

Dr. Volker Mehringer

Spielzeugbewertung und -auswahl in Kindertageseinrichtungen



Spiele liegt im Trend. Nicht zuletzt die Coronapandemie und die damit verbundenen sozialen und räumlichen Einschränkungen führten vielen das Potenzial des Spielens wieder vor Augen: zum Ab- und Eintauchen in fantasievolle Welten, zur Ablenkung vom teils schwierigen Alltag oder einfach als gelungener Zeitvertreib – und das besondere pädagogische Potenzial des Spielens ist damit noch nicht angesprochen.

Im Kontext Kitas wird das Spielen zudem intensiv diskutiert, da ein stark verschultes Verständnis von Frühpädagogik das freie Spiel in den letzten zwanzig Jahren immer weiter zurückzudrängen scheint. Martin Textor rief deshalb bereits 2007 dazu auf: „Rettet das Freispiel“. Die Stimmen, die diesen Standpunkt teilen, nahmen in letzter Zeit deutlich zu und stützen den Trend, das (freie) Spielen mehr wertzuschätzen und zu fördern.

Spiele zu fördern, bedeutet im privaten wie in institutionellen Zusammenhängen vor allem gute Rahmenbedingungen zu schaffen, innerhalb derer Kinder spielen können. Eine besondere Rolle kommt hierbei der Auswahl von passendem Spielzeug zu. Wie Ralf Oerter (2011) feststellt, hat Spielen immer einen Gegenstandsbezug:

Gerade im Kindesalter ist ein Spielen ohne Spielgegenstände kaum vorstellbar. Doch in Anbetracht des nahezu unüberschaubar großen Angebots an Spielwaren erscheint die Suche nach ‚gutem Spielzeug‘ als ein schwieriges und komplexes Unterfangen.

Von Spielmitteln, Spielzeugen und Spielwaren

Bevor es um die Auswahl von Spielzeugen geht, ist zunächst eine wichtige Feststellung zu treffen: Gute Gegenstände zum Spielen finden sich nahezu überall, nicht nur in Spielzeuggeschäften. Kinder zeigen uns immer wieder, dass Alltagsgegenstände und Naturmaterialien Spielwaren in ihrem Spielwert oft in nichts nachstehen.

Den Spielzeugforscher Hans Mieskes (1983) bewegte diese Tatsache dazu, den Begriff Spielmittel einzuführen. Ein Oberbegriff, der sich nicht nur auf diejenigen Gegenstände beschränkt, die zum Spielen hergestellt wurden, also die klassischen Spielzeuge, sondern auch Gegenstände umfasst, die zum Spielen zweckentfremdet werden, wie eine Decke, die zur Höhle wird, oder ein Stock, mit dem Laserschwertkämpfe ausgefochten werden. In den meisten Kinderzimmern und Kitas sind hingegen vor allem Spielwaren vorzufinden, also meist industriell gefertigte und marktwirtschaftlich vertriebene Spielzeuge.

Historisch betrachtet ist dies eine noch junge Entwicklung, die erst ab dem 18. Jahrhundert langsam Fahrt aufnahm. Zuvor dominierte die private Herstellung von Spielzeugen für den Eigengebrauch, meist aus im Haushalt verfügbaren Materialien. Will man die in einer Kita verfügbaren Spielmittel betrachten und beurteilen, sollte neben den Spielwaren und Spielzeugen auch ein Blick auf die in der Einrichtung vorhandenen Gegenstände geworfen werden, die zum Spielen ‚zweckentfremdet‘ werden können.

Auswahl zur Bereitstellung von Spielmöglichkeiten

Wenn nun gemeinhin von Spielzeugauswahl die Rede ist, so ist damit vor allem die Kombination aus Auswahl, Bewertung und Kauf von Spielwaren gemeint. In Kitas steht meist jährlich ein bestimmtes Budget zum Erwerb neuer

oder zum Austausch veralteter oder defekter Spielwaren zur Verfügung. Die Höhe des jeweiligen Budgets und wer in die konkrete Auswahl der Spielzeuge involviert ist, variiert zwischen Einrichtungen und Trägern, teilweise sogar zwischen den Gruppen in einer Einrichtung.

In einer Teilstudie des Projekts SAKEF, das sich mit der Spielzeugbewertung und -auswahl durch Kinder, Eltern und Fachkräfte auseinandersetzt, wurden Fachkräfte aus Kindertagesstätten in einer süddeutschen Großstadt zu diesem Thema befragt. Dabei wurde festgestellt, dass in Kitas pro Gruppe im Durchschnitt 620 Euro für den Erwerb von Spielwaren zur Verfügung stehen. Das niedrigste Budget umfasste lediglich 50 Euro, das höchste 2.520 Euro.

