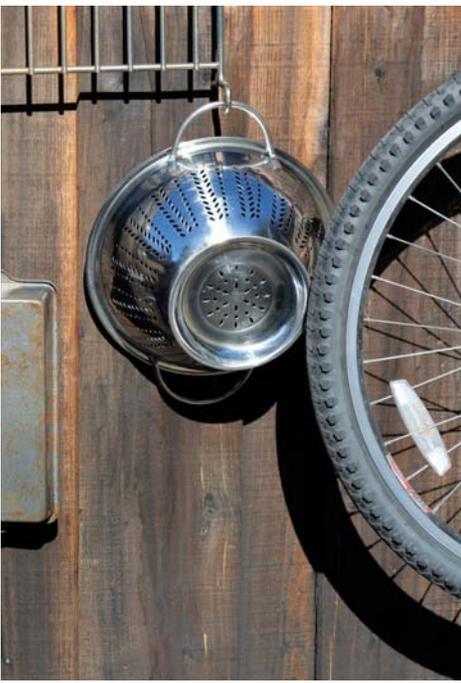


LISA DALY MIRIAM BELOGLOVSKY

LOOSE PARTS

KLEINE DINGE
GROSSE SCHÄTZE

IDEEN FÜR DAS SPIELEN UND LERNEN
MIT ALLTAGS- UND NATURMATERIALIEN



Inhalt

Teil 1	Einleitung	4
	Kapitel 1 Loose Parts – kleine Dinge, große Schätze	6
Teil 2	Sinne	26
	Kapitel 2 Farbe	28
	Kapitel 3 Textur	44
	Kapitel 4 Klang	56
Teil 3	Kreativität	70
	Kapitel 5 Kunst	72
	Kapitel 6 Gestaltung	90
	Kapitel 7 Symbolisches Spiel	106
Teil 4	Handlungen	118
	Kapitel 8 Bewegung	120
	Kapitel 9 Transport	136
	Kapitel 10 Verbinden und Trennen	150
Teil 5	Forschen und Entdecken	166
	Kapitel 11 Konstruktion	168
	Kapitel 12 Untersuchung	186
	Kapitel 13 Korrelation	204
	Danksagung	223
	Die Autorinnen	224
	Literaturverzeichnis	225



Wir haben schon oft darüber gestaunt, wie intensiv sich Kinder mit einfachen Alltags- und Naturmaterialien wie Kisten, Steinen, Muscheln, Sand oder Wasser beschäftigen können. Diese Beobachtungen haben uns dazu veranlasst, die weitverbreitete Annahme, Kinder bräuchten möglichst ausgereiftes Spielzeug, infrage zu stellen. Wie Sie vermutlich selbst schon einmal festgestellt haben, sind Kinder oft mehr an der Verpackung interessiert als am Spielzeug selbst.

Denn Kinder bevorzugen in der Regel Spiele, die ihre Neugier wecken und ihrer Fantasie sowie Kreativität genügend Raum geben. Wir sehen in der Einbeziehung von so genannten Loose Parts¹ in die Spielumgebung eine der besten Möglichkeiten, den angeborenen Wissendurst von Kindern zu befriedigen.

Was sind Loose Parts?

In der frühkindlichen Bildung werden unter Loose Parts ansprechende, schöne Objekte verstanden, die Kinder im Spiel bewegen, manipulieren, steuern und verändern können (vgl. Oxfordshire Play Association, Zugriff 2014).

Kinder können diese Dinge tragen, kombinieren, umgestalten, aufreihen, auseinandernehmen und auf unendlich viele Weisen wieder zusammensetzen. Den Materialien liegen dabei keine Handlungsanweisungen zugrunde und sie können einzeln oder in Kombination mit anderen Gegenständen verwendet werden (vgl. Hewes 2006). Kinder können das Material in alles Mögliche verwandeln: Ein Stein kann die Hauptfigur einer Geschichte darstellen und eine Eichel kann die Geheimzutat einer fiktiven Suppe sein.

