Oktober 2009

SPIELPLATZINFO

Gewalt an Schulen

Aggressionsabbau durch Schulhofgestaltung

Inhaltsverzeichnis

für eilige Leser

Schulgewalt

Warum werden unsere Schulkinder zu Tyrannen? Wenn Sie mehr über die Auslöser und die Folgen von Gewalt in der Schule erfahren möchten und vor allem welche Rolle die Pausen dabei spielen, lesen Sie ab **Seite 4.**

Aggressionsabbau durch die richtige Schulhofausstattung

Welche Geräte, vor allem zur Stärkung der Sinne, für Schulhöfe besonders geeignet sind, lesen sie ab **Seite 6.**

Begegnungsräume

Rückzug in den Pausen ist für Schüler besonders wichtig. Mehr darüber finden Sie auf **Seite 14.**

Schule als Lebensort

SchülerInnen sollen sich in der Schule wohl und heimisch fühlen. Der Schulhof bekommt, wegen der ständig länger werdenden Aufenthaltsdauer in der Schule immer mehr Bedeutung. Mehr dazu lesen sie ab **Seite 16.**

Aspekte der Schulhofgestaltung

Die Grundlegenden Maßnahmen zur Gestaltung eines Schulhofes, welche Geräte in einen Schulhof gehören und welche weniger zu empfehlen sind erfahren Sie ab **Seite 17.**

Erfahrungsbericht

Kinder erschließen ihre Lebensumwelt durch Bewegung. Sie müssen anfassend ihre Umwelt begreifen können, wobei sie alle nötigen Sinne im praktischen Prozess ihrer Weltaneignung mobilisieren. Mehr dazu auf **Seite 20.**

Beschreibung des Gerätes

Das Stangengestrüpp ist eine Lerninstallation, die den Kindern ganz besonders hilft ihre Umwelt kennen- und ihre Fähigkeiten einschätzen zu lernen. Mehr zur Anforderung an das Gerät, Erfahrungen mit dem Stangengestrüpp und wie dekorativ dieses Gestrüpp in einem Schulhof wirkt, erfahren sie ab **Seite 21.**

Schulgewalt

Wer kennt sie nicht, die meist grauen, phantasielosen Plätze rund um die Schule? Wer kennt die Situation nicht: schreiende, lärmende, tobende Kinder in den Pausen, Rangeleien, die nicht selten zu Verletzungen führen, Konflikte und aufgestaute Aggressionen, die nach dem langen Stillsitzen in der Schule endlich ein Ventil suchen? Über die Menge von lärmenden Kindern kann in der Pause kaum die Übersicht bewahrt werden.

Die Folgen: ein 9-jähriges Mädchen erlitt in einer Schule in Norddeutschland eine Gehirnerschütterung und musste ins Krankenhaus eingeliefert werden – ein 10-jähriger Mitschüler hatte das Mädchen eine Treppe hinuntergestoßen. Zuvor war dem Mädchen von der Schwester des Jungen ein Stuhl in den Rücken geworfen worden. Geschichten wie diese lassen sich häufig der Tageszeitung entnehmen. In den Statistiken tauchen sie jedoch oftmals als „Schulunfall“ auf, ohne dass die „verhaltensbedingte“ Kehrseite des Geschehens näher betrachtet wurde. Immer häufiger wird in den Medien von erschreckend zunehmender Gewalt unter Schülern berichtet. Geht es in Schulen heute tatsächlich gewalttätiger zu? – Es scheint so, doch was zugenommen hat, sind lediglich die Berichte über solche Ereignisse; vor allem über einzelne, massive Fälle. Wir blicken beispielsweise entsetzt nach Winnenden (Amoklauf an Realschule 2009) und lassen uns dadurch von der Tatsache ablenken, dass wir generell ein Gewaltproblem an Schulen haben. Doch noch immer fragen sich Pädagogen ob sie in der Lage sind, diesem enormen Gewaltpotential entgegenzuwirken. Wohin mit der ganzen Aggression und der aufgestauten Energie? Wie sollen sie das jemals in den Griff bekommen?

Quelle: Schulhofräume

welche Rolle spielen die Pausen?

Die Pause hat für alle Beteiligten, Lehrer oder Schüler, eine große Bedeutung im Schulgeschehen. Sie soll und muss einen Ausgleich zu Anspannung und Konzentration schaffen, sie macht freie Kommunikation möglich und trägt zum Aggressionsabbau bei.
Egal was Kinder tun, bedeutsam ist der atmosphärische Rahmen dafür. Schulhöfe, die lediglich aus eingezäunten Asphaltflächen und bestenfalls ein paar Bänken bestehen, fördern eher Stress und Aggression, als dass sie zu deren Linderung beitragen.

Die Lösung: Aggressionsabbau durch kindgerechte, auffordernde Freiflächengestaltung! Haben Kinder Rückzugsmöglichkeiten, können sie sich wenigstens in der Pause aus dem Blickfeld der LehrerInnen entziehen, haben sie Möglichkeiten zum Laufen, Klettern, Balancieren, Schwingen, Rutschen und Schaukeln, sowie ungestörtem Kommunizieren, so können viele Kinder den gerade bestehenden Bedürfnissen nachgehen, ohne sofort in Konflikt mit anderen Kindern zu geraten. Gruppen können sich bilden, aber auch gemeinsame Spiele können durchgeführt werden. Eine genaue Sichtung der Bedürfnisse der Kinder und der vorhandenen Struktur, sowie eine anschließende gemeinsame Planung und nach Möglichkeit auch Umsetzung, schaffen ein großes Potential für eine ausgeglichene Pausengestaltung.

Rennen, toben, laufen, schreien, Krach machen sind Vorraussetzungen für eine gesunde psychische und physische Entwicklung. „Kinder brauchen das, um sich sensorisch zu integrieren, d.h. ihre Sinne voll entfalten zu können“ (Flehmig, 1992). Denn Kinder regulieren sich selbst, wenn man sie lässt.

