

14. Schweizer Kongress für Heilpädagogik

Bildung im ‚Als-ob‘ – Spiel als Grundlage gemeinschaftlichen Lernens und Handelns

Hochschule für Heilpädagogik/ Zürich

02.09.2026

Thomas Senkbeil, Seline Soom, Ariane Bühler

Inhalt

1. Zielsetzung und Einstieg

2. Theoretische Grundlage

→ Spiel, Mimesis, Ästhetik, kulturelle Teilhabe

3. Erfahrungsraum

→ «Als-ob» selbst erleben + eigene Rolle reflektieren

4. Reflexion: Demokratie im «Als-ob»

5. Implikationen für die (Heil-)Pädagogik und Transfer

→ Lehrperson als Ermöglicher:in/Mitspieler:in + eigene Umsetzungsideen

6. Abschluss

→ Hinweis auf Tagung und CfP: «Spiel in der Adoleszenz», offene Fragen

Ablauf

In einem ersten Teil wird das Spiel aus anthropologischer Perspektive als ästhetischer Erfahrungs-, Möglichkeits- und Gemeinschaftsraum vorgestellt.

In einem zweiten Teil wird anhand einer spielerischen Erfahrung gemeinsam erkundet, wie im «Als-ob» eigene und gemeinsame Wirklichkeiten erzeugt werden und welche Bedeutungen dabei entstehen.

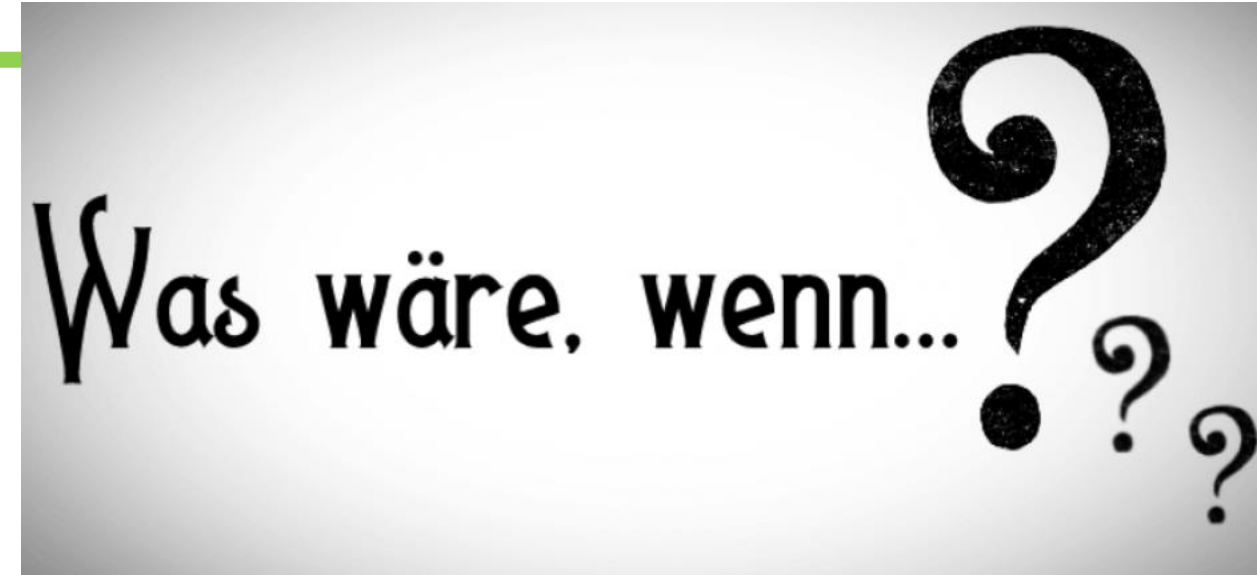
In einem dritten Teil wird die Rolle der Lehrperson als Mitspieler:in und Ermöglicher:in reflektiert und anhand konkreter Praxisbeispiele auf die Gestaltung spielerischer Lernformen übertragen. Dabei soll auch dessen Bedeutung für Bildung, Inklusion, Partizipation und gemeinsames Lernen beleuchtet werden. Abschliessend diskutieren die Teilnehmenden eigene Ideen für die Umsetzung im pädagogischen Alltag mit einem besonderen heilpädagogischen Fokus.

