

KURZFASSUNG

*„Nee allein kriegst du das nicht hin, ich
komm schnell mit...“*

Lern- und Forschungswerkstatt II, 5. & 6. Semester
Hochschule Mannheim, BA Soziale Arbeit

„Spiel. Raum. Bildung im Bra(u)chland“

Sommersemester 2023 – Wintersemester 2024

Dozentinnen:

Susanne Lang & Gisela Witt

Studierende:

**Arnilukka Zorner
Aylin Kohr
Finley Pignar
Gustav Reißmann
Sophia Mathes
Svea Seibold**

Das Modellprojekt Bra(u)chland als Naturerfahrungsraum

Im Kontext der Bundesgartenschau (BUGA) 2023 in Mannheim gestaltete das Sachgebiet Kinder- und Jugendbildung der Stadt Mannheim eine offene Fläche mit Naturmaterialien. Damit war das Projekt "Bra(u)chland" geboren, inspiriert von der Idee brachliegender und frei zugänglicher Flächen als Bildungsräume für Kinder in städtischen Gebieten vorzuhalten. Es stellte sich die Frage, wie Kinder solche Areale als Naturerfahrungsräume (NERäume) zum Spielen und Erkunden nutzen können. Der Begriff "Bra(u)chland" referiert auf die Wortbedeutung "Brachland": dabei geht es darum, die Bedeutung und Funktion unbenutzter Flächen in urbanen Umgebungen zu reflektieren. Im Anfangsstadium des Modellprojektes wurden verschiedene Naturmaterialien wie Erde, Sand, Lehm, Totholz und Steine auf einer 500m² großen Fläche bereitgestellt. Diese Materialien wurden aus den laufenden Bauarbeiten auf dem BUGA-Gelände gewonnen und durch örtliche Vorräte ergänzt, um einen nachhaltigen Ansatz zu verfolgen. So standen den Kindern zudem ein Schotterplatz, Weiden und Weidenhecken, bei gutem Wetter und entsprechenden Temperaturen, auch Wasser zur Verfügung.

NERäume sind anhand von drei Merkmalen zu erkennen. Erstens die Naturnähe, zweitens die freie Erlebbarkeit und Gestaltbarkeit sowie drittens die eigenständige Naturbegegnung. Für Kinder ist es besonders wichtig, Erfahrungen mit der „wilden“ Natur machen zu können. Da viele Grünflächen in der Stadt bebaut sind oder Naturschutzgebiete und geschützte Biotope unbespielbar sind, haben NERäume eine enorme Wichtigkeit. Ebenso spielt die Nähe zum Wohngebiet eine entscheidende Rolle. So soll der Abstand zu NERäumen nicht mehr als 300 Meter betragen. NERäume sorgen für eine freie Erlebbarkeit und Gestaltbarkeit mit möglichst wenigen Regeln und Spielelementen, die Handlungsabläufe vorgeben. Kreativität, Fantasie und Eigenständigkeit sollen durch das freie Gelände gefördert werden. Das Umgestalten und Umformen von Ästen, Steinen oder Wasserbecken verdeutlicht die funktionale Unbestimmtheit der Kinder in NERäumen. Das Merkmal der eigenständigen Naturbegegnung zeigt sich vor allem darin, dass Kinder in diesen Bereichen ohne pädagogische Aufsicht spielen und die Umgebung frei erkunden können (Schemel, et al 2008; Heuser 2007).

Auf dem Bra(u)chland standen Schippen, Spaten, Eimer, Schubkarren, ein Gästebuch sowie eine Polaroid Kamera für Fotodokumentationen während der gesamten Zeit zur Verfügung. Und es gab keine Altersbeschränkung. Sowohl Erwachsene als auch Jugendliche und Kinder waren willkommen. Einmal pro Woche wurde eine intensive Aufräumaktion durchgeführt, wobei einige Bauwerke erhalten blieben, während andere abgebaut wurden. Ziel war es, einen einladenden und dennoch offenen Raum zu schaffen, der visuell ansprechend sein sollte. Für Bra(u)chland bestand keine Aufsichtspflicht und der Ort war während der Öffnungszeiten der BUGA zugänglich. Die Kooperationsvereinbarung zwischen dem Fachbereich Kinder, Jugend und Familie und der BUGA Mannheim 2023 gGmbH verlangte einen Nachweis über eine Haftpflichtversicherung für das Bra(u)chland-Projekt, die vom badischen Gemeinde-Versicherungs-Verband bereitgestellt wurde. Um fahrlässiges Handeln zu verhindern, wurde ein eigener Sicherheitscheck entwickelt, der ein- bis zweimal wöchentlich durchgeführt wurde. Es wurde darauf geachtet, dass keine nicht erkennbaren Gefahren bestanden, während gleichzeitig den Kindern die Möglichkeit gegeben wurde, Gefahren zu erkennen und damit umzugehen (Spielmobil Mannheim 2023, online).