1 Engl. „loose“ für beweglich, lose, frei; engl. „part“ für Teil, Einzelteil.

Loose Parts laden zu Gesprächen und Interaktionen ein, was wiederum kooperatives Verhalten fördert. Oder anders ausgedrückt: Sie stärken die soziale Kompetenz, weil Kreativität und Erfindergeist angesprochen werden. All diese Fähigkeiten sind in der heutigen Welt der Erwachsenen hoch gefragt.

Loose Parts faszinieren

Kinder sind von Natur aus neugierig und fasziniert von unbekanntem Objekten wie Steinen, Tannenzapfen und Treibholz und fühlen sich davon magisch angezogen. Dylan zum Beispiel beobachtete völlig fasziniert Ahornsamen, die propellerartig von den Bäumen fielen. Er sammelte diese trockenen, geflügelten Objekte auf, stieg auf ein Klettergerüst, ließ sie wieder fallen und schaute gefesselt dabei zu, wie sie nach unten wirbelten. Am Nachmittag steckte er die Samen in seinen Sandkuchen und bezeichnete sie stolz als „Terzen“ (Kerzen). Später verwandelte er sie zu einer Geheimzutat in seiner „Drachenbrühe“.



Loose Parts sind vielfältig

Mit Materialien aus Alltag und Natur ergeben sich unbegrenzte Spielmöglichkeiten. Sie haben mehr als nur eine Funktion, denn es gibt weder Vorgaben noch festgelegte Ziele. Im Gegensatz zu einem Puzzle, dessen Teile dazu bestimmt sind, zu einem einzigen Bild zusammengefügt zu werden, kann unterschiedliches Alltagsmaterial auf beliebige Weise miteinander kombiniert werden. Ein Schal kann etwa zu einer Babydecke, einer Picknickdecke, einem Fischteich, einem Dach oder einem Brautschleier umfunktioniert werden.

Die eingesetzten Objekte lassen sich auseinander nehmen und wieder zusammensetzen, mit anderen Materialien kombinieren und in all das verwandeln, was das Kind gerade im Sinn hat. Klötze können zu einem Turm gestapelt oder zu einem Rechteck gelegt werden, das einen Weidezaun darstellen soll. Ein paar zusätzliche Kieselsteine können als Nahrung für die Tiere auf der Klotz-Weide dienen. Und wer weiß – einer der Klötze verwandelt sich später vielleicht in ein Auto oder einen Fisch.

Loose Parts sind mobil

Die einzelnen Objekte lassen sich von Kindern während des Spiels ohne Weiteres bewegen. Aaron trug zum Beispiel Treibholz und Holzscheite über den Spielplatz, um daraus eine Burg zu bauen. Meredith sammelte Eicheln im Freien und brachte sie mit in den Rollenspielbereich, um damit ihre imaginären Welpen zu füttern.

Der Ursprung unseres Ansatzes

Seit Generationen spielen Kinder mit den unterschiedlichsten Funden – von Steinen und Stöcken über Blechdosen bis hin zu Draht. In seinem 1971 erschienenen Artikel „How NOT to Cheat Children: The Theory of Loose Parts“, prägte

der britische Architekt Simon Nicholson für diese Fülle an Alltags- und Naturmaterialien den – vor allem im englischen Sprachraum – verwendeten Begriff der „Loose Parts“, um leicht verfügbare Materialien zu beschreiben, die auf vielfältige Weise verwendet und verändert werden können. Nicholson sah in Menschen aller Altersklassen kreatives Potenzial. Die Umgebung, so glaubte er, bietet Kindern genügend Möglichkeiten, die unterschiedlichsten Phänomene wie Schwerkraft, Geräusche, chemische Reaktionen, Konzepte, Wörter und Menschen zu erkunden. Für Nicholson hing der Wert einer Umgebung von den Möglichkeiten ab, die sie bot, um Verbindungen herzustellen: „In jeder Umgebung“,

so schrieb er, „steht der Grad der Erfindungskraft und Kreativität sowie die Möglichkeiten der Entdeckung in einem direkten Verhältnis zur Anzahl und Art der in ihr enthaltenen Variablen“ (30).

