

## **Mobile Spielanimation**

von **Gerhard Knecht**

Erscheinungsjahr: 2013 / 2012

Stichwörter:

**Fantasie | Lernumwelt(en) | Spiel | Spielmobil | Spielpädagogik**

Der Begriff der mobilen Spielanimation ist Anfang der 1970er Jahre entstanden. Er setzt sich zusammen aus „Spiel“ (siehe [Ursula Stenger „Spiel als anthropologische Konstante“](#)) und „Animation“, beides vielschichtige Begriffe, die zum Verständnis der folgenden Ausführungen kurz beschrieben werden sollen:

Spiel

>> ist eine aktive, freiwillige Handlung, die SpielerInnen in ihrer ganzen Person beansprucht;

>> ist eine „als ob“--Realität, die jedoch einen Bezug zur Wirklichkeit hat;

>> ist Erfahrung mit Personen, Sachen, Räumen und Ideen;

>> ist Verhalten erproben und die Wirkungen in der Umwelt kennen lernen;

>> ist Zusammenhänge erkennen, begreifen und daraus Schlüsse für das eigene Verhalten ziehen, d.h. eigenständig Orientierungen gewinnen.

Animation

>> lädt zum Mitmachen ein;

>> bereitet Unterhaltung und Spaß;

>> richtet sich an den Bedürfnissen der TeilnehmerInnen aus.

Spielanimation ist also die Kunst, Menschen zum Spielen zu bewegen, sie einzuladen, sich auf unterschiedliche Erfahrungen einzulassen.

Spielanimation so verstanden, ist nicht eine Domäne ausschließlich der Kinder und Jugendlichen, sondern dient allen Menschen in zunehmendem Maße zur Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit. Wer viel spielt, entwickelt eine spielerische Haltung, die gekennzeichnet ist von Offenheit und dem gemeinsamen Aushandeln von Regeln des Zusammenspiels. Spielanimation zeigt Möglichkeiten des Wandels auf, sie

bietet Anregungen, etwas Neues auszuprobieren und ist so ein Garant für Fortschritt und Weiterentwicklung der eigenen Persönlichkeit und damit auch der gesamten Gesellschaft. Und das Wichtigste: Spielen macht Spaß, es dient der Lebensfreude und damit der Kraft für Selbstbestimmung und Verantwortung für die eigene Person und für die Umgebung in einer Gesellschaft, die sich durch eine Reizüberflutung und durch ein „Wirrwar“ an Angeboten für Kinder und Familien auszeichnet, das immer unübersichtlicher wird.

## **Historie**

Das Thema Spiel rückte Ende der 1960er Jahre in den Mittelpunkt des pädagogischen Interesses. Gründe für diese Entwicklung waren die Kritik vor allem von jungen Menschen an den gesellschaftlichen Zuständen in Deutschland und in den USA. In beiden Ländern gab es ein Interesse an neuen Lebensformen, die sich politisch mit der Studentenbewegung in Deutschland an überkommenen Lebensformen und mit der New Games Bewegung in den USA als Ausdruck der Kritik am Vietnamkrieg äußerte. Zudem verstärkte sich die Kritik an der Funktionalisierung von Räumen in der Stadt- und Siedlungsplanung, insbesondere an langweiligen Spielplätzen, die nur bestimmte Spielhandlungen zuließen.

Die Idee: Durch das Erproben alternativer Lebensweisen kann eine neue, andere Art des gesellschaftlichen Lebens entwickelt werden. Das Spiel wurde dabei als die Tätigkeit entdeckt, mit der man die neuen Möglichkeiten erproben und daraus Schlüsse für das wirkliche Leben ziehen kann. Spiel in dem damaligen Verständnis wurde Teil einer gesellschaftlichen Veränderungsstrategie. Die Spielpädagogik, die damals entstand, war die Methode, um im Spiel Menschen Handlungsalternativen erleben zu lassen.

Anstelle von den bis dahin üblichen Konkurrenzspielen wurden Spiele zur Förderung der Kooperation und der Kreativität (siehe [Gisela Ulmann „Kreativität und Kulturelle Bildung“](#)) entwickelt. In Plan-, Rollen-, Kommunikations- und Simulationsspielen wurden soziale Situationen simuliert und erprobt im Hinblick darauf, welche unterschiedlichen Reaktionen in bestimmten Situationen möglich sind. Ausgehend von der Kritik an langweiligen Spielplätzen mit Standardgeräten wie Rutsche, Schaukel, Wippe und ein paar Sitzbänken und fehlenden öffentlichen Spielräumen im wörtlichen wie übertragenen Sinne entwickelte sich neben dem Spielen in Gruppen das Spiel im öffentlichen Raum unter dem Begriff „mobile Spielanimation“.

