

Warum sind Spielplätze notwendig?

1. Kinder brauchen Spielräume: sowohl materielle wie auch ideelle und nicht nur Flächen und Freizeiten, sondern auch Freiheiten.

2. Spielräume dürfen keine "Kindergettos" sein, ihr Gebrauch darf nicht durch weitgehend vorgegebene Planungen und Begrenzungen verengt werden. Diese Formen der "Pädagogisierung" verhin-

dern die freie und erfahrungsreiche Entfaltung des Spielens.

3. Spielen als Recht des Kindes hat zwei elementare Begründungen: Spielen ist einerseits Lust und Glück in der Gegenwart, stellt Befriedigung und Selbstverwirklichung hier und jetzt her, und ist zum anderen die Chance und Möglichkeit der Kinder, Probleme zu bearbeiten, mit Spaß und Spannung selbstbestimmt

etwas zu lernen, die eigenen Fähigkeiten und den eigenen Radius auszuweiten. Spielen schafft Wissen und Erfahrungen ohne Druck und Verordnung.

4. Der Verlust sinnlicher Erfahrung durch die Abstraktheit von Schullernen und durch die zunehmende Herrschaft der elektronischen Medien in den Kinderköpfen ist eine unaufhaltsame Entwicklung der letzten Jahre. Spielen mit

sinnlich-materiellen Dimensionen in der Umwelt, Spielerfahrungen in der authentischen Wirklichkeit und mit dem ganzen Körper erhält dadurch überlebenswichtige Bedeutung.

5. Gestaltende, produktive Tätigkeiten von Kindern mit Kindern sind die erwünschte Alternative zum passiven Medienkonsum und zum abstrakten Lernen. Eigentätigkeiten mit Materialien, Werkzeugen und Geräten sind Formen des Spielens, bei denen sowohl Umweltbereiche gestaltet, verändert als auch eigene Interessen und Phantasien, Gefühle und Interpretationen ausgedrückt werden können. Dazu braucht es allerdings Gelegenheiten und Anregungen, die die alltäglich erreichbare Lebenswelt der Kinder bieten muß.

6. Kinder sollen erfahren, daß sie, vor allem später als Erwachsene, ihre Lebensverhältnisse mitgestalten können. Sie sollen lernen können, daß "Partizipation" das Grundprinzip einer funktionierenden demokratischen Gesellschaft ist.

7. Die Entwicklung von Spielen und Lernen der Kinder in der Stadt hat neben der Entsinnlichung und Abstraktion einen weiteren negativen Trend: Die Kommerzialisierung von Erlebnissen und Erfahrungen, die Vernachlässigung der Kinderinteressen und Kinderwünsche, die Käuflichkeit von Spaß und Faszination. Der Zugang zum Spielen und Lernen

wird dadurch vielfach ökonomisch reglementiert.

8. Forderungen: Die Entwicklung kommunaler Netzwerke für Spiel, Freizeit und Kultur als eigenständiges Feld zwi-



schen Schulpädagogik und traditioneller Sozialarbeit. Das fachliche Stichwort dazu heißt "sozial-kulturelle Animation" und "Instandsetzung der Lebenswelt als positive Spiel- und Erfahrungswelt".

9. Gesucht: Eine "Ökologie des Spielens und Lernens"

Die Zukunft gehört Modellen, die von einer Symbiose aus Spiel, Grün, abwechslungsreicher Stadtgestaltung und der spannungsreichen Rhythmisierung von Zeitverläufen ausgehen. Dabei wird es darum gehen, sinnlich-konkrete und symbolisch-abstrakte Erfahrungen und

Tätigkeiten beim Spielen und Lernen im Gleichgewicht zu halten und den Kindern Zugriffe auf und Entscheidungsfreiheiten über Zeiten, Räume, Dinge zu sichern. Dies ist - auch wenn es paradox klingt - eine pädagogische Aufgabe in einem sich neu konstituierenden Feld, für das viele bestehende Muster institutionellen pädagogischen Handelns wenig taugen.

Sowohl Praxis wie Theorie müssen hier neue Formen und Modelle entwickeln, die von einer Wechselwirkung zwischen Umwelt und Mensch ausgehen, mit dem Ziel, die Umwelt nach menschlichen Maßstäben, auch für Kinder instand-

zusetzen und zu reorganisieren. Spielräume im ganzen Begriffsumfang sind dabei ein Teilbereich für Kinder, Jugendliche und Eltern aber ein besonders wichtiger, der im Kampf um Prioritäten allzuleicht verdrängt wird. Hier Vorarbeiten zu leisten, ist dann auch Aufgabe der Wissenschaft und neuer Ausbildungsreformen. Aufgabe der Bildungs- und Umweltpolitik ist es, die Realisierung durchzusetzen durch Prioritätenentscheidungen zugunsten von Kindern und Familien.