für pädagogisch sinnvolles Spielzeug und Spiele für Kinder und Jugendliche geben die Experten von spiel gut (1).

Spiel-Kategorien:

- Bewegungs- und Wahrnehmungsspiele (fördern u.a. die Sicherheit im Straßenverkehr, Selbstbewusstsein),

Spiele – Lernen mit Spaß und Freude

- Spiele und Materialien zum Bauen, Probieren, Experimentieren und Gestalten (fördern u.a. die Kreativität),
 - Rollenspiele (fördern u.a. die soziale Intelligenz, Einfühlungsvermögen),
 - Regel- und Gesellschaftsspiele.
- Für die geistige, körperliche und psychische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist es wichtig, dass sie sich mit Spielen aus diesen vier Kategorien beschäftigen, weil wertvolle Erfahrungen für die gesamte Persönlichkeits- und Intelligenzentwicklung „erspielt“ bzw. gelernt werden. Die Aufgabe des Erziehers (Eltern) ist es, Raum, Zeit und Möglichkeiten bereitzustellen und Angebote zu machen. Gibt es beispielsweise kein Außengelände (Garten) für Bewegungsspiele, kann der Sportverein eine gute Alternative sein.

Verkehrserziehung mit Spiel und Spaß ist höchst effizient



Marita Gill, Regionalsprecherin der Vorschulparlamente Nord:
Mitarbeit: Dipl.-Päd. Martin Kraf

„Es hat sich herausgestellt, dass Trainieren und Üben von Verkehrsregeln und verkehrsgrechtem Verhalten allein nicht ausreicht um Kinder im Vorschulalter auf die Teilnahme am Verkehr vorzubereiten. Heute stehen im Mittelpunkt moderner Verkehrserziehung die Förderung von Spiel und Bewegung, denn sie ermöglichen Eigentätigkeit, aktives Handeln und fördern insbesondere die Wahrnehmung, Konzentration, Koordination, Kontakt- und Kooperationsfähigkeit, Haltung und Ausdauer, Sprache, Intelligenz sowie das körperliche und geistige Wohlbefinden.“



Ute Zeise, Regionalsprecherin der Vorschulparlamente West:

„Bereits seit über 15 Jahren führen die Vorschulparlamente Eltern-Kind-Erzieherinnen-Seminare als Teil der Verkehrserziehung im Elementarbereich durch. Bei vielen Bewegungsspielen und praktischen Übungen erfahren die Teilnehmer, dass Verkehrserziehung spielerisch vermittelt und durchgeführt höchst effizient sein kann und dazu viel Spaß macht. Vor allem nach der Neuorientierung der Verkehrserziehung im schulischen Bereich, wo in der Primarstufe der psychomotorischen Erziehung als Grundlage der Verkehrserziehung eine besondere Bedeutung zukommt, wird die Notwendigkeit der EKE- Seminare im Kindergarten bestätigt.“



Renate Knapp-Wulff, Regionalsprecherin der Vorschulparlamente Südwest:

„Kinder wollen sich bewegen, spielen und Spaß haben! Natürlich brauchen sie dazu Spiel-Räume, die umso ausgedehnter sein müssen je älter das Kind wird. Je vielfältiger die Bewegungsauf-

gaben beim Spiel sind, desto sicherer entwickelt sich die Fähigkeit eines Kindes sich schnell und situationsgemäß zu bewegen. Die Sinne, die Bewegung auslösen und steuern, werden ebenfalls weiter entwickelt. Leider sind heute nicht überall genügend Spielräume für Kinder vorhanden und Eltern begnügen sich allzu oft mit Computer oder Gameboy um das Kind zu beschäftigen. Die Vorschulparlamente bringen deshalb in eintägigen Seminaren Eltern, Kinder und Erzieherinnen zusammen, um diese Zusammenhänge zu erarbeiten, Einsichten zu vermitteln und bei den beteiligten einen Motivationsschub zu erzeugen, der Kindern hilft, mit Spiel und Spaß die Welt zu entdecken.“



Fernsehen und Computer

Erziehungsfachleute lehnen das Fernsehen und den Computer für Kinder allgemein und insbesondere für jüngere Kinder ab, so die Experten von spiel gut. Die visuellen Medien sind keine guten Babysitter, sondern eher Aufputschmittel, die in feinen Dosen verabreicht und von Erläuterungen begleitet durchaus interessant, lehrreich und verträglich sein können. Die Medien Fernsehen und Computer beinhalten jedoch bei unsachgemäßem Gebrauch einige ernstzunehmende Gefahren für die soziale und geistig-seelische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen.

Fast die Hälfte ihrer Freizeit verbringen Schulkinder vor dem Fernseher. Diese Zeit fehlt ihnen fürs Spielen und den direkten Umgang mit Dingen, Menschen, Situationen. Eigene Erfahrungen können nicht gemacht bzw. gelebt werden. Die Medienwelt ist ein Schonraum, wo Bildschirmhelden agieren. Oft entstehen bei Kindern und Jugendlichen zwei Welten in ihrem Kopf, eine für sie eher langweilige Erwachsenen-Realität und die spannende Medienwelt. Nur wenige Sendungen werden den Kindern gerecht, selbst wenn es sich um Kindersendungen handelt(1).

Eltern als Medienerzieher

Eltern und Bezugspersonen sind gefordert, durch ihr erzieherisches Handeln mit dazu beizutragen, dass Kindern und Jugendlichen ein sinnvoller und angemessener Umgang mit den Medien vermittelt wird. Vor dem Medien-Konsum sind die Inhalte (TV-Sendung, Computer- und auch Gameboyspiele) und die Konsum-Dauer festzulegen. Betroffene Absprachen müssen dann auch konsequent eingehalten werden.

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz mit Unterstützung des BMFSFJ:

Computerspiele, Spiel-Spaß ohne Risiko,
Köln 1999, 4. Aufl., Tel. 0180-5329329,
Internet: www.bmfsfj.de