Wissenschaftliche Begleitung des Modellprojektes Bra(u)chland

Das Modellprojekt Bra(u)chland wurde wissenschaftlich begleitet, um seine Effekte und den Nutzen für die Zielgruppe zu evaluieren und zu dokumentieren. Die Begleitung erfolgte durch teilnehmende Beobachtungen, Fotodokumentationen und die Auswertung in Form einer Studienarbeit von Bachelorstudierenden der Sozialen Arbeit an der Hochschule Mannheim. Die Durchführung der teilnehmenden Beobachtung erfolgte vor Ort, wobei die Studierenden die Aktivitäten der Kinder genau beobachteten und ihre Beobachtungen in Protokollen festhielten. Dabei lag der Fokus insbesondere darauf, wie und nach welchen handlungsleitenden Themen die Kinder tief in ihr Spiel eintauchen. Die Studierenden dokumentierten sowohl das soziale Spielverhalten der Kinder als auch deren Raumerkundungen und -aneignungen. Die Protokolle wurden anschließend ausgewertet und analysiert, um Muster und Trends im Spielverhalten der Kinder in NERäumen zu identifizieren.

Durch die Beobachtungen wurde deutlich, wie stark die freie Spielfläche mit der themenoffenen Umgebung und den neutralen Materialien die Kinder *ad hoc* zum Spielen einluden. Erste Überlegungen und Fragen zu Beginn der Beobachtungen, ob die Kinder und Jugendlichen Spielanimationen benötigen könnten, um in ein selbstvergessenes freies Spiel zu finden, wurden schnell verworfen. Die Kinder und Jugendlichen, die sich auf Bra(u)chland aktiv spielend einließen, fanden sofort im gemeinsamen Spiel handlungsleitende Themen ihrer Lebenswelten, an denen sie unmittelbar anknüpfen konnten. Die Studierenden konnten neben den zu erwartenden *Konstruktions- und Explorationsspielen* auch *Bewegungs- und Symbolspiele* bei den Kindern beobachten. So ist in einem Protokoll das Balancespiel zweier siebenjähriger Kinder beschrieben, wie diese mit großer Konzentration und Freude einen schmalen Baumstamm nutzen, um eine imaginäre Brücke zu überqueren. „*Während sie ihr Gleichgewicht halten und Steine als Stabilisatoren platzieren, tauchen sie tief in ihre Aktivität ein und zeigen beeindruckende Selbstständigkeit sowie Zusammenarbeit*“ (BP 8, Z. 1283 ff.).

Das Bewegungsspiel ist ein vielseitiger Bestandteil der kindlichen Entwicklung, der sowohl grobmotorische als auch feinmotorische Elemente umfasst. Die Entwicklung von Bewegungsspielen steht in enger Verbindung mit dem wachsenden Bewegungsdrang der Kinder. Ein weiteres Beobachtungsprotokoll gibt einen Einblick in das Bewegungsspiel der Kinder auf dem BUGA-Gelände. „*Die Kinder zeigen eine aktive Teilnahme an körperlichen Aktivitäten, indem sie Äste und Holzstücke sammelten, diese transportierten und um einen imaginären Lagerfeuerplatz herum arrangieren*“ (BP 11, Z. 2179 ff.).

Diese Einblicke verdeutlichen den Stellenwert eines freien und vielfältigen Spielfelds, das Kindern Raum und Möglichkeiten bietet, sich frei zu entfalten und ihre Bewegungsfähigkeiten auf ganzheitliche Weise zu fördern (Mogel, 2008). Auch der *Gegenstandsbezug zu den abstrakten Naturmaterialien* im Spiel der Kinder war in der Beobachtung aufschlussreich. Schon früh beginnen Kinder sich bei ihren Spielhandlungen auf Gegenstände zu beziehen und diese im Verlauf des Spiels umzudeuten und als Symbol für eine dem Objekt nicht typische Verwendung einzusetzen. Solche Spielhandlungen werden als *Symbolspiele* bezeichnet, können daneben aber auch als *Fiktions- und Fantasiespiele* charakterisiert werden (Hauser, 2021).