Ziele

Die Teilnehmenden ...

- **setzen sich mit** Spiel als ästhetischem Erfahrungs-, Möglichkeits- und Gemeinschaftsraum auseinander und **erkennen dessen Bedeutung** für Bildung, Inklusion und Partizipation.
- **erfahren und reflektieren**, wie im «Als-ob» eigene und gemeinsame Wirklichkeiten entstehen und gemeinsam gestaltet werden.
- **entwickeln ein Verständnis für die Rolle der Lehrperson als Mitspieler:in und Ermöglicher:in** und **übertragen** diese Perspektive auf konkrete spielerische Lernformen und den eigenen (sonder-) pädagogischen Alltag.

1. Einstieg: Gedankenexperiment



... dieser Raum heute kein Tagungsraum wäre?

1. Einzel: Nehmt Euch kurz Zeit. Schaut Euch um. Was könnte dieser Raum stattdessen sein?

 30 Sekunden
2. Tauscht Euch zu zweit aus. Entscheidet Euch für eine gemeinsame Vorstellung.

 1 min.

3. Und jetzt verändert für einen Moment etwas in diesem Raum so, dass Eure Vorstellung für die anderen erkennbar wird.

Bsp. Körper, vorhandene Gegenstände, Geräusche, Sprache oder...

1 min.

Was ist gerade passiert?

Wir haben gerade in wenigen Minuten etwas gemacht, das für unser heutiges Thema zentral ist: Wir haben eine bestehende Wirklichkeit verändert, eine andere Möglichkeit entworfen und sie gemeinsam mit anderen hervorgebracht. Genau hier beginnt das Spiel.

2. Eine anthropologische Perspektive auf Spiel

- „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, so schreibt Friedrich Schiller in seinen Briefen ‚Über die ästhetische Erziehung des Menschen‘ (15. Brief).
- Johan Huizinga (1938/2009, S. 9) hebt mit der Figur des *Homo Ludens* hervor, dass Spiel eine grundlegende Dimension menschlicher Kultur und Entwicklung darstellt und sich die Spielenden in einem „*heiligen Ernst*“ des Spiels begeben.
- Das Spiel stelle „eine freie Handlung“ dar, „die als `nicht so gemeint` und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem die Spieler völlig in Beschlag nehmen kann“ (ebd., S. 22).

2. Spiel als pädagogischer Möglichkeitsraum im «Als-ob»

- „Im Spiel gibt es die Freiheit, ein anderer sein zu können und sich mit anderen in eine begeisternde Spieldynamik hingeben zu dürfen, die unvordenklich bleibt“ (Stenger 2014, S. 274).
- Die Spielsphäre verbindet Ernsthaftigkeit und Nicht-Ernsthaftigkeit sowie Wirklichkeit und Unwirklichkeit. „Das **konstitutive Als-Ob des Spiels ist nichts, was ausschließlich unwirklich ist; es ist zugleich als Unwirklichkeit wirklich.**“ (Wittig 2026, S. 212)
- Das Als-Ob des Spiels erzeugt eine besondere Haltung der Spielenden gegenüber dem Spiel (vgl. Huizinga 2009, S. 30).
- Dadurch entsteht eine eigene Spielwirklichkeit, in der reales und fiktives Handeln miteinander verbunden sind.