Nehmen wir zum Beispiel einen Strand: Er strotzt nur so vor schönen Dingen – Felsen, Muscheln, Meerglas, Pflanzen und Federn. Wenn Kinder in einer solchen Umgebung spielen, können sie sich frei bewegen und selbst entdeckte Funde dazu nutzen, um neue Geschichten und Dinge zu entwerfen und sich stundenlang zu beschäftigen. Dies macht nicht nur Spaß, sondern trägt auch wesentlich dazu bei, ein höheres Maß an kritischen Denkanstätzen und Kreativität auszubilden.

Wenn eine Umgebung reich an solchen Materialien ist, entdecken Kinder unbegrenzte Möglichkeiten, mit diesen zu spielen. Sie entwickeln neue Denkweisen und verarbeiten das durch das Spiel erworbene Wissen. Baumscheiben können etwa als stabiles Fundament für einen höheren Turm dienen oder aber als Tritt-



steine, die einen sicheren Weg über den imaginären Fluss mit hungrigen Alligatoren bieten; als Lenkrad eines Rennwagens oder als Seerosenblatt zur Rettung von Fröschen. Dies befähigt Kinder zu kreativen und flexiblen Denkansätzen und befriedigt gleichzeitig ihre ständig wachsende Neugier und Lust am Lernen.

Vorteile von Loose Parts

Jeder, der schon einmal Kinder beim Spielen mit Spielzeug oder Spielgeräten beobachtet hat, weiß, dass sie von Dingen, die nur für einen Zweck verwendet



werden, schnell gelangweilt sind. Ist die wesentliche Funktion eines Objekts einmal erlernt – z. B. das Bewegen einer Figur durch Drücken einer Taste oder das Besteigen einer Leiter – sind Kinder bereit, sich neuen Dingen zuzuwenden, denn Faszination und Herausforderung sind dahin. Mit anderen Worten: Kinder wählen ihr Spielzeug nach der gebotenen Wandelbarkeit. Ein Stock ist demnach eine bessere Wahl als eine Rutsche, denn der Stock kann als Angel, als Löffel zum Rühren eines Gebräus, als Zauberstab oder als Schwebebalken für Schnecken dienen. Loose Parts

bieten fast unzählige Verwendungsmöglichkeiten, die Kinder dazu inspirieren, ihre eigenen Geschichten zu schreiben.

Loose Parts fördern aktives Lernen

In ihrer Studie über den Einsatz von Loose Parts auf Spielplätzen sind Jim Dempsey und Eric Strickland zu dem Schluss gekommen, dass sie Kinder dazu anregen, ihre Umwelt zu manipulieren (1993). Laut Dempsey und Strickland können sie auf jede von Kindern gewählte Weise verwendet werden. Jean Piagets Entwicklungstheorie unterstreicht, dass Kinder zum Lernen ihre Umgebung aktiv manipulieren sowie mit Materialien experimentieren und interagieren müssen (vgl. Piaget 1952). Piaget bezog sich damit zwar nicht auf den gezielten Einsatz von Alltags- und Naturmaterialien, war jedoch der Überzeugung, dass Kinder die Welt nur dann verstehen lernen, wenn sie sich aktiv mit Menschen und Objekten beschäftigen. Eine breite Auswahl an Alltags- und Naturmaterialien hilft Kindern, neues Wissen aus eigenen Erfahrungen abzuleiten. Wenn sie in der Lage sind, ihre eigene Umgebung zu verändern und Risiken einzugehen, sinkt auch die Wahrscheinlichkeit von Unfällen und Konflikten. Marc Armitage berichtete von einer sinkenden Unfallrate und einem allgemeinen Rückgang unerwünschten

Verhaltens infolge der Einführung passenden Materials auf dem Spielplatz (2009). Darüber hinaus gingen die in der Studie untersuchten Kinder mehr Risiken ein und waren in der Lage, diese besser einschätzen zu können. Zudem wurde die Risikowahrnehmung der Erwachsenen positiv beeinflusst.