Es kann vereinfacht zwischen zwei Arten der Spielzeugauswahl unterschieden werden (vgl. Mehringer & Waburg 2020). Die erste ist die eben angesprochene, an deren Ende meist der Kauf einer oder mehrerer Spielwaren steht. Ihr vorrangiges Ziel ist es, den Kindern anregende Spielmöglichkeiten zur Verfügung zu stellen. Gerade bei der Spielzeugauswahl für Kitas liegt dieser Prozess vorwiegend in den Händen von Erwachsenen. Die Befragung ergab, dass zumeist die Gruppenleitungen (74,5 %), die Einrichtungsleitungen (73,2 %) und in der Hälfte der Fälle auch die pädagogischen Fachkräfte ohne Leitungsfunktion (56,2 %) darin eingebunden sind. Die Kinder werden hingegen nur in 26,8 % der Fälle aktiv in den Auswahlprozess einbezogen.

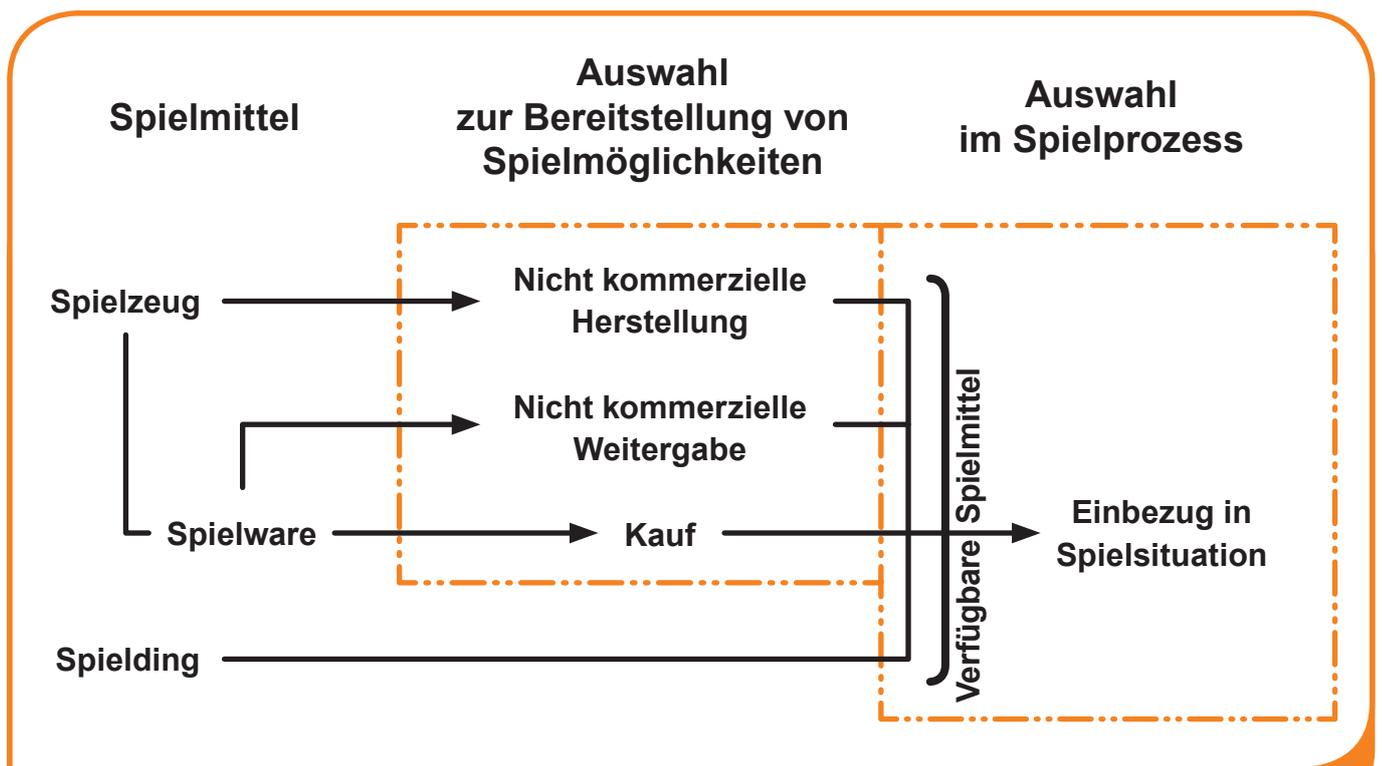


Abbildung 1: Übersicht Auswahlprozesse

(aus Mehringer & Waburg 2020, S. 30)