Was bedeutet Selbstregulation? In Stresssituationen schüttet der Körper Hormone aus, so z.B. auch Adrenalin. Dieses bewirkt, dass das Herz zu klopfen beginnt, die Atemfrequenz sich erhöht, wir zu Schweißausbrüchen neigen und die Körperspannung steigt. Der gesamte Organismus stellt sich auf eine zu erwartende, erhöhte körperliche Leistung ein (Lampenfieber). Wenn nun keine körperliche Leistung erfolgt, wird dieser Adrenalinspiegel nicht abgebaut und bleibt im Körper. Aufregende Situationen wie Kinder sie täglich im Fernsehen, in Video- und Computerspielen erleben, lösen so etwas aus. Können sich Kinder dann nicht „regulieren“ (z.B. durch Laufen, Toben, Krach machen), bleiben Unruhe, Nervosität und Spannung in ihrem Körper. Kinder und Jugendliche brauchen für ihre Selbstregulation Raum und eine entsprechende Umwelt.

Quelle: fairplayer.de

Achtsamkeit

Achtsamkeit und Hingabe im gemeinsamen Spiel

In der Bewegung im Raum erscheinen unsichtbar wirkende Kräfte: Wenn der Mensch sich aufrichtet, geschieht das im Gegensatz zur Erdanziehungskraft. Dies ist unmittelbar erfahrbar im Spiel mit den Balanciergeräten.

Mit Hilfe der Balancierhölzer, kleinen Balancierscheiben und dem Doppelbalanciertau lässt sich der Gleichgewichtssinn alleine, zu zweit oder in Kleingruppen erproben.

Gemeinschaft

Vom grobmotorischen Spiel zum feinen Gemeinschaftsspiel

Bei der mittleren und großen Balancierscheibe dagegen können bis zu 15 bzw. 30 SchülerInnen versuchen miteinander ins Gleichgewicht zu kommen. In der Beziehung aller zu allen und jeder zu jedem, kann durch immer behutsamere Ausgleichsbewegung der Moment des Gleichgewichts erzeugt werden.

Aus einem erst überschäumenden Bewegungsdrang entwickelt sich in der Gruppe eine Sensibilisierung der Bewegung. Es entsteht Achtsamkeit und Hingabe im gemeinsamen Spiel.

Pausen in der Natur

Naturnahe Spielangebote

Der Seiledschungel lädt Kinder und Jugendliche jeder Altersstufe ein, denn er bietet Spiel- und Verweilmöglichkeiten auf verschiedenen Ebenen. Dabei können je nach Größe der Anlage viele Kinder gleichzeitig spielen.

Der Seiledschungel ist dann besonders schön, wenn er in Nachbarschaft mit seinem lebendigen, großen Bruder steht. Im Spiel von Licht und Schatten des Blätterdaches in die Höhe hinaufzuklettern, vermittelt ein besonderes Gefühl des Behütetseins, aber es hat auch etwas geheimnisvolles. Rauschen die Baumkronen im Wind oder lässt ein leichter Regen die Blätter singen, dann werden viele Sinne angesprochen, und das Spielen im Seiledschungel wird zu einem ganzheitlichen Erlebnis.

Für Jugendliche ein spannendes Erlebnis von Nähe und Distanz

Wie in einem Wald gibt es verschiedene Ebenen übereinander. Die Kinder bewegen sich auf der Ebene, die sie sich zutrauen – zunächst erdnah, um ihre Fähigkeiten zu erproben und zu entwickeln, und klettern dann eventuell weiter hinauf in größere Höhen.

Besonders für Jugendliche ist von Bedeutung, dass die verschiedenen Ebenen sowohl eine sichere Distanz zu anderen als auch eine stufenweise Annäherung ermöglichen.

Viele einladende Spielsituationen

Der Seiledschungel besteht aus handgeschälten Eichenstämmen, die in ihrer natürlichen Wuchsform belassen wurden und die sowohl auf einer freien Fläche aufgestellt als auch in einen vorhandenen Baumbestand integriert werden können. Die Gruppierung der Kletterbäume ist variabel, so dass eventuell bestehender Bewuchs oder Wurzelwerk von Bäumen nicht beschädigt wird. In den Seiledschungel lassen sich mit minimalem Materialaufwand viele verschiedene Spielsituationen für viele Kinder integrieren.

Den eigenen Standort suchen

Die Stämme sind untereinander verbunden durch mehr als 30 verschiedene Einbauelemente: Balancierseile, Doppelbalanciertau, Hangelstrecke, Ringe, Pendelsitze, nepalesische Seilbrücke, Rollstuhlfahrerbrücke, Plattformen, Baumhaus, Mastkorb, Rutsche, Ein-Punkt-Schaukel, Partnerschaukel, Lianenschaukel, Parabol-Schaukel, Klettertau, Strickleiter, verschiedene Sitze und Riesen-Hängematte. Auf Anfrage informieren wir Sie gerne über weitere Stationen.

Urbewegungen

Urbewegungen als Lebendigen selbst erzeugen

Der Ausgleich zum Unterricht findet nicht nur über Bewegungen oder gar nur über das Toben statt, vielmehr wirkt jede Tätigkeit, die nicht nur unseren Intellekt, sondern und Ganzheitlich mit all unseren Sinnen anspricht, belebend.

Mit Strömung leben,
mit Strömung spielen,
mit Strömung erfahren

Urbewegungen des Lebendigen zeichnen sich am feinsten im Wasser ab. Aus der Überlagerung von Strömungen und Rhythmen bildet sich die Bewegung von Wellen, Mäanderschleifen und spiraligen Strudeln. Im Strom der Zeit verändern sich die räumlichen Anordnungen der Wasserbewegung.

Urbewegungen scheinen in den Formen von Muscheln und Knochen, Gehörschnecken, Kehlköpfen, Nasenmuscheln und im Inneren von Herz und Gehirn eingeschrieben zu sein. Sie sind uns auch als Ur-Erinnerung an die Gestaltwerdung und embryonische Gestik in Form von unwillkürlichen Wahrnehmungsmustern eingeprägt. Das Betrachten von Ein- und Ausrollungen, Spiralen und Doppelspiralen ist bewegend.

Am Wasserspiel lässt sich die Urbewegung spielend einfach selbst erzeugen.