## **Spielmobile, die fahrenden Werkstätten der Fantasie**

Mobile Spielanimation bedeutete zuallererst: „Spielen, da, wo die Kinder wohnen“. Die Kinder gehen nicht zum Spielplatz, zum Spielhaus, sondern das Spiel findet direkt vor der Haustür statt, mit ungewöhnlichem Material, meist aus der Alltagswelt der Kinder, mit spielfreudigen und experimentierfreudigen Erwachsenen in lustigen Rollen, meistens zu einem Thema, das Kinder fasziniert und das sie zum eigenständigen Mitmachen einlädt. Die Rolle der PädagogInnen bei dieser Tätigkeit unterscheidet sich von der der klassischen SpielpädagogInnen, die mit Gruppen arbeiten und vor allem beim Spielen die Gruppenbeziehung im Auge haben. Die MitarbeiterInnen bei Spielmobilen schaffen mit ihren Materialien, ihren Themen, eine inszenierte Spielwelt an einem für alle zugänglichen Ort, zu der jeder kommen und gehen, sich beteiligen oder zuschauen kann, nach eigener Regie, nach eigenem Zutrauen und Zeitplan. Spiel(mobil)pädagogInnen gestalten Spiel- und Lernräume, die durch ihre Inszenierung zum Mitspielen einladen und ein bestimmtes Thema transportieren, sei es Jahrmarkt, Stadtleben, Waschen früher usw. Für den Transport ihrer Materialien haben sie unterschiedliche Fahrzeuge, angefangen vom Puppenwagen bis

hin zum Sattelschlepper. Mit ihren bunten Fahrzeugen, ihren Materialien aus der Alltagswelt und ihren MitarbeiterInnen entwickeln sie gemeinsam mit den Kindern Spielideen im öffentlichen Raum, um deutlich zu machen: Spiel-raum war und ist überall, nicht nur auf Spielplätzen. SpielmobilerInnen spielen auf Gehwegen, auf Parkplätzen, in verkehrsberuhigten Bereichen, in Spielstraßen, in Unterführungen, auf Brachen, in Kaufhäusern, in Schulhöfen und Schulen, Kindergärten und Kinderkrippen sowie auf Spielplätzen und in Parks.

## **Aktueller Stand der Diskussion**

Spielmobile sind die mobilen Spezialisten für Spielaktionen. Sie haben bis heute vielfältige Formen entwickelt, sodass sie eigentlich unter dem Begriff Spielmobile aus den 1970er Jahren nicht mehr gefasst werden können. Es gibt inzwischen gleichberechtigt nebeneinander klas-sische Spielmobile, Partizipationsmobile, Umweltmobile, Werkstattmobile, Bewegungsmobile, Wissenschaftsmobile, Bildungs- und Lernmobile, Spaßmobile, generationenübergreifende Mobile. Genauso vielfältig wie ihre Themen ist ihre Rechtsform, ihre Finanzierung, ihre Per-sonalausstattung, ihre Einsatzzeiten.

Es gibt ca. 400 Spielmobile in Deutschland, davon ist die Hälfte das ganze Jahr über tätig, die anderen sind nur zu bestimmten Zeiten wie den Sommerferien unterwegs. Ungefähr 500 SpielexpertInnen sind fest angestellt, dazu kommen ca. 1.600 Honorarkräfte und ca. 500 PraktikantInnen und MitarbeiterInnen, z.B. aus dem FSJ Kultur.

In Luxemburg, Österreich und der Schweiz gibt es ca. 40 Spielmobile, in Großbritannien dagegen gibt es seit den 1970er Jahren eine große Szene mit etwa 200 Playbusses und in Italien sind es etwas mehr als 50 sogenannte Ludobusse.

Spielbusse haben seit 1979 den Kontakt untereinander gehalten. Dem ersten Spielmo-biltreffen in Mayrhofen in Österreich mit 14 TeilnehmerInnen folgten bis heute ein oder zwei internationale Spielmobiltreffen pro Jahr mit über 200 TeilnehmerInnen.

1992 wurde der Kontakt untereinander institutionalisiert mit der Gründung der *Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V.* auf der Augustusburg in Sachsen. Die *Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile* fördert die Zusammenarbeit der Spielmobile national und international durch Kongresse, sie organisiert Fortbildungen, sie entwickelt gemeinsam mit ihren Mitgliedern Qualitätsstandards, gibt halbjährlich die Fachzeitschrift „Spielmobil-szene“ heraus, veröffentlicht Fachbücher für das spielpädagogische Feld und ist im Netz unter [www.spielmobile.de](http://www.spielmobile.de) vertreten.