Loose Parts stärken kritisches Denken

Kritisches Denken heißt, zu untersuchen und zu analysieren, und Überzeugungen, Fakten, Handlungen und Informationen aller Art zu hinterfragen. Mit kritischem Denken lernen Kinder auch die Fähigkeit, Annahmen infrage zu stellen und Lösungen zu erarbeiten. So auch Micah, William und Joe, als sie einige hölzerne Stuckleisten, Murmeln und Tischtennisbälle entdeckten, die von den Erziehern² als Anregung in der Bauecke platziert wurden. Nachdem die Jungen besprochen hatten, was mit den Materialien passieren sollte, und einige Ideen testweise in die Tat umsetzten, bauten sie Stuckleisten und Klötze so zusammen, dass Steigungen und Gefälle entstanden. Sie tüftelten weiter, denn die Murmeln sollten schneller rollen, dann eine Rampe hinauf, in einen Behälter plumpsen und um Kurven rollen. Die Materialien motivierten die Jungen dazu, Probleme zu lösen, Verbindungen herzustellen und Freundschaften aufzubauen.

Objekte, denen kein fester Sinn zugeordnet ist, bringen Neuartigkeit in eine Umgebung und fördern kognitiv anspruchsvolle Spielniveaus (vgl. Dodge und Frost 1986). Sie regen Kinder dazu an, die vielen Verwendungsmöglichkeiten

² Um den Lesefluss nicht zu behindern, haben wir im Fließtext meistens die männliche Form gewählt. Es dürfen sich aber immer alle Geschlechter angesprochen fühlen.



und Bedeutungen der Objekte zu erkennen. Sobald diese in einer Spielsituation ausgeschöpft wurden, können Kinder die Objekte für ein anderes Spiel oder einen anderen Zweck neu anordnen. Durch diese Einsatzvielfalt erschaffen sie Umgebungen, die ihren eigenen Fähigkeiten entsprechen. Und solange eine Vielzahl passender Objekte zur Verfügung steht, ist die Gefahr von Langeweile gleich Null. Zudem werden Problemlösungsfähigkeiten und Fantasie gefördert. Kinder eignen sich neues Wissen an, indem sie die Objekte aus ihrer Umwelt erforschen (vgl. Kamii und DeVries 1993).

Loose Parts fördern divergentes und kreatives Denken

In seiner vielbeachteten Rede vom 20. September 2012 beschrieb Paul Collard, dass die Kleinkinder von heute später in Berufen arbeiten werden, die noch gar nicht erfunden worden sind. Ebenso behauptete Karl Fisch in einem seiner Vorträge, junge Menschen würden heute auf noch nicht existierende Jobs vorbereitet, für die sie noch nicht erfundene Technologien benötigen, um Probleme zu lösen, von denen wir noch nicht einmal wissen, dass sie zu Problemen werden (vgl. Fisch und McLeod 2012). Das mag vielleicht schwer zu begreifen sein, aber denken Sie einmal an die modernen Technologien, die es vor 20 Jahren noch nicht

gab: iPods, Smartphones, Tablets, Nanotechnologie – die Liste ließe sich weiterführen. Um den Herausforderungen und Chancen der Zukunft zu begegnen, müssen Kinder von heute zu kritischen und kreativen Denkern, intelligenten Problemlösern und kompetenten Kommunikatoren heranwachsen. Diese Fähigkeiten entwickeln sich vor allem, wenn sie mit vielfältigen Materialien tüfteln. Dies wird umso deutlicher, wenn man kommerziell produzierte Spielzeuge betrachtet, die in Kinderbetreuungseinrichtungen zu finden sind, wie etwa ein Fahrzeug in der Bauecke oder Plastikobst im Rollenspielbereich. Krankenwagen oder Plastikäpfel erfordern keinerlei Fantasie, denn sie

besitzen nur den vom Spielzeughersteller beabsichtigten Zweck. Geben Sie dem Kind jedoch Treibholz, kann es dies in jedes erdenkliche Fahrzeug oder Lebensmittel verwandeln: Rennwagen oder Flugzeug, Feuerwehr- oder Müllwagen, Sushi oder Spaghetti. Das Kind kann seine Fantasie und sein kritisches Denken dazu nutzen, das Holz in alles Mögliche zu transformieren.