Wasserlauschen

Wenn Sie in der Nähe des Schulhofes einen unterirdisch verrohrten Bach oder gar ein offen fließendes Gewässer haben, so bietet unsere Station Wasserlauschen eine wunderschöne Hinleitung zum Thema Wahrnehmung.

Ein Lauschtrichter leitet die natürlichen Geräusche eines vorhanden Wasserlaufs deutlich hörbar zum Besucher. Die beiläufigen Geräusche werden vielleicht im ersten Moment gar nicht wahrgenommen. Dann wecken sie jedoch Neugierde und lassen den Schüler eintauchen in die Klangwelt des Wassers. Der Schüler geht an einzelnen Punkten vorbei wo es tropft, murmelt, gurgelt, plätschert und rauscht. Der ein oder andere hält inne – lauscht – und stellt sich so auf Wahrnehmung ein. Mit diesem Innehalten ist schon das meiste gewonnen, es entsteht Offenheit.

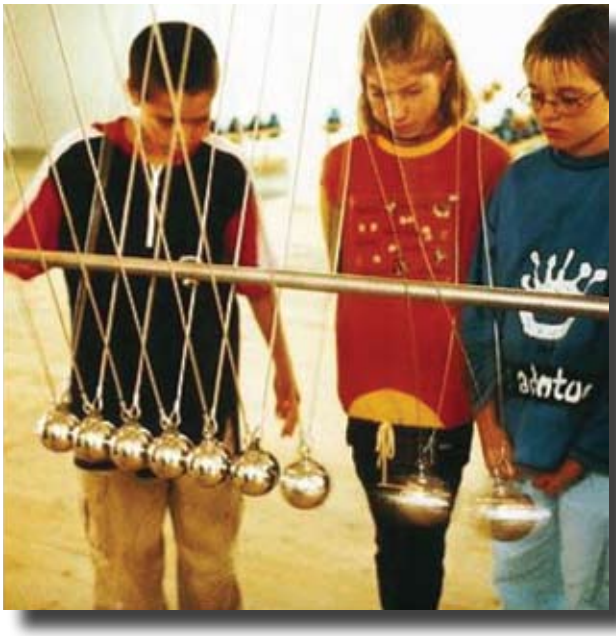
Wasser

Bei der Ur-Virbela kann man den rhythmischen, pulsierenden Strömen des Wassers, wie es in einem natürlichen Wiesenbach vorkommt, nachspüren – wenn man die halbrunden Sperrkörper in die richtige Proportion zueinander gebracht hat.

An der Spielstation Ur-Virbela lassen sich die Fließeigenschaften des Wassers mit seiner spiraligen rhythmischen Bewegungsform selbst erzeugen, indem die Rohrabschnitte an den Führungsstangen beliebig verschoben werden können. Wie im Flusslauf beginnt das Wasser hin und her zu pendeln und bildet Schleifen. Diese Mäanderschleifen können hier genau beobachtet werden. Bei bestimmten Stellungen der Strömungswiderstände berühren sich Beginn und Ende der Strömungsschleifen, und das Wasser fließt in rhythmischen Bewegungen weiter.

Rhythmische Vorgänge erscheinen im Zusammenhang mit Flüssigem häufig: in den Gezeiten der Meere, im Steigen der Säfte bei Pflanzen aber auch im pulsierenden Blutkreislauf des Menschen.

Zeiterlebnis



Grundgestalten des Zeiterlebens

Rhythmus ist eine der Grundgestalten, in denen wir Zeit wahrnehmen: durch Tag und Nacht, Monat und Jahr, Herzschlag und Atem. Unwillkürlich vereinigen wir in unserer Wahrnehmung die einzelnen Impulse zu einem Ganzen, ähnlich wie beim Musikhören, wo aus einzelnen Tönen eine Melodie „gehört“ wird. Rhythmische Vorgänge, beispielsweise zuverlässig sich wiederholende Abläufe eines Tages-, Wochen-, Jahresgeschehens, sind ein wesentliches Element, das Kindern Orientierung und Halt gibt.

Beeindruckende Zeiterfahrung entsteht durch die unendlich vielen Rhythmen, die sich an den Impulskugeln erzeugen lassen. Das Impulskugel-Gerät lässt Rhythmus und Kraft sichtbar werden. Es fasziniert einerseits durch eine geheimnisvoll anmutende Übertragung von Stoßimpulsen, andererseits durch die Präzision, in der die Gesetzmäßigkeiten dieser Naturerscheinung auftritt.

Neun freihängende Kugeln sind so hintereinander angeordnet, dass sie sich berühren. Nimmt man die erste Kugel, um damit den anderen einen Stoß zu versetzen, so wird etwas Erstaunliches erlebbar. Die Stoßkraft der einen Kugel wandert unsichtbar durch die ganze Reihe der anderen Kugeln hindurch und die erste Kugel findet ihren Gegenspieler in der letzten Kugel, die aus der Reihe ausgelenkt wird und mit nahezu gleicher Kraft zurückfällt auf die Kugelreihe. Der Vorgang wiederholt sich, bis die Energie aufgezehrt ist. Es können mit einer oder mehreren Kugeln immer neue Varianten und Zahlenspiele in vielfältigen Rhythmen erzeugt werden. Die Gesetzmäßigkeiten von Elastizität und Energiegehalt werden erlebbar.

Bewegungen

Wer an der Rieseltafel verweilt erlebt, dass Zeit eine Grundbedingung von Gestaltungsvorgängen in der Natur ist.

Eine Drehung an der Tafel setzt ein Gemisch aus zwei verschiedenfarbigen Sanden in Bewegung und dadurch rieseln diese, – pulsierend wie das Blut in den Adern und Herz – durch feinste Trichteröffnungen. Dabei gesellt sich nach der Regel „Gleiches zu Gleichem“, „Größeres zu Größerem“, „Schwereres zu Schwererem“. Berge und Täler, durchzogen von regelmäßigen, zweifarbigen Schichtungen bilden sich auf der einen Seite, auf der anderen immer größer werdende Erosionen. Ein anregendes Erlebnis durch ständig neue Formation.