## **Spielen und Lernen mit dem Spielmobil**

Spielen im öffentlichen Raum bietet die Gelegenheit zum Lernen im öffentlichen Raum. Spielen beim Spielmobil bedeutet für die beteiligten SpielerInnen, Lernen, ohne es zu wissen. Spielbus-se erreichen durch ihre Mobilität auch Personen, die die klassischen freiwilligen Bildungsorte nicht erreichen. Die Spielangebote sind niederschwellig, flexibel und an der Lebenswelt der Kinder orientiert. Sie erreichen Kinder aus unterschiedlichen Milieus an ein und demselben Ort und bieten durch ihre zeitlich begrenzten Aktivitäten Spiel- und Begegnungsräume, die diesen Kindern neue Erfahrungen miteinander ermöglichen.

Die MitarbeiterInnen von Spielmobilen sind die KulturAgenten im öffentlichen Raum. Sie spüren Orte,

Personen und Materialien im öffentlichen Raum auf, die neugierig machen, die etwas zu „erzählen haben“. Sie schaffen durch ihre spielpädagogischen Methoden einen Weg, um diese vor Ort liegenden Bildungspotentiale zu finden und sie als Erfahrungsschatz zu heben. Sie ermöglichen die Aneignung von Welt in einer sozialräumlichen Dimension. Ihr Einsatzgebiet ist der Stadtteil mit seinen verschiedenen Bildungsorten wie Kindergarten, Hort, Schule, aber auch der Spielplatz, die Baustelle, die im öffentlichen Raum inszenierte Aktion.

Bereits 1983 wurde von der *Pädagogischen Aktion* in München, basierend auf den sozialökologischen Forschungen von Uri Bronnenbrenner die Lebenswelt als Lernumwelt beschrieben und deutlich gemacht, welche Rolle Spielmobile mit ihren Angeboten in einer vielfältigen Spiel- und Erfahrungslandschaft haben. „[Wolfgang] Zacharias unterscheidet in einer Skizze einer subjektiven Bildungslandschaft pädagogisch veranstaltete Situationen und Milieus von natürlichen, funktionellen Funktionen. Die Skizze zeigt eine bunte Mischung institutioneller Bildungsorte, Orte der nonformalen und informellen Bildung. Aus heutiger Sicht könnte man die Skizze auch als eine Beschreibung eine subjektiven Bildungslandschaft sehen, die ausgesprochen anregungsreiche variable Bildungsorte und --räume im direkten Umfeld eines Kindes oder eines Jugendlichen bietet. Von der Eisdielen als Treffpunkt einer Clique über den Saxophonkurs in der Volkshochschule bis hin zur Spielaktion zeigt die Skizze ein breites Bild sehr unterschiedlicher Settings, in denen Bildung stattfinden kann“ (Deinet 2011:60).

Aus dieser Skizze der vielfältigen Erfahrungsmöglichkeiten an unterschiedlichen Orten in München ist 1985 das Konzept der „Spiellandschaft Stadt“ entstanden, das versucht, mit unterschiedlichen Akteuren an unterschiedlichen Orten in der Stadt vielfältige Spiel- und Lernmöglichkeiten anzubieten. Jeder Ort hat seine eigenen Qualitäten, diese werden von dem Lernsubjekt nach eigenen Bedürfnissen aufgesucht. Damit es das kann, braucht es

1. eine trägerübergreifende Information (wo, was, wann los ist und was man da machen kann);
2. eine Abstimmung und gegenseitige Anerkennung der Angebote, um die Vielfalt zu erhalten und für alle Bedürfnisse unterschiedliche Angebote bereit zu stellen;
3. eine Anerkennung von Spiel als wichtige Lerntätigkeit, die innerhalb, aber vor allem außerhalb der Schule erfolgt;
4. den Aufbau eines Netzwerkes, das gemeinsam an einer vielgestaltigen Spiellandschaft arbeitet.

Diese Idee der Spiel- und Lernlandschaft wird seit der PISA--Untersuchung von dem Begriff der „Bildungslandschaft“ (siehe [Wolfgang Mack „Kulturelle Bildung in lokalen Bildungslandschaften“](#)) überlagert. Bildungslandschaft in meinem Verständnis bezieht nicht nur die Institutionen formeller und nonformaler Bildung ein, sondern auch diejenigen, die für die informellen Bildungsprozesse die Rahmenbedingungen schaffen: Stadtplanung, Politik, vor allem aber die Kinder, Jugendlichen und deren Eltern. Der Landschaftsbegriff beinhaltet alle möglichen Entdeckungen und Potentiale, die das spielende und forschende Kind in seiner Lebensumgebung findet.

„Zum einen geht es darum, im Einsatz von Spielmobilen an unterschiedlichen Orten im öffentlichen Raum diese als Bildungsorte zu qualifizieren, Kindern gezielte Angebote zu machen und andererseits auch ihr Freispiel zu fördern, ihnen Anregungen zu geben und

Settings zur Verfügung zu stellen“ (Deinet 2011:66)

Spielmobile sind hier diejenigen, die durch ihre Aktivitäten, durch ihr ständiges „Herumvaga-bundieren“ in den Stadtteilen immer wieder neue und interessante Erfahrungsmöglichkeiten für Kinder und deren Eltern eröffnen und zur Bereicherung einer Spiel-, Lern- und Bildungs-landschaft beitragen.