2. Die mimetische Grundstruktur des Spiels

„Mimetisches Lernen ist produktiv; es ist körperbezogen und verbindet den Einzelnen mit der Welt und anderen Menschen; es schafft ein praktisches Wissen und ist daher für soziales, künstlerisches und praktisches Handeln konstitutiv. Mimetisches Lernen ist kulturelles Lernen und als solches von zentraler Bedeutung für Erziehung und Bildung“ (Wulf 2014, S. 249)

Mimetisches Vermögen: Das Kind setzt sich zur Welt in Beziehung, indem es ihr **ähnlich wird, sie nachahmt und „liest“**.

Weltaneignung: Übernahme von **Bedeutungen, Darstellungs- und Handlungsformen** der symbolisch codierten Welt.

Soziale Einfügung: Aneignung bestehender **Struktur- und Machtverhältnisse** → Distanz und Kritik werden erst später möglich.

Darstellung & Aufführung: Mimetisches Handeln hat einen **zeigenden und darstellenden Charakter**; seine Aufführung erzeugt **eigene ästhetische Qualitäten**.

Bezug zum Anderen: Mimesis bedeutet **Angleichung statt Einverleibung** – eine „Brücke nach außen“.

Passivität & Offenheit: **Innehalten und Sich-Einlassen** auf das Andere, ohne dessen Eigenständigkeit aufzuheben.

Gegenstand der Mimesis: **Praktiken anderer Menschen** – real gegeben oder imaginär.

2. Spiel als kulturelle Praxis

Kinder spielen nicht im kulturell luftleeren Raum. Sie greifen im Spiel Erfahrungen, Bilder, Regeln, Rollen und Bedeutungen aus ihrer Lebenswelt auf, verändern diese und entwickeln gemeinsam neue Bedeutungen (vgl. Neuss; Peez 2013, zit. nach Kraus; Ferretti 2017; Neuss 2019).

Ästhetische Erfahrung als kulturell eingebetteter Prozess

Ästhetische Erfahrungen sind immer in kulturelle und soziale Kontexte eingebettet und entstehen in der Auseinandersetzung mit der Welt. Damit verweist die ästhetische Erfahrung über das individuelle Erleben hinaus auf Prozesse der kulturellen Teilhabe.

Beispiele: Alltagssituationen, die viele kennen, sind zum Beispiel ein gemeinsames Frühstück, eine Bahnfahrt oder ein Besuch im Zoo (vgl. Schäfer 2019).

2. Beispiele

Im Spiel entdecken Kinder **gemeinsam** Talente, gestalten Räume und finden spielerisch eine eigene Haltung zur Welt.



<https://www.8-schritt-modell.ch/>

vgl. Lieger; Geiger; Bühlmann 2020

PHZH



<https://www.grundacherschule.ch/>

2. Spiel und Künste und Kulturelle Bildung

Künste:

Das Spiel als treibende Kraft in den Künsten (vgl. Seitz 2022).



Kulturelle Bildung:

Kulturelle Bildung schafft Räume, in denen Menschen ausprobieren, gestalten, eigene Ausdrucksformen entwickeln und neue Möglichkeiten erfahren können.

Der deutsche Dachverband Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) vertritt explizit die Position, dass Angebote der Kulturellen Bildung per se einen spielerischen Charakter besitzen.

2. Beispiele



Angebote Kultureller Bildung nehmen diese Nähe künstlerischer und spielerischer Herangehensweisen zum Ausgangspunkt.

Die *Netzwerkstatt einfallsreich* bietet eine Sammlung ungewöhnlicher Materialien aus Resten handwerklicher und industrieller Produktion, die pädagogischen Einrichtungen zur Mitnahme zur Verfügung stehen.