„Wir müssen uns Zeit nehmen, wenn wir Gutes erreichen wollen. Die Zeit, die wir auf eine Sache verwenden, ist der Maßstab unserer Liebe zu ihr. Zeit ist gewissermaßen gleich Liebe. Und ohne Liebe kann keine Arbeit gedeihen.“ (Hugo Kükelhaus in „werde Tischler“)

Klänge

Holz, Stein und Metall in ihren typischen Klanggestalten

So prägsam wie das Wasser für Urbewegungen des Lebens ist, so prägsam ist die Luft für Klang. Nur Luft hat die Fähigkeit, sich in Rhythmen zu verdichten, zu verdünnen und zu vibrieren, wodurch sie – wie kein anderes Medium – zum Träger der Klangwelt wird.

Wie ein Körper schwingt, das heißt, welche Resonanz er zeigt, wenn man ihn anschlägt, verrät dem Menschen auf unmittelbare Weise etwas über die innere Beschaffenheit dieses Körpers. So hört zum Beispiel ein Steinmetz genau heraus, ob und wo ein Stein Risse im inneren Gefüge hat.

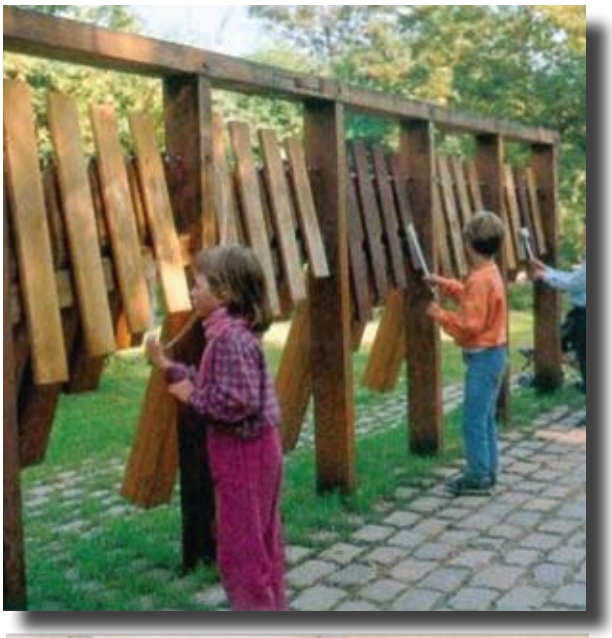
Unsere Klanggeräte sind sogenannte Idiophone, das heißt Instrumente, die durch direkte Schallabstrahlung klingen. Sie zeigen 3 Grundmaterialien – Holz, Stein und Metall – in ihren typischen Klanggestalten.

Mit Klang leben,
mit Klang spielen,
Klang erfahren

Holz

Holz als Brett und Röhre, wie beim Dendrophon und Röhrendendrophon.

Das Dendrophon ist ein virtuoses, musisches Spiel mit herrlichem Klang. Hölzer können wunderbar klingen: im Dendrophon sind wie in einem übergroßen Xylophon einheimische Holzarten (Lärche, Kirsche, Esche und andere) so angeordnet, dass die feinen Unterschiede ihrer Klangeigenschaften und Farben hörbar sind. In einem anderen Feld des Dendrophons sind die Töne durch unterschiedliche Längen der Klangbretter abgestimmt und durch Resonatoren verstärkt. Über die Art des Anschlages mit einem Schlegel oder mit der Hand entstehen warme Klänge, die zu Melodien und Rhythmen werden können. Mehrere Kinder können gleichzeitig an dem Gerät spielen und durch Hinhören gemeinsam musizieren.



Musik zum Hören und Spüren mit harmonisch abgestimmten Holzröhren, die Klang- und Resonanzkörper zugleich sind. Die tiefen Töne der grossen Klangrohre versetzen die umgebene Luft in Schwingungen, so dass sie auf der Haut spürbar sind. Wer die Hand an ein tönendes Klangrohr legt, erlebt die Vibration des Holzes. Der Klang des Holzes verbindet sich mit der Resonanz der geschlossenen Luft in den Röhren. Die schwingende Luftsäule wird wahrnehmbar.

der Klang der Steine

Steine sind nicht stumm, sondern können zum Klingen gebracht werden. Beim Lithophon ergeben sich durch Anschlagen mit einem Gummihammer verschiedenste, wohltuende Klangvariationen.

Man weiß, dass neben Augen auch die Ohren besonders viel an Sinneseindrücken aufnehmen. Wie viele reizvolle Klänge jedoch durch das Anschlagen eines Steines erzeugt werden können, wissen nur Wenige. Das Ohr hilft uns, die unsichtbaren Eigenschaften des Steins, wie Härte, Masse und Elastizität, zu „sehen“. Klangerfahrung ist Kontakterfahrung. Die Schwingung des Steins überträgt sich nicht nur auf das Trommelfell, sondern auch auf die Haut und bei der Klangsäule auch intensiv auf die Hände. Die Klangsäule hat Ähnlichkeit mit einer großen Stimmgabel. Der Stein ist auf ungefähr zwei Drittel Höhe eingeschnitten, die aufgeteilten Quader können in Schwingungen gebracht werden.

Dazu muss der Stein mit etwas Wasser Benetzt und dann gefühlvoll aber kräftig gerieben werden.

Das bedarf einiger Versuche und etwas Übung. Der Benutzer muss sich ganz auf den Stein einstellen, um die richtige Frequenz zu finden. Er erlebt dabei eine innige, lebendige Beziehung zu dem sonst harten und kalten Material.