## Ausblick

Spielen als die Tätigkeit und Fähigkeit, die aller Kultur und Kunst zu Grunde liegt, muss sich gerade in der Kulturellen Bildung ihrer Bedeutung bewusst sein und das entsprechend artikulieren. In vielen Kontexten der Lern- und Bildungsdiskussionen wird die Bedeutung des Spielens an unterschiedlichen Orten zu wenig nach außen getragen. Auch wird die Bedeutung von verschiedenen Lernorten nicht genügend gewürdigt. Spielmobile können hier auf allen Feldern agieren und ihre Potentiale einbringen, sie müssen nur dafür sorgen, dass diese Vielfalt der Spiel- und Lernmöglichkeiten, ihre Qualität und Flexibilität bei allen Akteuren, die sich um die Ganztagsbildung in Bildungslandschaften bemühen und diese profilieren, bekannt und anerkannt ist. Sie setzen auf die Persönlichkeitsbildung der Menschen durch das Spiel, auf die spielerische Haltung, mit der den Anforderungen der Schule und des Erwerbslebens begegnet wird. Sie zeigen, wie es anders gehen kann und dass keine Entscheidung alternativlos ist, wie uns Politik manchmal vermitteln will.

Spielmobile haben ein Verständnis von Bildung, „das auf die Befähigung von Individuen ausgerichtet ist, sich als selbstbewusste Gestalter ihrer Lebenspraxis zu begreifen, als eigensinnige Persönlichkeiten, die sich den Anforderungen der modernen Ökonomie nicht einfach blind unterwerfen“ (Scherr 2011:53).

So bekommen mobile SpielpädagogInnen in den Kontexten von Ganztage und betreuter Kindheit neue Aufgaben, die sie mit neuen Programmangeboten und Ideen füllen können, ohne die Grundlagen ihrer Arbeit in neuen Kontexten aufgeben zu müssen.

Für diese Neuentwicklungen bietet die *BAG Spielmobile* in Kooperation mit der *Akademie Remscheid* Werkstätten an, die einerseits neue Konzepte und Projekte entwickeln sowie den Erfahrungsschatz von über 40 Jahren mobiler Spielpädagogik vermitteln. In den Bundesländern finden landesweite Vernetzungstreffen statt, und einmal im Jahr werden auf den internationalen Spielmobilekongressen neue Konzepte vorgestellt und gemeinsam weiterentwickelt, um auf die Veränderungen in unserer Gesellschaft eingehen zu können.

---

## Verwendete Literatur

- Deinet, Ulrich (2011):** Mit dem Spielmobil in die Bildungslandschaft. In: Knecht, Gerhard/Lusch, Bernhard (Hrsg.): Spielen Leben Lernen. Bildungschancen durch Spielmobile (59-68). München: kopaed.
- Knecht, Gerhard/Lusch, Bernhard (Hrsg.) (2011):** Spielen Leben Lernen. Bildungschancen durch Spielmobile. München: kopaed.
- Scherr, Albert (2011):** Der Eigensinn des Spiels und seine (Un)Nützlichkeit für Bildungsprozesse. In: Knecht, Gerhard/Lusch, Bernhard (Hrsg.): Spielen Leben Lernen. Bildungschancen durch Spielmobile (49-54). München: kopaed.

## Empfohlene Literatur

- Berbig, Evelyn/Knecht, Gerhard (1990):** Auf dem Weg zu einer Spiellandschaft Stadt. München: Pädagogische Aktion.
- Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile (ohne Jahr):** [www.spielmobile.de](http://www.spielmobile.de)
- Deutsches Kinderhilfswerk/Landesfachgruppe Spielmobile NRW - IPA Recht auf Spiel (Hrsg.) (1990):** Das Spielmobilebuch.

München/Berlin: Fipp.

**Grüneisl, Gerd/Knecht, Gerhard/Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (2001):** Mensch und Spiel. Der mobile „homo ludens“ im digitalen Zeitalter. Unna: LKD.

**Knecht, Gerhard/Lusch, Bernhard (Hrsg.) (2011):** Spielen Leben Lernen. Bildungschancen durch Spielmobile. München: kopaed.

## Anmerkungen

Dieser Text wurde erstmals im Handbuch Kulturelle Bildung (Hrsg. Bockhorst/ Reinwand/ Zacharias, 2012, München: kopaed) veröffentlicht.

## Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Gerhard Knecht (2013 / 2012): Mobile Spielanimation. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/mobile-spielanimation>

(letzter Zugriff am 14.09.2021)

## Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>