So dokumentiert ein weiteres Protokoll wie Kinder auf Bra(u)chland in das *Symbol- bzw. Fiktionsspiel* fanden. „Es konnten zwei Kinder beobachtet werden, wie sie sich zwei Untergrabungen auf dem Bra(u)chland zu eigen machen und diese mit Steinen und Ästen zu ihrem Unterschlupf umfunktionieren (BP 13, Z. 2382 f.). Dabei ziehen sie zusätzlich einen Bezug zur virtuellen Welt, indem sie einen Transfer zu dem Computerspiel „Minecraft“ herstellen. Sie unterhalten sich darüber, dass sie das Bauen und Konstruieren auf dem Bra(u)chland an das Spielen und Bauen in Minecraft vom Vortag erinnert: „Das ist wie bei Minecraft gestern, lass uns in unserer Höhle später weiterbauen!“ (BP 13, Z. 2367 ff.).

Einerseits zeigt sich hierbei ein Fiktionsspiel der beiden Kinder, da sie die Untergrabungen in ihrer Vorstellung als „Unterschlupf für die Nacht“ (BP 13, Z. 2383) umfunktionieren und dadurch in ihre fiktive Welt eintauchen. Andererseits wird der Transfer zu ihrem virtuellen Spielraum „Minecraft“ deutlich. Hier verschmelzen die virtuelle mit der gegenständlich-realen Spielewelt der Kinder, wodurch ein enger Zusammenhang der beiden Welten zu erkennen ist. Die beiden Kinder tauschen sich im örtlich-realen Spielraum über ihre Erfahrungen vom Vortag aus ihrem virtuellen Spielraum aus und ziehen Bezüge, indem sie die Konstruktion aus ihrem virtuellen Spiel auf ihr freies Spiel im NERaum übertragen.

Die Beobachtungsprotokolle verdeutlichen die Vielfalt und Bedeutung verschiedener Spielformen für die ganzheitliche Entwicklung und Bildung von Kindern. Die Kinder entwickeln durch diese Spielformen kognitive, motorische, kreative und soziale Kompetenzen. Alltägliche Situationen wurden häufig mittels Symbol- oder Fantasiespielen auf der Brachfläche integriert und auf die freien Spiele der Kinder übertragen. Häufig haben sich die Kinder hierbei an verschiedenen Medienformaten orientiert, wie beispielsweise an bekannten Serien, die die Themen des Spiels leiteten und adaptiert wurden.

Auch die Gestaltung und Veränderung von Spielräumen ist durchaus ein wichtiger Aspekt bei der kindlichen Entwicklung. Gerade dieses Spielverhalten war auf dem Bra(u)chland mehrfach zu beobachten. Nicht nur Einblicke auf die kognitiven und sozialen Fähigkeiten der Kinder konnte beobachtet werden, sondern auch dekonstruierende Genderdynamiken während ihres freien Spiels. So konnte beobachtet werden, dass auch Mädchen eigenständig Konstruktionsspiele umsetzten, was den genderneutralen Materialien auf dem Bra(u)chland geschuldet war. Diese Möglichkeit der Raumgestaltung, den Spielort stetig neu zu formen und zu kreieren, bietet einen enormen Mehrwert für die Kinder. Das Modellprojekt konnte insbesondere bei den *Konstruktions- und Explorationsaktivitäten* aufzeigen, wie die Kinder ihre Umgebung aktiv formen und nach ihrem Belieben umgestalten. Sie konnten sich frei nach ihrem Ermessen entfalten.

Bra(u)chland wurde zu einem *dynamischen Naturerfahrungsraum* (NERaum), der sowohl zu Beginn durch die Projektleitung als auch während der BUGA durch die aktive Beteiligung der Kinder gestaltet wurde. Bra(u)chland veränderte sich während der Zeit auf der BUGA durch die Spielaktivitäten und ähnelte einem dynamischen und sich stetig wandelnden Kunstprojekt. Die Beobachtungen zeigen, wie die Kinder aktiv ihre Umgebung nutzen, um kreativ zu spielen und ihre Fantasiewelten zu gestalten. Dies unterstreicht die Bedeutung von alternativen Räumen, wie naturnahen Freiflächen, in denen Kinder ihre sozialen und kreativen Fähigkeiten entwickeln können, ohne von strukturierten Bildungsprozessen eingeschränkt zu werden.

Quellen:

Hauser, B. (2021). Spielen in der Kindheit und Jugend – Der natürliche Modus des Lernens. Klinkhardt.

Heuser, J. (2007). Wildnis für Kinder in der Stadt. *Conturec*, 2, 153-157.

Mogel, H. (2008): *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel*. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag.

Schemel, H. J., Reidl, K., Blinkert, B. (2008). *Naturerfahrungsräume in Städten – Ergebnisse eines Forschungsprojekts*. Bonn: Bundesamt für Naturschutz.