Die Forschung zur Spielzeugauswahl nimmt vorrangig diesen Auswahlprozess in den Blick. Eine ihrer wichtigsten Aufgaben besteht darin, Kriterien für die Beurteilung der Spielzeugqualität zu definieren. Ein zentraler Aspekt, der in fast allen Kriterienkatalogen Erwähnung findet, ist die Sicherheit. Es gilt, Kinder im Umgang mit Spielzeug vor physischen, chemischen oder elektrischen Gefährdungen zu schützen. Orientierung hierfür können ausgewiesene Testungen und Zertifizierungen geben, wie sie beispielsweise der TÜV Rheinland durchführt.

Neben der Sicherheit wird zumeist die materiale Gestaltung als ein wichtiges Kriterium herangezogen. In diesen Bereich fallen unter anderem Aspekte wie die Haltbarkeit und Robustheit, das zur Herstellung verwendete Material, die technische Funktionalität und die Gestaltung und Ästhetik eines Spielgegenstandes. Nicht zuletzt ist die pädagogische Eignung eines Spielgegenstandes bei der Spielzeugauswahl zu berücksichtigen: Ist das Spielzeug alters- und entwicklungsangemessen? Über welches Bildungs- und Entwicklungspotenzial verfügt das Spielzeug? Gibt es ethische und moralische Bedenken gegenüber dem Spielzeug und diesbezüglichen Spieltätigkeiten?

Die Anwendung derartiger Auswahlkriterien fällt Fachkräften und Eltern zunehmend schwerer. Nicht nur aufgrund des kontinuierlich wachsenden Spielwarenangebots und der gleichzeitig ansteigenden Preise, sondern auch aufgrund der fortschreitenden Verlagerung des Spielwarenmärkts aus Fachgeschäften in den Onlinehandel. Das für Spielmittelbewertung so wichtige ‚Begreifen‘ von Spielzeugen, das Anfassen und Ausprobieren, ist so nur noch schwer möglich und der bereits spekulative Charakter der Spielzeugauswahl wird weiter verstärkt.

Auswahl im Spielprozess

Ob die von den Fachkräften getroffene Spielzeugauswahl erfolgreich ist, zeigt sich in der zweiten Art der Spielzeugauswahl – dem Spielprozess. Diese Auswahl liegt nicht



mehr primär in den Händen der Erwachsenen, sondern in den Händen der Kinder. Sie sind es, die im Spielprozess entscheiden und auswählen, welche Spielmittel wie und wie lange bespielt werden. Hier kann von Seiten der Fachkräfte überprüft werden, ob die zuvor angestellten Vermutungen über die Eignung und die Qualität der Spielzeuge zutreffend sind.

Auch der Verzicht auf bestimmte Spielzeuge, also deren gezielte Nicht-Auswahl, lässt sich hier in den Auswirkungen auf das Spielverhalten überprüfen. Der in Kitas weit verbreitete Verzicht auf Spielzeugwaffen hat zum Beispiel nicht immer den gewünschten Effekt, dass martialische Spiele unter den Kindern ausbleiben. Es ist die Kreativität in der Umdeutung und Zweckentfremdung von Gegenständen, die es den Kindern ermöglicht, dieses Spielgebot zu unterlaufen.

Nicht selten ergeben sich also Diskrepanzen zwischen der spekulativen Auswahl von Spielzeug durch Erwachsene zur Bereitstellung von Spielmöglichkeiten auf der einen Seite und der konkreten Auswahl von Spielmitteln durch die Kinder im Spielprozess auf der anderen Seite. Diese stellen für die Fachkräfte wichtige spielpädagogische Erfahrungsräume dar, aus denen nicht nur vieles über die Spielzeugauswahl, sondern auch über das Spielen an sich gelernt werden kann.

Die Rolle der pädagogischen Fachkräfte

Die im Übergang vom ersten zum zweiten Auswahlprozess vollzogene Verschiebung des Fokus von den pädagogischen Fachkräften auf die Kinder bedeutet nicht,



dass den Fachkräften bei der Spielzeugauswahl im Spielprozess keine Bedeutung mehr zukommt. Ihre Aufgaben verändern sich. Eine zentrale Rolle kommt nun der Spielbeobachtung zu. Hierbei bleiben einzelne Kriterien der Spielmittelbewertung, beispielsweise die Sicherheit der Kinder im Umgang mit den Spielzeugen, relevant. Andere Kriterien wie der Preis oder die Ästhetik des Spielzeugs treten dagegen zusehends in den Hintergrund.