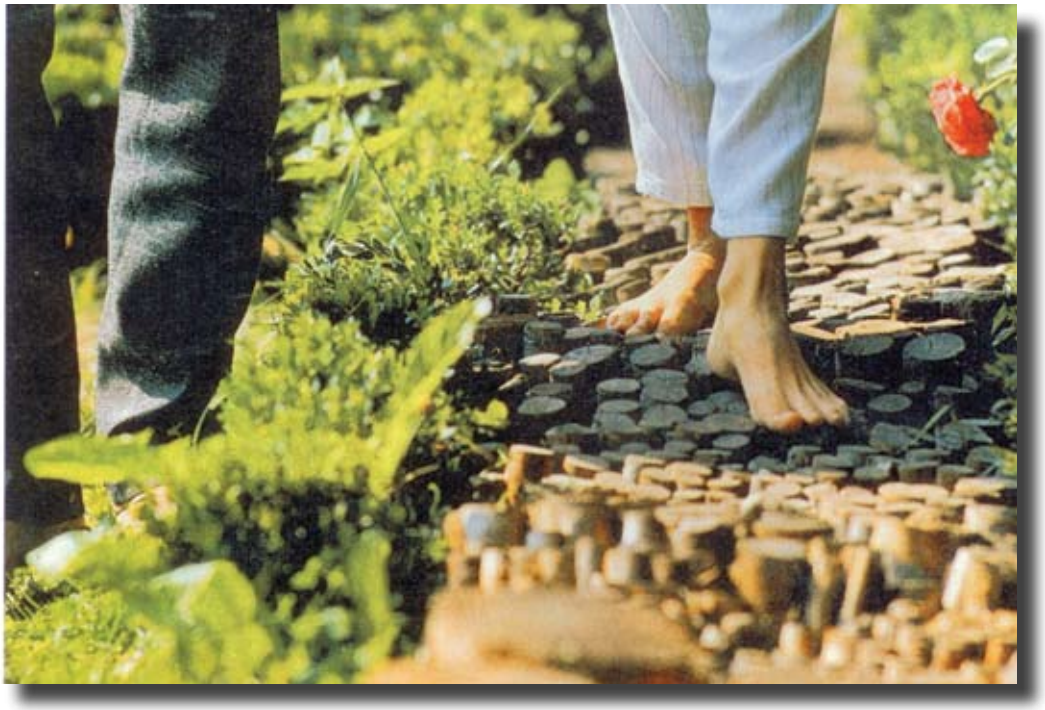
Es ist ein tief berührendes Erlebnis, wenn man wie an einem riesigen Xylophon überdimensionale Steine zum Klingen bringt. Durch Anschlagen der massiven, schweren Granitsteine mit einem Kunststoffschlegel ergeben sich verschiedenste Klangvariationen und Harmonien, die auf den Menschen erlebnisreich einwirken. Steinmetze erkennen Steine und ihre innere Beschaffenheit durch eine Klangprobe. Dichte, Härte und Homogenität der Steine zeigen sich beim Anklopfen in verschiedenen Tonhöhen und Tonqualitäten. Wir stellen die Klangsteine aus speziell ausgesuchten Blöcken von schwarzem Granit her. Dadurch erreichen wir hohe Klangqualität und Stabilität.

Metall

Je gefühlvoller die Metallinstrumente angeschlagen werden, desto wohlklingender erscheinen die Töne. Dies gilt für Triangel, Gong, Klangscheibe und Bronzetafel.

Klangstrukturen können auf der großen, horizontalen Bronzeplatte mit Hilfe von etwas Sand und Wasser sichtbar gemacht werden.

Fußerfahrungsweg



Der Fußerfahrungsweg

In der heutigen Zeit sind Erfahrungen mit den Füßen sehr eingeschränkt. Unsere Bodenbeläge sind „Monokulturen“ aus Teer, Beton, Kunststeinen, Bodenplatten und Rasen. Alles ist eingeebnet, genormt und begrenzt. Beim Gehen und Stehen machen wir keine vielfältigen Erfahrungen mehr, weil unsere monotonen Böden die reiche natürliche Wirklichkeit nicht mehr widerspiegeln. Man versteht aber vieles nur, wenn man darauf wirklich „stehen kann“ und es dadurch „zum Verstand“ gelangt.

„Was uns erschöpft, ist die Nichtinanspruchnahme der Möglichkeiten unserer Organe, ist ihre Ausschaltung, Unterdrückung ... Was aufbaut, ist Entfaltung. Entfaltung durch Auseinandersetzung mit einer mich im Ganzen herausfordernden Welt.“ (Hugo Kükelhaus)

Begegnungsräume

Einladende Begegnungsräume schaffen

Eine tiefe Verunsicherung ist bei vielen Heranwachsenden mit der Umbruchzeit Pubertät verbunden. Die Jugendlichen beginnen sich zu verschließen, der Wechsel von Nähe und Distanz wird zu einem wichtigen Element.

Jetzt tritt die Bedeutung von Bewegung und Spiel in der Pause zurück zugunsten von Gesprächen und Gruppentreffs. Das Ausbalancieren von Nähe und Distanz wird erprobt, der eigene Standort gesucht.

Beliebt sind jetzt Sitzgelegenheiten auf verschiedenen Ebenen: die einen sitzen auf Mäuerchen, einige auf der Bank oder der Rückenlehne einer Bank, andere am Boden: abgetreppte Sitzplattformen oder in besonderer Weise der anfangs dargestellten Kletterwälder ermöglichen ein Ausprobieren der verschiedenen Niveaus

Des weiteren sollen Spielhöfe speziell für diese Altersgruppe viele verschiedene einladende räumliche Situationen zur Begegnung bieten, wie Wege, überdachte Flächen, Knüppeldamm, Nischen, Pergolen und Lauben, Obstbäume und Naschgarten, Klimagarten, Riechgarten und Jahreszeitenbeete.

Quelle: Graubner

WAS EINE
KINDERSEELE
AUS JEDEM BLICK
VERSPRICHT! SO
REICH IST DOCH AN
HOFFNUNG EIN
GANZER FRÜHLING
NICHT.

August Heinrich Hoffmann

Schule als Lebensort

„Die SchülerInnen sollen sich in erster Linie in der Schule wohl und heimisch fühlen. Die Schule gibt ihnen Raum für offene Kommunikation im weitesten Sinne und für entspannte Interaktion."

Auf diese Weise fahren die finnischen Richtlinien fort in ihren Anweisungen, die Befindlichkeit der Schüler in den Mittelpunkt zu stellen und nicht, wie bei uns zur Zeit noch überall lesbar, die Lerninhalte.

