

Kindliches Spielen begleiten und anregen

Die planvolle Anpassung der Umgebungsbedingungen

MAREN DAVIDS, JULIA SCHÜNEMANN

Bildungsprozesse geschehen in den ersten Lebensjahren vorwiegend im Spiel. Eine gut gestaltete Umgebung, die immer wieder den Erfordernissen für jedes Kind angepasst wird, kann diese Bildungsprozesse anregen.

Von Geburt an sind Kinder aus sich heraus neugierig und bestrebt, ihre Welt zu entdecken und zu verstehen. Das „Aneignen der Welt“ und der Aufbau lebenspraktischer Kompetenz¹ erfolgen in der frühen Kindheit durch kindliches Spiel.

Bildungsort Kindertagespflegestelle

Am Bildungsort Kindertagespflege hat die Kindertagespflegeperson den gesetzlichen Auftrag, kindliche Bildungsprozesse zu gestalten und zu begleiten. Entsprechend ist die ganzheitliche Entwicklung des Kindes mit einer anregungsreichen Umgebung zu fördern (vgl. § 22 SGB VIII und die jeweiligen ergänzenden Ausführungen in Landesgesetzen, z. B. § 15 Kinderbildungsgesetz NRW).

Die Beobachtung der individuellen kindlichen Interessen, Lernwege und Kompetenzen kann dabei als Ausgangspunkt für das professionelle Handeln genutzt werden. Das kindliche Spiel bietet aus sich heraus beste Voraussetzungen für diese Beobachtungen. Anknüpfend an die gewonnenen Erkenntnisse zu den Interessen, Lernwegen und Entwicklungsständen des Kindes kann die Kindertagespflegeperson dann wiederum (veränderte) Settings und Anlässe schaffen, die die kindliche Weltaneignung im Spiel anregen. Bildung zu gestalten und Bildungsbegleiterin oder -begleiter zu sein meint daher, den kindlichen Selbstbildungsprozessen einen interessengeleiteten und entwicklungsentsprechenden anregenden Rahmen zu bieten.

Faktoren der Spielumgebung in der Kindertagespflegestelle

Die (Spiel-)Umgebung in der Kindertagespflege lässt sich hinsichtlich der folgenden Faktoren aufschlüsseln:

1. die **soziale Umgebung** (Personen): z. B. die anderen Kinder, also die Kindergruppe, die Kindertagespflegeperson und Haushaltsangehörige der Kindertagespflegeperson;
 2. die **räumliche Umgebung** (Orte): z. B. das Wohnzimmer, die Küche, der Spielplatz und
 3. die **materielle Umgebung** (Gegenstände): z. B. diverse Alltagsgegenstände wie Schachteln, Schuhkartons, Becher, Sand, Wasser (vgl. Deutsches Jugendinstitut 2010, S. 10f., S. 13; Landesverband Kindertagespflege NRW 2021, Teil C, S. 30).
- Durch eine regelmäßige Spielbeobachtung kann die Kindertagespflegeperson die zuvor benannten Faktoren der sozialen, räumlichen und materiellen Umgebung einmal genauer hinsichtlich ihres Wertes für den Spielfluss der Kinder reflektieren. Häufig sind es nur kleine Änderungen, die erstaunliche Effekte bewirken können und neue Entwicklungschancen für das Kind eröffnen.

Der Marktbesuch als Spielthema

Ein Beispiel für die Förderung verschiedener Bildungsbereiche im Spiel:

Einmal in der Woche besucht die Kindertagespflegeperson mit ihren Tageskindern den Wochenmarkt ganz in der Nähe ihrer Kindertagespflegestelle. Die Verkaufsstände mit den verschiede-



Die Kinder spielen intensiv mit dem Kaufmannsladen ...

nen Angeboten wecken immer wieder aufs Neue die Neugierde der Kinder. So mancher Standbesitzer, manche Standbesitzerin kennt alle Kinder gut und kommt regelmäßig mit ihnen und der Tagesmutter ins Gespräch. „Schön, dass ihr heute wieder da seid, möchtet ihr die Karotten probieren?“ Zurück in der Kindertagespflegestelle beobachtet die Tagesmutter zwei der Tageskinder im Kaufmannsladen beim Rollenspiel. Ein Mädchen bietet einem anderen Kind eine Möhre an: „Möhre haben?“. Dieses nickt und nimmt sie entgegen. Der „Einkauf“ geht mit anderen Gegenständen weiter. Der Kaufmannsladen steht erst seit kurzem in der Kindertagespflegestelle und bisher hat die Kindertagespflegeperson noch nicht beobachten können, dass die Kinder in diesem Bereich in ein altersentsprechendes Spiel eingestiegen sind.