Kreativität und Problemlösungskompetenz ebnen den Weg zu höheren Fähigkeiten des kritischen Denkens, die Kinder benötigen, um im Erwachsenenalter



Erfolg zu haben (vgl. Asbury und Rich 2008). „Die divergierende Denkweise kreativer Kinder ist fließend, flexibel, originell und komplex.“ (Fox und Schirrmacher 2012, 23). Durch ihre fehlende Zweckgebundenheit fördern Loose Parts flexibles Denken. (Als wunderbares Beispiel kindlicher Kreativität empfehlen wir „Das ist kein Karton!“ von Antoinette Portis, in dem der kleine Hase entdeckt, dass ein Karton auch eine Rakete, ein Rennwagen, ein Boot, ein Roboter oder ein Heißluftballon sein kann.)

Loose Parts fördern unterschiedliche Bereiche der Entwicklung

Die Literatur über die kindliche Entwicklung und die Rolle des Spielens zeigt eindeutig: Spielen regt die körperliche, sozial-emotionale und kognitive Entwicklung in den frühen Lebensjahren an (vgl. Brown 2009; Johnson, Christie und Wardle

2005; Shonkoff und Phillips 2000; Sluss 2005). Auch Entwicklungstheorien betonen die Notwendigkeit, dass Kinder ihre Umgebung manipulieren müssen, um zu lernen (vgl. Piaget 1952; Vygotsky 1967; Dewey 1990). Kinder bauen auf vorhandenem Wissen auf, und dazu müssen sie mit ihrer Umwelt interagieren. Alltags- und Naturmaterialien bieten ihnen zahlreiche Möglichkeiten, ihre Ideen und Erfahrungen zu verarbeiten, weiterzuentwickeln, zu verändern und nachzuempfinden. Dies wiederum fördert alle Bereiche der Entwicklung.



KÖRPERLICHE ENTWICKLUNG

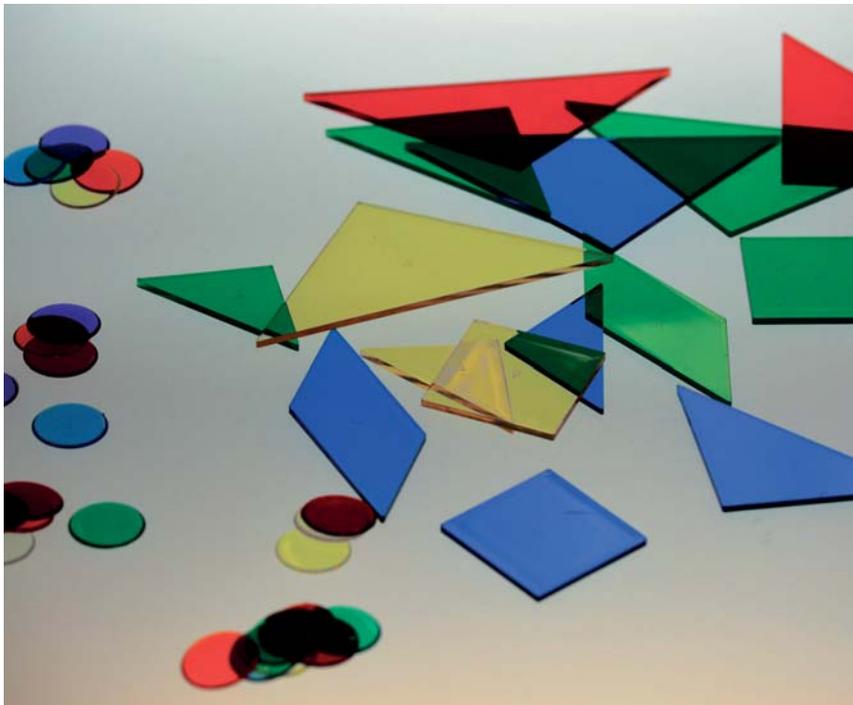
Zwischen drei und sechs Jahren bilden Kinder ihre grob- und feinmotorischen Fähigkeiten in raschem Tempo aus. Aktivitäten mit Alltags- und Naturmaterialien stärken ihr Vertrauen darin, ihren Körper gezielt für ihre Zwecke nutzen zu können. Zum Beispiel gewinnt ein Kind an Selbstvertrauen, wenn es erfolgreich von Baumstumpf zu Baumstumpf klettert, springt oder balanciert. In dieser Phase wird das Kind sich der Position seines Körpers im Raum bewusst und erlernt die nötige Vorsicht, die es braucht, um eine Burg zu bauen oder auf eine große Kabeltrommel aus Holz zu klettern, um Seile über einen Ast zu werfen. Objekte wie Muscheln, Steine, Korken und Bastelhölzer helfen dabei, kleine Muskeln und die Auge-Hand-Koordination zu stärken. Kinder brauchen viele Gelegenheiten, mit unterschiedlichen Materialien umzugehen, um ihre feinmotorischen Fähigkeiten zu entwickeln (vgl. Copple und Bredekamp 2009).