Bekanntermaßen haben die finnischen Schüler bei der berühmten PISA-Studie die besten Resultate erzielt. So ist es wenig verwunderlich, wenn immer mehr deutsche Lehrerteams, vor allem in Norddeutschland, ihre Schwerpunkte unter die Lupe nehmen und Schule stärker als Lebensort gestalten wollen.

Ohne Zweifel ist es notwendig, den Außenraum der Schulen dabei genau zu betrachten. Durch die Schulreformen bekommt er, auch wegen des immer länger werdenden Aufenthalts der Schüler in der Institution, wachsende Bedeutung.

Der Schulhof spielt bei der Betrachtung eine ausschlaggebende Rolle. Wir sehen in ihm einen Spielhof mit vielfältigen Aufgaben.

Schulhof, ein Spielhof

Je attraktiver und einfallsreicher der Schulhof gestaltet ist, desto höher ist der Spielanreiz und der Wunsch, sich dort aufzuhalten. Gute Spielangebote und dazu besondere, unter Umständen bespielbare Objekte, die eine emotionale Schwingung auslösen, weit erkennbare, „eye-catcher" – Installationen geben dem Ort eine unverwechselbare Identität und steigern den Erinnerungswert durch ein profiliertes Bild. Auf diese Weise kann der Schulhof dazu beitragen, die Identifikation mit der Schule zu fördern.

Positive Aufwertung

Ist der Spielhof noch am Nachmittag zugänglich, entsteht eine zusätzliche Bindung an den Ort. Das Schulgeschehen wird über diesen Weg positiv aufgewertet, die Kinder fühlen sich an diesem, ihrem Lebensort, wohl.

Aspekte der Schulhofgestaltung

Einen Schulhof als Spielhof zu gestalten unterliegt den gleichen Anforderungen, die an einen guten Spielplatz gestellt werden.

Geländebewegung
Da steht an erster Stelle die Geländebewegung zur Gestaltung von kindgemäßen Räumen, Blickachsenunterbrechungen und Höhenunterschieden. Ein bewegtes Gelände hat Spielwertqualität.

Bodengestaltung als Spielangebot
Mit einer sorgfältigen Auswahl von differenzierten Boenbelägen gibt es ebenfalls schon die Gelegenheit, Spielangebote zu schaffen. Auch Asphaltflächen sollten dabei berücksichtigt werden, um Ball- und Pflastermalspiele möglich zu machen. Eine ausgewogene Bepflanzung sorgt für ein gutes Bio-Klima, schafft Schattenzonen und Naturerleben.

Spieleinrichtungen auf Schulhöfen werden anders genutzt als Geräte auf öffentlichen Spielplätzen. Die vorwiegend im schulischen Rahmen bestimmte Nutzung lässt nicht alle Typen von Spielgräten zu.

Frequentierung
Die Effektivität von Spielangeboten für Schulhöfe sollte daran gemessen werden, wie viele Kinder in der Pause durchschnittlich daran spielen. Bei einer einzelnen Schaukel kommen z.B. während einer Fünfzehn-Minutenpause wohl kaum mehr als fünf Kinder zum Zuge, während eine Rutsche oder ein Balancierbalken etwa hundertfünfzig Spielaktionen nacheinander ermöglicht.

Spielangebote, mit denen viele Kinder gleichzeitig spielen können, sind besonders geeignet. Gerätekombinationen oder auch der große Wippbodne bieten sich dafür an.

Spielgeräte, deren Reiz sich erst bei längerer Spieldauer entfaltet, scheiden aus. Bau- und Matschangebote sind weniger geeignet, auch aufgrund der „Schmuzt“belastung. Sollte allerdings der Schulhof auch von der Vorschule genutzt werden, ist eine Matschecke aus methodisch-didaktischen Gründen sehr sinnvoll. Denkbar ist es, die Wasserversorgung für diesen Bereich nur gezielt zu aktivieren.

Wahl der Ausstattung

Bei der Geräteauswahl sollte darauf geachtet werden, den plötzlich auftretenden Spieldruck von vielen Kindern mit etlichen Spielangeboten unterschiedlicher Nutzungsart zu beantworten.

Ein differenziertes Angebot beinhaltet
- Bewegungsaktivität
- Sinneserfahrung
- Angebote für Kommunikation
  für Rückzug
  für Zusammenkommen

Durch die zeitlich begrenzte Spieldauer werden Spielangebote benötigt, die in kurzer Zeit Spielerfolg und Befriedigung eines Spielbedürfnisses bringen. Der oft robuste, auch aggressive Umgang mit den Spielgeräten und die Belastung durch hohe Frequentierung wird durch die starken Konstruktionen und die massiven Beschlagsteile unserer Spielangebote aufgefangen.

Wenn nur ein beschränkter Etat zur Verfügung steht, ist es wenig sinnvoll, nur ein oder zwei Geräte zu installieren. Zum einen fördert es eher die Aggression, weil man nicht „zum Zuge kommt“, zum anderen hält selbst das stabilste Geräte eine derartige Belastung nicht lange aus.

Vorschlag Geräte

Turm- oder Plattformgerätekombinationen mit vielen Bewegungsaktivitäten

Turmkombination 47 mit Kletternetz, Rutschstange, Kettensteg, Stemmbrücke, Schräger Wand, Seilleiter, Halteseile
Plattformkombination z.B. mit Rutsche, Hängebrücke, Kettensteg, Brücke, Doppeltem Hangelseil, Rutschstange, Schräger Wand, Balancierseil mit Halteseil

Turmkombination 54 mit Schwingseil, Seilleiter, Edelstahlrutsche, Kettensteg, Rampe, Hängebrücke, Steigstamm, Schrägem Balancierbalken
Spielpyramide mit Rutschen, Leitern, Tretrollen, Kletternetzen, Spiegeln, Balancierseilen, Rampen

Bewegungsaktive Einzelgeräte, Bewegungsparcours
- Hüpfplatten
- Wackelbalken
- Hüpfblume
- Kettensteg freistehend
- Schwingbohle

Alle Arten von Rutschen, möglichst am Hang eingebaut
- Kurvenrutsche
- Breite Edelstahlrutsche
- Schmale Edelstahlrutsche

Bodenspiele aus Metall
- Bodenrondo
- Sechseckwipp-Platte
- Wippfläche

Etwas ganz anderes tun
- Parabolspiegel
- Rufsäulen
- Tanzglockenspiel
- Spielstationen zur Entfaltung der Sinne

Mit anderen zusammensein
- Sechseckschaukel
- Königinnenschaukel
- Nestwiege
- Quadro-Hängesitz
- Großer Wippboden
- Schwingformation
- Drehscheibe
- Mikadowippe

Rückzug und Gespräch
- Sitzzaun
- Treffpunkthaus mit Sitzkreis
- Sitzhölzer
- Stadtkiste
- Seilnest
- Lang und Länger

Erfahrungsbericht

Kleiner Exkurs zur Bedeutung von Bewegungsförderung in Kindergärten und Schulen.