Ein Spielzeug, das von den Kindern nicht oder nur selten bespielt wird, muss nicht automatisch auf eine misslungene Spielzeugauswahl zurückzuführen sein. Innerhalb der Spielforschung und der Spielpädagogik wird immer wieder dazu angeregt, sich nicht ausschließlich auf die Spielaktivitäten bzw. auf das Ausbleiben bestimmter Spielaktivitäten zu konzentrieren.

Vielmehr bedarf es einer umfassenderen Betrachtungsweise, wie sie Ulrich Heimlich (2015) mit seinem ökologischen Modell der Spielsituation vorschlägt. Hierin macht er deutlich, dass neben den verfügbaren Spielmitteln und dem spielenden Kind, auch andere Aspekte für das Zustandekommen und für den Verlauf von Spielsituationen maßgeblich sind. Dazu zählen unter anderem die räumlichen Bedingungen, unter denen gespielt wird. Mit Blick auf die Spielzeuge stellen sich beispielsweise Fragen, wie den Kindern die Spielzeuge zugänglich gemacht werden und ob sie überhaupt überblicken können, welche Spielzeuge ihnen zur Verfügung stehen bzw. welche Spielzeuge neu hinzukommen.

So banal es klingen mag, auch die Zeit spielt eine entscheidende Rolle. Spielen und das In-ein-Spiel-Finden

braucht zeitliche Freiräume, die im Alltag von Kindertagesstätten nicht mehr selbstverständlich zu sein scheinen. Gerade das Entdecken neuer Spielzeuge und das Ausleben der Begeisterung für ein Spielzeug oder eine Spielidee bedarf entsprechender zeitlicher Freiräume.

Nicht zuletzt sind es die Fachkräfte selbst, die sich neben der Auswahl und Bereitstellung von Spielmitteln aktiv in das Spielgeschehen einbringen und Spielmittel näherbringen können. Beispielsweise indem eine Fachkraft durch das Vor- und Mitspielen mit einem konkreten Spielzeug, dessen Verwendungsmöglichkeiten und den darin liegenden Spielreiz den Kindern praktisch vor Augen führt. Gerade bei Spielzeugen, die sehr vielseitig verwendbar sind oder deren Nutzung sehr komplex ist bzw. sich nicht unmittelbar erschließt, kann dies hilfreich sein. Oft reichen kurze Phasen des Vor- und Mitspielens aus, um den Anforderungscharakter des Spielzeugs aufzuzeigen. Sobald der spielerische Funke übersprungen ist, ist es möglich sich wieder aus der Spielsituation zurückzuziehen.

Gängiger, aber häufig auch weniger erfolgreich sind konkrete Anregungen und Aufforderungen zum Spielen mit spezifischen Spielzeugen. Zum einen bleibt hier meist eine für das Spiel kontraproduktive erzieherische Hierarchie zwischen Fachkraft und Kind bestehen, zum anderen gelingt es auf diese Weise nur selten, den Anforderungscharakter eines Spielmittels angemessen zu vermitteln.

Für das aktive Eingreifen in das Spielgeschehen ist es wichtig, dass sich die pädagogische Fachkraft in ihrem Handeln dem Spiel und dessen Wesen und Logik unterordnet. Der Spielforscher und Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl (1979) sagt dazu: „Erzieherische Lenkung ist also, ohne das Spiel zu verderben, immer nur dann möglich, wenn der Erzieher sich hinter die Forderungen des Spiels stellt, wenn er ihnen Gewicht und Nachdruck verleiht, wenn er sich zu ihrem Vollstrecker macht, kurz, wenn er alle erzieherischen Forderungen in den Dienst des Spiels stellt“ (ebd., S. 205).



Aktuelle Entwicklungen und Herausforderungen

Spielen und Spielzeug sind ein Spiegel der Gesellschaft. Gesellschaftliche Veränderungen schlagen sich meist in kurzer Zeit im Spielverhalten und in der Spielzeuggestaltung nieder. Sei es die Beliebtheit von Zinnsoldaten zu Kriegszeiten im 19. Jahrhundert oder die zunehmende Verbreitung von Puppenhäusern im aufkommenden Bürgertum.