Um das Interesse der beiden Kinder am Kaufmannsladen weiter anzuregen, nimmt sie die neue Beobachtung zum Anlass, das Materialangebot (Spielzeug und Alltagsgegenstände) hier weiter auszubauen. Am nächsten Vormittag wählt sie bewusst die gemeinsame Betrachtung des Wimmelbuches „Auf dem Markt“ aus. Durch ihre Aussage „Schaut mal, im Buch ist genauso ein Gemüsestand wie gestern auf dem Markt“ schafft sie einen gemeinsamen Aufmerksamkeitsfokus für die interessierten Kinder. Luna erwidert daraufhin: „Da Möhre“, woraufhin die Tagesmutter ihr antwortet: „Ja genau, Luna, die Frau hat eine Möhre in der Hand“. Im Dialog mit den Kindern setzt die Kindertagespflegeperson also noch „ganz nebenbei“ sprachförderliches Verhalten ein. Im zuvor genannten Satz nutzt sie die Expansion² und das korrektive Feedback³. Somit fördert sie anknüpfend an das beobachtete kindliche Interesse den entwicklungsentsprechenden Aufbau des passiven und aktiven Wortschatzes der Kinder.

In der Abholsituation kommt die Kindertagespflegeperson mit den Eltern in ein Gespräch und berichtet über das neue Rollenspielthema „Kaufmannsladen“ der beiden Kinder. Einige Tage später berichten die Eltern wiederherum, dass sie beobachten konnten, dass die Kinder das neue Thema „Einkaufen“ auch zuhause in ihr Spiel aufgenommen haben.

Schlussfolgerungen für den Kindertagespflegealltag

Die Geschichte aus dem Alltag der Kindertagespflegeperson verdeutlicht, wie selbstverständlich und lebensthemengeleitet kindliches Spiel entsteht (der Besuch auf dem Wochenmarkt). Gleichzeitig wird sichtbar, wie das kindliche Spiel die Interessen der Kinder (z. B. Markt/Kaufmannsladen), die Lernwege (z. B. Rollenspiel) sowie die Erweiterung von Kompetenzen (z. B. dialogische Kommunikation) zeigt. Folglich konnte die Kindertagespflegeperson auf Grundlage ihres fachspezifischen Wissens (z. B. zur Bedeutung des kindlichen Spiels) und ihres Bildungs-, Erziehungs- und Betreuungsauftrages die Spielumgebung anpassen (Ausweitung des Materialangebots im Kaufmannsladen). Durch die zusätzliche angeleitete Betrachtung des Wimmelbuches konnte sie einen weiteren Entwicklungsimpuls setzen und somit Bildungsbegleiterin sein!

Tipp: Unterstützend kann bei der Thematik „(Spiel-)Umgebung“ der vom Landesverband Kindertagespflege NRW e.V. veröffentlichte „Reflexionsbogen Lernumfeld“ wirken (aus der Publikation „Momente der Engagiertheit“). Der Reflexionsbogen leitet dazu an, aus übergeordneter Ebene (Metaebene) die verschiedenen Dimensionen der (Spiel-)Umgebung von Zeit zu Zeit in den Blick zu nehmen und daraus Schlussfolgerungen für das eigene pädagogische Handeln zu ziehen (siehe Landesverband Kindertagespflege NRW: Teil C, S. 30).

Anmerkungen

- ¹ Der Begriff beschreibt die Handlungsfähigkeit in der gebotenen Lebenswelt (z. B.: Wie verhalte ich mich im Supermarkt? Wie werden Nudeln gekocht?). Es geht hier nicht nur, aber insbesondere um ganz banale Verhaltensweisen, die einen Menschen befähigen, seinen Lebensalltag zu bestreiten.
- ² Bei der Expansion wird die kindliche Äußerung wiederholt und z. B. inhaltlich oder grammatikalisch erweitert.
- ³ Beim korrekativen Feedback wiederholt die Kindertagespflegeperson den Satz des Kindes grammatikalisch richtig, ohne das Kind zu korrigieren.

Literatur

- Deutsches Jugendinstitut (2010): *Tätigkeitsbegleitende Fortbildung für Tagespflegepersonen. Qualifizierungsmodul: Beobachten und Dokumentation – die Bildungs- und Lerngeschichten in der Kindertagespflege*. Online verfügbar unter https://prokindertagespflege.fruhe-chancen.de/fileadmin/PDF/Kindertagespflege/qualifizierungsmodul_beobachten_bf.pdf.
- Landesverband Kindertagespflege NRW e.V. (Hrsg.) (2021): *Momente der Engagiertheit für die Bildungsdokumentation und Qualitätsentwicklung in der Kindertagespflege nutzen*. Online verfügbar unter <https://www.landesverband-kindertagespflege-nrw.de/basiswissen-kindertagespflege/bildungsort-kindertagespflege/ein-weiterer-zugang-zur-bildungsdokumentation-momente-der-engagiertheit/downloadbereich/>.
- Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen; Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2018): *Bildungsgrundsätze für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen*. Online verfügbar unter https://www.kita.nrw.de/system/files/media/document/file/Bildungsgrundsätze_Stand_2018.pdf.



... nachdem sie einen Ausflug auf den Wochenmarkt gemacht haben. So werden Alltagserlebnisse im Rollenspiel aufgegriffen.