Kinder erschließen ihre Lebensumwelt durch Bewegung. Sie müssen anfassend ihre Umwelt begreifen können, wobei sie alle nötigen Sinne im praktischen Prozess ihrer Weltaneignung mobilisieren.

Kindergärten und Schulen neigen dazu, die Bewegungshandlungen der Kinder vorschnell zu reglementieren. Weil Unfälle drohen, soll alles langsam geschehen und übersichtlich bleiben. Die Bewegungsbedürfnisse der Kinder werden unreflektiert an den Verhaltenstypus der Erwachsenen angepasst. Zeitgemäß pädagogische Konzepte sehen in der Förderung des „Sich-Bewegens“ den Schlüssel zur Erschließung der Lebensumwelt und schreiben der Bewegung eine zentrale Entwicklungsfunktion zu. Neurowissenschaftler bestätigen diese Annahme und belegen durch Forschungsergebnisse, dass ein Lernen ohne Bewegung nicht möglich ist.

Die pädagogische Aufgabe von Kindergärten und Schulen ist es, die Kinder in ihrer Entwicklung zu unterstützen. Es gilt, ihnen Lerngelegenheiten anzubieten, die die selbstverantwortliche, eigenständige, leibliche und kognitive Auseinandersetzung mit den Herausforderungen unserer Lebensumwelt ermöglicht.

Beschreibung des Gerätes

Das Stangengestrüpp ist eine Lerninstallation, die diesen pädagogischen Anspruch in besonderer Weise erfüllen kann. Die Konstruktion ist ein Arrangement von fünf bis sechs Meter langen Rundholzstämmen, die scheinbar zufällig, ähnlich wie Mikadostäbe, ihre Lage zueinander gefunden haben.
Einige quer verlaufende Stämme stabilisieren die senkrecht oder diagonal angeordneten Rundhölzer und bieten darüber hinaus reizvolle Kletterverbindungen zwischen den verschiedenen Ebenen. Zusätzlich verbindet eine ca. fünf Meter lange Hangelstrecke aus Kunststoffseil das Hauptgerüst mit einem separat stehenden Stamm.

Das Gerät kann den Bedürfnissen der Schüler individuell angepasst werden. Im Sturzbereich ist unterschiedlich verdichteter Sand oder Kies in ausreichender Tiefe aufgebracht.

Anforderungsprofil

Auf dem Weg zur Errichtung des Ziels, die Selbstsicherungsfähigkeit der Kinder zu erhöhen, werden folgende Fähigkeiten besonders angesprochen:

- Koordinationsfähigkeit
- Gleichgewichtsfähigkeit
- Körper- und Raumwahrnehmung
- Kommunikation und Kooperation
- Umgang mit Höhe
- Umgang mit Selbst- und Fremdeinschätzung in Gefahrensituationen
- Klettern, klimmen, hangeln, balancieren

Erfahrungen

- Die fantasievolle Anordnung der Kletterstämme übt einen starken ästhetischen Aufforderungscharakter aus und führt dazu, dass die Kinder sofort beginnen, sich im Klettern, Balancieren, Klimmen und Steigen zu erproben. Sie erschließen sich das Stangengewirr durch vorsichtige, neugiergeleitete Bewegungen und bauen es kreativ in ihre Spielwelt ein.

- Durch die klare Struktur des Gerätes und die Materialbeschaffenheit des Holzes (glatt, rutschig, uneben, Harzgeruch, Klang, Splitter) gelangen sie zu vielfältigen Sinneseindrücken, die sie in Hinblick auf ihr Risikoverhalten verarbeiten. Sie entwickeln Respekt vor der Größe und der materialen Beschaffenheit des Gerätes.

- Die Offenheit des Gerätearrangements bietet die Chance, konkret über Versuch und Irrtum zu lernen. Dadurch erfahren die Kinder viel über die eigenen Möglichkeiten und Grenzen und gewinnen ein immer konkreteres Bild von ihrer Leistungsfähigkeit. Über die immer wieder neu geforderte Selbsteinschätzung in grenzwertigen Situationen (klettere ich noch höher, weiter, balanciere ich über den querliegenden Stamm oder krieche ich überhaupt?) wird ihre Selbstsicherungsfähigkeit kontinuierlich ausgebildet. Dies kann nur in Situationen gelingen, in denen die Möglichkeiten des Scheiterns und des Gelingens eingeräumt sind. So lernen sie selbstbestimmt und im eigenen Tempo, wie sie sich besser in den Griff bekommen können.

Durch die klare unregelmäßige Anordnung der Stämme wird erreicht, dass die Kinder jederzeit mit allen Sinnen wach sein müssen, wenn sie sich auf ihnen bewegen. Die Kinder sichern ihre Körper automatisch immer an drei Punkten ab, bevor sie umgreifen oder umtreten. Die erfordert konzentriertes Handeln und führt zu langsamen und damit zu sicheren Bewegungen. Entschleunigung ist hier sinnhaft als zielführendes Prinzip zu beobachten.

- Es hat sich für die Kinder als sehr motivierend erwiesen, wenn ihre Lehrerinnen, Erzieherinnen oder Lehrer, gelegentlich auch Eltern (meist Väter) mitgeklettert sind. Schnell stellte sich heraus, dass die Erwachsenen sich nicht selten überforderten, statt sich erst vorsichtig zu erproben. Schon erste Kletterversuche machten klar, dass es viel einfacher ist hochzuklettern als kontrolliert herunter zu kommen.