Am Spielverhalten der Kinder und an den jeweiligen historischen Spielzeugwelten lässt sich nachempfinden, wie eng Gesellschaft und Spiel miteinander verwoben sind. Dies lässt sich auch am Beispiel der Spielzeugauswahl in Kindertagesstätten aufzeigen. Diese steht aktuell vor einer Reihe Herausforderungen, die sich aus verschiedenen gesellschaftlichen Entwicklungen ergeben haben. Drei dieser Herausforderungen sollen abschließend kurz angesprochen werden.

Inklusive Spielbedingungen

Mit der Forderung nach einer inklusiven Gestaltung von Kindertagesstätten stellt sich auch vermehrt die Frage nach dazu passenden inklusiven Spielbedingungen in den Einrichtungen. Oft sind es gerade die Spielzeuge und die daran gebundenen Spieltätigkeiten, die Kinder mit Behinderungen benachteiligen oder ausgrenzen. Man denke an Bewegungsspielzeuge wie Rutschfahrzeuge, die von Kindern mit körperlicher Behinderung nicht oder nur eingeschränkt bespielt werden können.

Abhängig von der Art und der Schwere der Behinderung bedarf es spezifischer Spielzeuge, die den Kindern eine gleichberechtigte Teilhabe am Spielgeschehen ermöglichen. Dies stellt Kitas nicht nur bei der Suche nach geeigneten Spielzeugen vor große Herausforderungen, da das Spielwarenangebot hier klein ist. Auch die meist wesentlich höheren Preise für entsprechende Spielzeuge sind mit den verfügbaren Budgets nur schwer zu leisten.

Spielzeug und Diversität

Eng verbunden mit der Inklusionsforderung ist die Diskussion um Diversität und Diversitätserziehung in Kindertageseinrichtungen. Diversitätssensibel zu erziehen, bedeutet vor allem, den Kindern die Vielfalt der Gesellschaft zu veranschaulichen und sie für die darin liegenden Chancen aber auch für die damit verbundenen Gefahren zu sensibilisieren. Doch bereits bei der Spielzeugauswahl droht dieses Erziehungsziel zu scheitern.

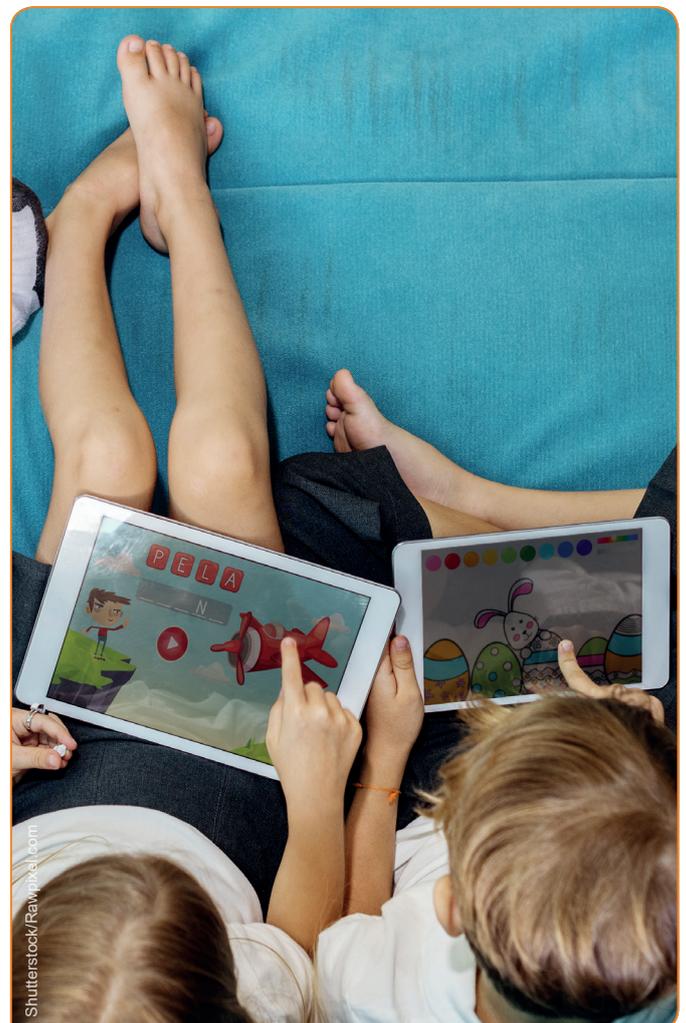
In einer weiteren Teilstudie des Projekts SAKEF wurden Spielzeugkataloge dahingehend untersucht, wie divers

die darin angebotenen Spielzeuge gestaltet sind. Die Ergebnisse zeigen, dass das aktuelle Spielwarenangebot nur ein stark verzerrtes und eingeschränktes Bild der Gesellschaft wiedergibt. Diversitätsaspekte wie Alter, Aussehen und Hautfarbe werden nur sehr selektiv, Aspekte wie Behinderung, Religion und Krankheit nicht in der Gestaltung aufgegriffen.