Analoge Farben sind Farbgruppen, die im Farbkreis nebeneinander liegen. Shelton beschreibt sein komplexes Kacheldesign: „Das ist Grün und liegt neben Blau, weil die Farben zusammen gut aussehen.“ Er hat gelernt, dass analoge Farben sein Kunstwerk verschönern, weil sie ein harmonisches Farberlebnis erzeugen.









Ein *Muster* ist eine durch Wiederholungen und Regelmäßigkeit gekennzeichnete Gestaltung. Muster begegnen uns im Alltag überall, z. B. in Form von Kleidungsstoffen, gepflasterten Wegen oder Holzbohlen einer Terrasse. Megans Interesse an Blumen wird deutlich, als sie aus einer Zimtstange, einer getrockneten Zitronenscheibe und grünen Blättern eine Sonnenblume herstellt. Sie formt dieses Muster insgesamt dreimal.



KAPITEL 7

Symbolisches Spiel

Symbolisches Spiel ermöglicht Kindern, die Realität der Welt an ihre eigenen Interessen und Kenntnisse anzupassen. Laut Piaget handelt es sich um symbolisches Spiel, wenn das Kind ein Objekt benutzt, um ein anderes Objekt zu repräsentieren. Smilansky nennt Symbolspiel auch dramatisches Spiel; Vygotsky bezeichnet es als So-tun-als-ob-Spiel; und Pellegrini und Boyd nennen es Fantasiespiel (vgl. Sluss 2005). Das symbolische Spiel ist von Bedeutung, denn es markiert den Beginn des gegenständlichen Denkens. Man beobachtet es typischerweise bei Kindern im Alter zwischen zwei und sieben Jahren. Kinder spielen symbolisch, wenn sie z. B. ein Stück Baumrinde als Auto oder Babyfläschchen verwenden. Sie benutzen die Rinde also als Stellvertreter für andere reale Objekte. Damit dies möglich wird, sind ein geistiges Bild von Auto oder Babyflasche und das Wissen über die Funktionen dieser Objekte notwendig.

Loose Parts sind bestens dafür geeignet, alle Phasen des symbolischen Spiels zu unterstützen, die auf den folgenden Seiten näher beschrieben werden. Schals können in Heldenspielen eingesetzt werden oder Flüsse in einer Bauernhofszene darstellen, zu denen Pferde zum Trinken und Ruhen kommen. Steine können Straßen darstellen, die zu Städten aus Zweigen und kleinen Holzfliesen führen. Wenn ein Kind so tut, als wäre ein Kieselstein ein kleines Haustier, mit dem es sprechen kann, haben Symbole den Weg in sein Denken gefunden – ein Beweis für die Entwicklung der kognitiven Fähigkeiten des Kindes. Wenn Kinder sich zusammentun, um Treibholz, Muscheln, Kieselsteine und andere Loose Parts zu sammeln, lernen sie zu verhandeln, Entscheidungen zu treffen und gewinnen soziale sowie emotionale Zufriedenheit.



Kleine Welten, die aus vielen Objekten entstehen, geben ihnen die Möglichkeit, einen sicheren Bereich für sich zu beanspruchen, in dem sie die Macht und Kontrolle darüber haben, ihrem Denken Ausdruck zu verleihen und neue Regeln auszuprobieren. So können Kinder beispielsweise ein Feendorf mit kleinen Spiegeln als See, Plastikpflanzen als Gärten und Seidenblüten als Bettdecken gestalten. In dieser kleinen Welt nutzen sie ihre Fantasie, um all ihre Ideen über das Leben der Feen zu erforschen – wie sie aussehen, wie sie leben und was sie tun. Diese „Spieldrehbücher“ sind eine Kombination aus den realen Erfahrungen der Kinder und den ihnen vertrauten fiktiven Figuren.