- Das Gerätearrangement lässt im Gegensatz zu standardisierten Steig- oder Klettergeräten bewusst Schwierigkeiten zu, damit Kinder handelnd mit ihnen umgehen lernen können. So wurde absichtlich darauf verzichtet, alle Stämme im Fallbereich zu entfernen, weil Kinder (analog zum Klettern auf einem Baum) jede Situation auf ihr Risiko hin beurteilen sollen, bevor sie sich zur Handlung entschließen. Die Erfahrung zeigt, dass Kinder nur durch solche Echtheitssituationen lernen können, sich richtig einzuschätzen und sich selbst zu sichern.

Sicherheit beginnt im Kopf

Unsere Erwartungen hinsichtlich des Spielwertes und des motorischen Anforderungsprofils haben sich in den drei Jahren der Nutzung in den Pausen und in Freispielphasen, aber auch im Sportunterricht voll erfüllt. Die Kinder entdecken immer wieder neue Herausforderungen am Stangengestrüpp und kommen mit zunehmender Sicherheit auch dazu, mehr Spielsituationen in Gruppen zu realisieren. Die Entwicklung ist vom Lehrerkollegium kontinuierlich begleitet worden. So wurde das Stangengestrüpp immer wieder in Sportstunden oder auch in anderen Unterrichtssituationen Anlass, neue Spielideen auszuprobieren oder Bewegungskunststücke zu wagen. Wichtigstes Prinzip ist die Freiwilligkeit. Neben dem Stangengestrüpp gibt es noch mehrere Erfahrungs- und Lernsituationen auf dem Schulgrundstück, in denen die Kinder sich selbst erproben und weiterentwickeln können. Bewegung ist ein wichtiger Bestandteil schulischen Lebens in der Fridtjof-Nansen-Schule und ist als Schwerpunkt im Schulprogramm verankert.

Unter dem Aspekt der Sicherheit haben wir mit großer Aufmerksamkeit die Nutzung des Gerätes durch die Kinder verfolgt. Wir waren anfangs in Sorge, dass sich die Kinder überschätzen und in zu große Höhe klettern, ohne sich entsprechend absichern zu können. Unsere Erfahrungen widerlegten diese Sorge und bestätigten die Hypothese, dass Kinder immer dann selbstverantwortlich handeln können, wenn ihnen zugetraut wird, selbst abzuschätzen, wie groß das Wagnis für sie sein darf, um sich nicht zu verletzen.

Als einzige Regelung zur Unfallvermeidung haben wir eingeführt, dass Absprünge aus der mittleren und oberen Ebene wegen des Eigenschutzes und des Schutzes von unten spielenden Kindern nicht gestattet ist.

Beim Klettern am sechs Meter hohen Gerät sichern sich die Kinder immer an drei Punkten ab, bevor sie weitergreifen oder umtreten. Dies geschieht automatisch, ohne dass die Schüler darauf hingewiesen werden müssen. Außerdem haben wir festgestellt, dass sich die Kinder vor einem Wagnis, z.B. beim Überqueren eines Querbalkens gedanklich immer auch darauf einstellen, dass die Bewegungshandlung nicht erfolgreich ist und sie abspringen müssen. Dies führt zu einer mentalen Vorbereitung auf den möglicherweise eintretenden – dann – kontrollierten Absprung. Genauso wie bei einem Turner, der das Misslingen wie das Gelingen seiner Bewegungskunststücke immer in seine mentale Vorbereitung mit einbezieht und damit die Unfallgefahr minimiert. Obwohl das Stangengestrüpp stark frequentiert wird, ist noch kein Unfall mit Verletzungsfolgen geschehen. Wir schreiben diese Tatsache der hohen Selbstsicherungsfähigkeit zu, die Kinder im selbsttätigen und eigenverantwortlichen bewegungsgeleiteten Handeln am herausforderungsreichen Stangengestrüpp sammeln konnten. Der GUV Hannover hat die Idee des Gerätes akzeptiert, weil die damit verbundene Absicht, die Selbstsicherungsfähigkeit in berechenbaren herausforderungsvollen Bewegungssituationen auszubilden, in besonderem Maß gegeben ist.

Der Verhaltensprävention wird damit Priorität vor der Verhältnisprävention gegeben.

Hermann Städtler (Fridtjof-Nansen-Schule, Hannover)

Spielkunst mini-Kado

mini-Kado stellt eine kunstvolle Weiterentwicklung der StangenArt Produktlinie dar. Durch aufragende Elemente schafft die graphische Spielstruktur nahezu eine Auflösung des dreidimensionalen Raumes und prägt das gesamte Umfeld. Die Ästhetik der Farbwahl, die Rhythmisierung der Farbflächen und die linearen Überschneidungen der über 4 Meter hohen „Bleistifte“ bilden eine besondere Atmosphäre, die die Leichtigkeit des Sein anklingen lässt.

Anspruchsvoll, mit einem gewissen Augenzwinkern, bereichert die Installation Außenräume von Schulen und Fortbildungsinstituten für kleine und große Leute. Einerseits steht sie inhaltlich und formal zu dieser Art von Bezugsgebäuden in Resonanz. Auf der anderen Seite bildet mini-Kado, durch die spezielle Gestaltung und das Spielangebot, einen wohltuenden, entspannenden Kontrapunkt dazu. Durch seine eindrucksvolle Formgebung wird die Ortsidentität gestärkt und eine Identifikation mit dem Platz als Lebensort gefördert.

Gestaltungsfaktoren und Stilmittel haben einen bedeutsamen Einfluss auf die unbewusste Wahrnehmung und damit auf die seelische Befindlichkeit von Menschen.

Je harmonischer Schulräume innen und außen sind, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass Aggression und Vandalismus nur in Maßen auftreten.

MOSER
Spielgeräte GmbH & Co KG
A-5592 Thomatal 37 • 06476/257-0 Fax DW-13
www.moser-spiel.at • moser@moser-spiel.at