<https://netzwerkstatt-einfallsreich.de/materialsammlung/ideen-und-experimente.html>



3. Erfahrungsraum – «Als-Ob» selbst erleben.

Reflexionsfragen

1. Was ist gerade mit mir passiert?
2. Wenn Spiel ein solcher Erfahrungs- und Möglichkeitsraum ist, stellt sich die Frage: Welche Bedingungen brauchen Kinder, damit sich solche offenen Prozesse überhaupt entfalten können?
3. Was verändert sich in meinem pädagogischen Handeln, wenn ich Spiel als Möglichkeitsraum verstehe? (Auch in Bezug auf Zusammenarbeit)



3. Sammeln der Antworten

- Selbstzweck/Zweckfreiheit
- Freiwilligkeit
- Selbstbestimmung
- Offenheit
- Als-ob
- Eigenlogik
- Unverfügbarkeit
- soziale Aushandlung
- Regelbildung und Regelveränderung

3. Ästhetische Erfahrung (Bedingungen)

Grundsätze

Wahrnehmen mit dem ganzen Körper

sehen, hören, fühlen, bewegen, handeln

Offenheit statt richtig oder falsch

Erfahrungen dürfen unterschiedlich sein

Der Prozess ist wichtiger als das Produkt

Nicht das Ergebnis steht im Mittelpunkt, sondern das Erleben und Entdecken

Emotionen gehören dazu

Gestalten statt reproduzieren

3. Spiel als Erfahrungsraum

Im Spiel entstehen neue Ideen, Bilder und Möglichkeiten

Kinder verändern Materialien, Situationen und Bedeutungen kreativ

Freude, Überraschung, Neugier oder Irritation fördern Lernen

Bedeutung entsteht gemeinsam

Kinder tauschen sich aus, beobachten einander und entwickeln Ideen weiter



<https://www.herder.de/ek/themen-und-ideen/kunst-und-kreativitaet/theater-und-rollenspiel/>

3. Bausteine zur Konkretisierung

Kraus; Ferretti 2017 zeigen - eine ergänzende Perspektive, um die Gestaltung von Erfahrungs- und Spielräumen zu konkretisieren.

1. Prozess versus Produkt
2. Zeit und Freiräume als Grundvoraussetzung für ästhetisch, kreative Prozesse
3. Vom Eindruck zum Ausdruck: Impulsgeber für ästhetisch- kreative Prozesse
4. Vom Vorleben übers Mitmachen zum Machenlassen
5. Wertschätzen heisst Anteil nehmen und würdigen

4. Reflexion: Demokratie im «Als ob»

Das „Als-ob“ ist allerdings **kein automatisch demokratischer Raum**. Gerade seine Offenheit bringt auch Risiken mit sich.

Reproduktion statt Transformation: Kinder können Stereotype, Ausschlüsse und Hierarchien im Spiel verstärken.

Machtverhältnisse bleiben wirksam: Auch im geschützten Spielraum verschwinden reale soziale Unterschiede nicht vollständig.

Nicht alles ist spielerisch neutral: Diskriminierende oder verletzende Darstellungen können für betroffene Kinder reale Konsequenzen haben.

Pädagogische Steuerung als Widerspruch: Zu starke Intervention kann die Offenheit des „Als-ob“ einschränken; zu wenig Intervention kann problematische Dynamiken unreflektiert lassen.