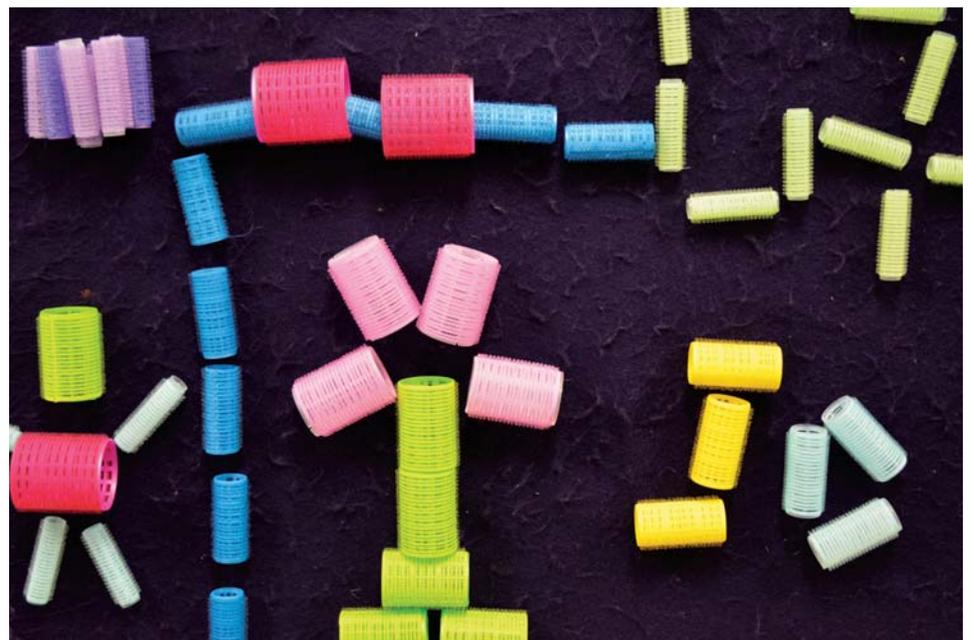
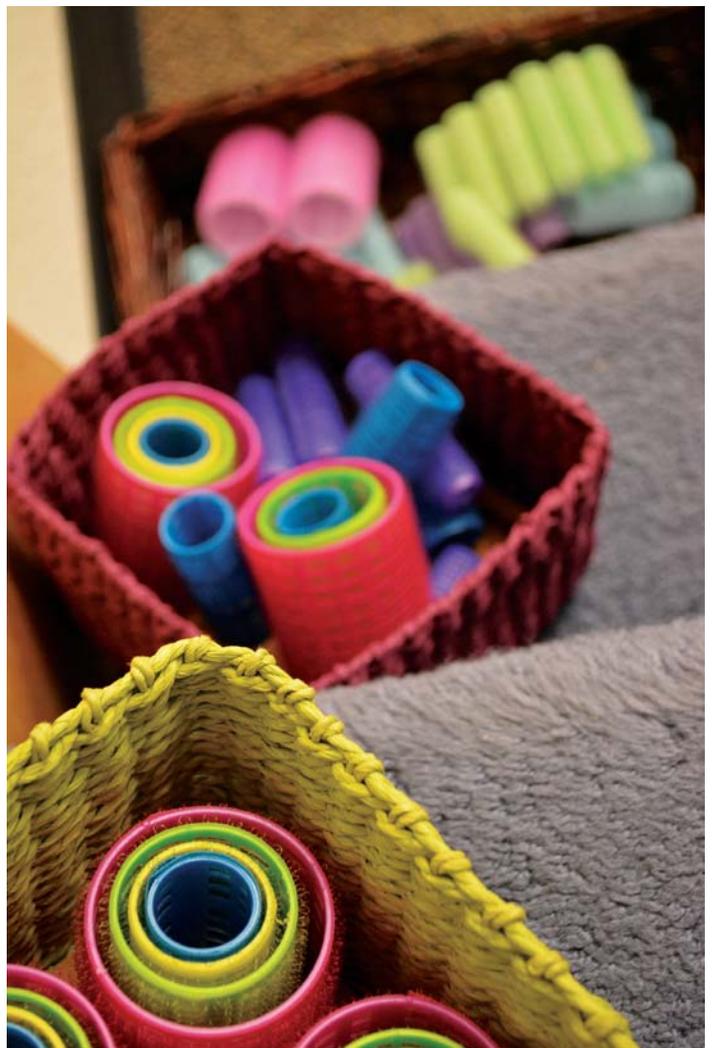
Unsere eigene Stadt