Von 814 untersuchten Spielfiguren hatten 75 % weiße Hautfarbe und von den verbleibenden 25 % entfielen 10 % auf nicht-menschliche Hautfarben wie bei Außerirdischen. Andere Diversitätsdimensionen wie das Geschlecht wurden dagegen sehr dominant und präsent in der Gestaltung der Spielzeuge aufgegriffen, zeigten dabei aber eine sehr stereotype und klischeebehaftete Verwendungsweise.

Digitale Spielmittel

Schließlich soll noch kurz die in den letzten Jahren stark vorangetriebene und teils kontrovers diskutierte digitale Medienbildung in Kindertagesstätten angesprochen



werden. In den verschiedenen aktuellen Modellprojekten und Initiativen in diesem Bereich kommt dem Einsatz digitaler Spielmittel eine, wenn überhaupt, nur untergeordnete Rolle zu.

Die meisten Projekte lehnen unter Verweis auf aktuelle Diskussionen zur Gewalt in Videospiele und zur Computerspielsucht digitales Spielen in Kitas kategorisch ab. Dies überrascht in Anbetracht der zunehmenden

Beliebtheit digitaler Spiele auch im Kindesalter und vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass digitales Spielen bei näherer Betrachtung dem traditionellen Spielen nähersteht als der Mediennutzung (siehe Mehringer 2020). Wie grundsätzlich bei der Spielzeugauswahl sollte hier die handlungsleitende Frage nicht heißen, ob (digitale) Spielmittel zur Verfügung gestellt werden, sondern welche Spielmittel bzw. welche Qualität von Spielmitteln zur Verfügung gestellt werden sollten.



Dr. Volker Mehringer

Akademischer Rat im Bereich Pädagogik der Kindheit und Jugend, Universität Augsburg

Literatur

Heimlich, Ulrich (2015): Einführung in die Spielpädagogik. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Bad Heilbrunn, Stuttgart: Klinkhardt.

Mehringer, Volker (2020): Digitales Spielen in Kitas – Plädoyer für eine digitale Spielpädagogik. In: Bianca Bloch, Lucie Kluge, Hoa Mai Trần & Katja Zehbe (Hrsg.). Pädagogik der frühen Kindheit im Wandel. Gegenwärtige Herausforderungen und Wirklichkeiten in frühpädagogischen Handlungsfeldern. Verlag Beltz Juventa, Weinheim / Basel. S. 228 – 246.

Mehringer, Volker & Waburg, Wiebke (2020): Das Projekt SAKEF – Theoretische und konzeptionelle Überlegungen zur Spielzeugbewertung und Spielzeugauswahl. In: Volker Mehringer & Wiebke Waburg (Hrsg.): Spielzeug, Spiele und Spielen. Aktuelle Studien und Konzepte. Verlag Springer VS, Wiesbaden. S. 15 – 36.

Mieskes, Hans (1983): Spielmittel und Spielmittelforschung. In: Karl Josef Kreuzer (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt. Band 1. Schwann Verlag, Düsseldorf. S. 387 – 429.

Oerter, Rolf (2011): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Durchgesehene Neuauflage, 2. Auflage. Verlag Beltz / Juventa, Weinheim/Basel.

Scheuerl, Hans (1979): Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Neuauflage, Verlag Beltz (Beltz-Bibliothek), Weinheim.

Textor, Martin R. (2007). Rettet das Freispiel! Plädoyer gegen die Verschulung des Kindergartens. (abrufbar unter: www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/1681)

Weiterführende Links

Mehr Informationen zum Forschungsprojekt „Spielzeugbewertung und -auswahl durch Kinder, Eltern und Fachkräfte“ (SAKEF) finden sie unter www.uni-augsburg.de/spielzeug

Falls sie Informationen zur Auswahl und Bewertung von Spielzeug und eine Auswahl ausgezeichneter pädagogisch wertvoller Spielzeuge suchen, werden sie beim Verein „spiel gut“ fündig unter: spielgut.de