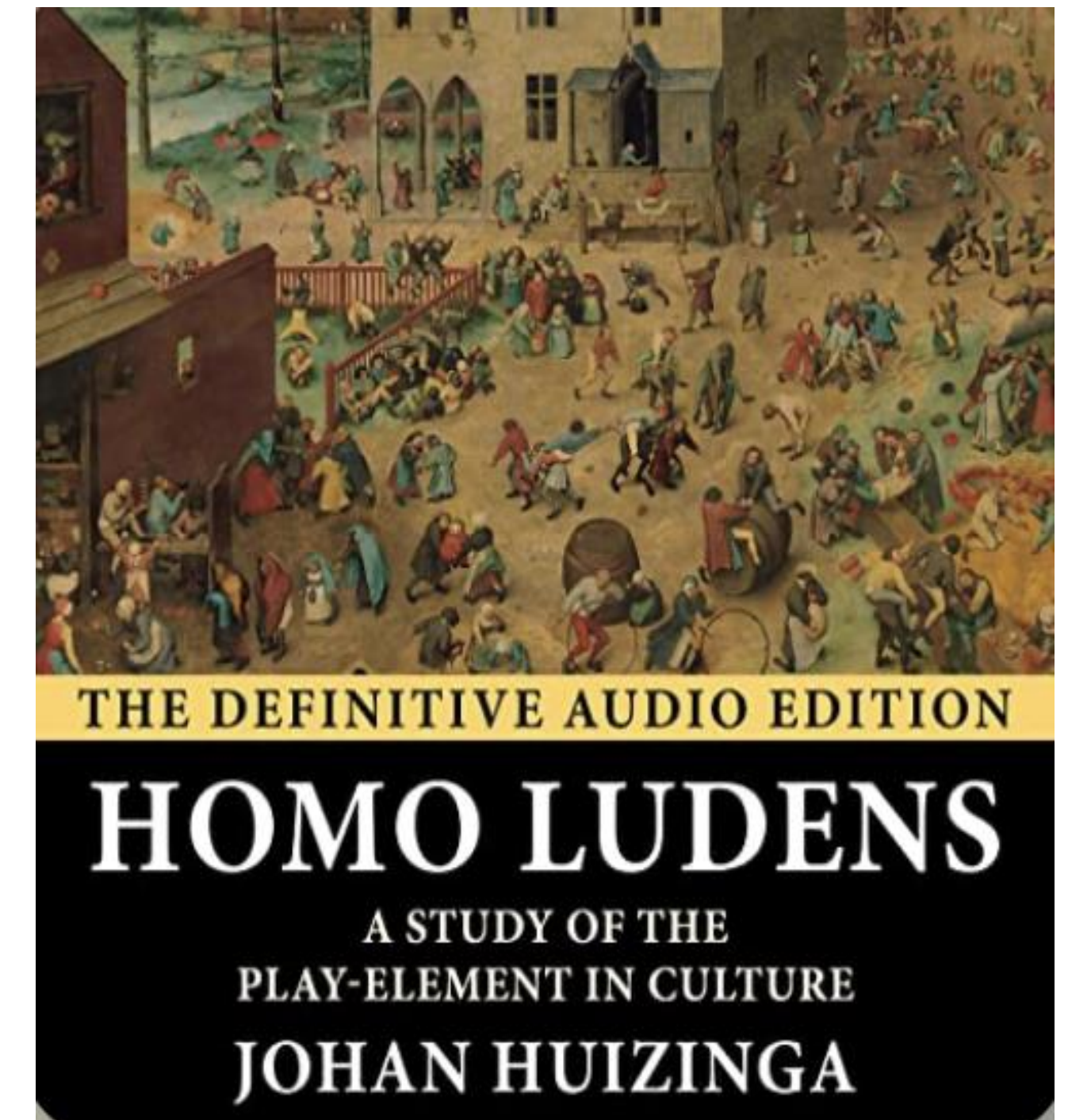
Transferproblem: Was im Spiel ausprobiert wird, führt nicht automatisch zu demokratischem Handeln im Alltag. Der Transfer muss durch Reflexion und Anschlussmöglichkeiten unterstützt werden.

5. Implikationen für die (Heil-)Pädagogik und Transfer?

- offene Spiel- und Gestaltungsräume ermöglichen; Werthaltungen entwickeln und Vertrauen schaffen
- Materialien und Situationen als Einladung gestalten
- Zeit für Vertiefung und Wiederholung geben
- selbst neugierig und mitspielend bleiben, beobachtend aufmerksam sein
- Ermöglichen von Resonanz und Offenheit statt Bewertung, Fragen stellen statt Lösungen vorgeben
- vertrauen auf die Bildungsprozesse im Spiel
- Entwicklungsanlässe als Gestaltungsimpulse verstehen und **multiprofessionelle Teamarbeit** weiterentwickeln

6. Abschluss: Fragen und Diskussion

- Welche Fragen stellen Sie sich im Anschluss an unsere Präsentation und / oder auch im Kontext Ihrer eigenen Tätigkeit?
- Inwiefern beschäftigen Sie sich mit ähnlichen Themen in Schule, Ausbildung und / oder Forschung?
- Welchen Stellenwert des Spiels im Als-Ob sehen Sie speziell für die Heil- und Sonderpädagogik und insbesondere für die Demokratiebildung?