Caseys Idee, einen Wasserfall zu bauen, legt den Grundstein für ein aufwendiges Bauprojekt. Zunächst wirft sie einen langen blauen Seidenschal über große Hohlsteine, sodass der Schal kaskadenartig in Richtung Boden fällt. Katherine verwandelt derweil Holzklötze mit transparenten, bunten Plexiglasfenstern in ein Dorf. Aaron stellt eine Laterne in die Mitte des Dorfes. Sie soll einen Leuchtturm darstellen, der den Schiffen als Orientierung dient. Am Fuße des Wasserfalls entspringt ein Flussbett aus lachsfarbener Seide mit Tannenzapfen, Eicheln und Treibholz. Sam schließt sich Casey an, um eine Überführung aus Holzbögen zu bauen, unter der zwei Straßen verlaufen. Diese kleine Welt wird immer größer. Die Kinder nehmen zu verschiedenen Zeiten am Spiel teil und ihre Fantasien erschaffen immer neue Geschichten und Figuren. Es gibt Verhandlungen, Streitereien und Übereinkünfte. Neue Regeln werden entwickelt und an den Spielverlauf angepasst. Im gesamten Spiel bringen die Kinder ihre Gefühle und Ängste zum Ausdruck und finden mehrere Wege, diese zu verarbeiten. Indem sie ihre Ideen beschreiben und austesten, wachsen Freundschaften und gegenseitiger Respekt.











Entfachen Sie mit **LOOSE PARTS** die Kreativität und den Erfindergeist von Kindern!



Das Spiel mit Alltags- und Naturmaterialien weckt die Neugier der Kinder und motiviert sie, ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen und Spaß am Lernen zu entwickeln. Gardinerringe, Baumscheiben, Schrauben: All dieses Material regt Kinder an, es spielerisch und auf kreative Weise zu bewegen, anzuordnen und zu verändern. Im englischsprachigen Raum wurde dafür der Begriff „Loose Parts“ etabliert.

Die zahlreichen Abbildungen in diesem Buch zeigen den Einsatz unterschiedlichster Materialien in der frühkindlichen Bildung anhand praktischer Beispiele. Informationen über Konzepte, die Kinder während ihrer Entwicklung erlernen, bilden eine Orientierungshilfe für die Einbeziehung interessanter Materialien in Ihre Arbeit, um das Spiel sinnvoll zu gestalten und Kinder bestmöglich zu fördern. Loose Parts bieten dazu nahezu unbegrenzte Möglichkeiten.



„*Loose Parts – kleine Dinge, große Schätze* bietet Anregungen zur Förderung der frühkindlichen Kreativität und ist zugleich ein Appell an die aktuell herrschende Wegwerfkultur. Das Buch legt den Fokus auf den inspirierenden und spaßbringenden Einsatz vielseitiger Alltags- und Naturmaterialien für grenzenlose Spielmöglichkeiten.“

Timothy J. Craig, Leiter der Children's Circle Nursery School

„Dieses Buch veranschaulicht den Zusammenhang zwischen der Verwendung vielseitiger Materialien und der Entwicklung von Kreativität, kritischem Denkvermögen sowie Problemlösungskompetenz. Ich kann dieses Buch allen FrühpädagogInnen und Eltern nur ans Herz legen!“

Margie Perez-Sesser (M. A.), Perez-Sesser Early Childhood Consulting