6. Varia: Tagung & Publikation

Künste schaffen Räume

Erlebt– Gemacht – Gedacht – Anders erleben. Anders denken. Anders handeln – Die Künste als Möglichkeitsraum für Bildung und Inklusion.

DATUM Samstag, 20. November 2027, 9.15–16.30 Uhr,

HOCHSCHULE FÜR HEILPÄDAGOGIK Institut für Behinderung und Partizipation in Kooperation mit Institut für Lernen unter erschwerten Bedingungen

<https://www.hfh.ch/weiterbildung/kuenste-schaffen-raeume>



*CfP: Spiel in der Adoleszenz. Heil- und sonderpädagogische Perspektiven auf Entwicklung, Teilhabe und psychodynamische Prozesse Interesse? Mail an: **Thomas.senkbeil@hfh.ch***

Literatur

- Hofmann, F. (2024). Miteinander die Welt gestalten. Potenziale (frühkindlicher) Kultureller Bildung für Demokratie und Gesellschaft. In: Schriftenreihe des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V. Berlin, S. 8-10.
- Huizinga, J. (1938/2011). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 22. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Kraus, K.; Ferretti, A. (2017). Fokuspublikation «Ästhetische Bildung & Kulturelle Teilhabe – von Anfang an!» Aspekte und Bausteine einer gelingenden Kreativitätsförderung ab der frühen Kindheit: Impulse zum transdisziplinären Dialog. Eine thematische Vertiefung des Orientierungsrahmens für frühkindliche Bildung, Betreuung und Erziehung in der Schweiz, 2017.
- Neuss, N.; Kaiser, L. (2019). Ästhetische Erfahrung als Grundkategorie frühkindlicher Bildung. In: Neuss, N.; Kaiser, L. (Hrsg.) Ästhetisches Lernen im Vor- und Grundschulalter. Kohlhammer, S. 13- 22.
- Schäfer G.E. (2019). Bedeutung der Ästhetik für kindliche Bildungsprozesse. In: Neuss, N.; Kaiser, L. (Hrsg.) Ästhetisches Lernen im Vor- und Grundschulalter. Kohlhammer, S. 23- 38.
- Schiller, F. (1874 [1795]): Über die ästhetische Erziehung des Menschen (15. Brief). In: Sämtliche Werke (Bd. 4). Stuttgart: Cotta.
- Seitz, H. (2022). non non fiction - Zur Theorie und Praxis des Spiels und die Rolle der Mimesis im Theater und anderswo. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/non-non-fiction-zur-theorie-praxis-des-spiels-rolle-mimesis-theater-anderswo> (letzter Zugriff am 31.08.2026)
- Stenger, U. (2014). Spiel. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.). Handbuch Pädagogische Anthropologie. Wiesbaden: Springer VS. S. 267–274.
- Tomasello, Michael (2002): Die kulturelle Entwicklung des menschlichen Denkens. Zur Evolution der Kognition. Frankfurt/M
- Wittig, S. (2026): Spielen und Erziehen. Eine essayistische Annäherung. In. J. Türstig, M. Weber-Spanknebel & M. Brinkmann (Hrsg.). Praktiken des Erziehens. Zugänge zum Allgemeinen der Erziehung und Erziehungswissenschaft. Springer VS. S. 193-222.
- Wulf, C. (2013). Die mimetische Aneignung der Welt. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (Suppl. 2), 15–25.

Merci für die Zusammenarbeit im Workshop :)

