



# *Augen auf!*

Hinweise  
und Tips ...

... nicht nur für Eltern

→ *beim Spielzeugkauf*

Was Sie über Gewaltspielzeug  
und Gewalt in Medien wissen sollten



**Gewaltspielzeug gehört in vielen Variationen heute zur „Grundausstattung“ jedes Kinderzimmers: Pistolen, Actionfiguren oder Modelle von Kampfflugzeugen sind ebenso zu finden wie selbstgefertigte Kampfmaschinen aus Konstruktionsmaterialien oder Video- und Computerspiele und – nicht zu vergessen – der eigene Fernsehapparat.**

Viele Eltern fühlen sich verunsichert und suchen nach Orientierungsmöglichkeiten, wenn ihre Kinder beginnen mit Spielzeugwaffen zu spielen oder sich Spielzeugpistolen wünschen. Sollen sie dem Wunsch nachgeben oder Waffen prinzipiell verbieten?

- ▶ **Warum spielen Kinder mit solchem Spielzeug?**
- ▶ **Warum schauen Sie sich gewalttätige Filme an?**
- ▶ **Was lernen sie dabei?**
- ▶ **Wie kann man als Elternteil oder Erzieher/in damit umgehen?**

## *Inhalt*

Die Erwachsenen sind gefragt	3
Kinder brauchen Spielzeug	4
Warum spielen Kinder mit Gewaltspielzeug	5
Kriegsspielzeug – noch lange nicht tot	6
Starke Typen im Kinderzimmer	7
Zwischen Realität und Fiktion Gewalt im Fernsehen	8
Gewaltvideos – Die Verrohung der Gefühle	10
Bunte Welt im grauen Alltag Video- und Computerspiele	12
Spielsachen für Kinder	13
... und die Folgen	14
Noch einmal: Die Erwachsenen sind gefragt	15

### **Impressum**

Herausgeber: Verein für Friedenspädagogik Tübingen e. V.,  
72070 Tübingen, Telefon: 070 71 / 2 13 12, Fax: 070 71 / 2 15 43  
E-Mail: f-paed. @gaia.de

<http://www.friedenspaedagogik.de>

Text: Günther Gugel

Illustrationen und Fotos: Andrea Manyak-Greiner: S. 3; Burkard

Pfeifroth: S. 5, 7, 9, 11, 12, 15; UNICEF-Deutschland: S. 4.

Layout: Studio für Mediendesign, Christoph Lang, Rottenburg

© 1998, Verein für Friedenspädagogik Tübingen e. V.

1. Auflage 1998

Druck: Deile, Tübingen

ISBN: 3-932444-00-0

# Die Erwachsenen sind gefragt

**Es ist schwer geworden, heute Kind zu sein und erwachsen zu werden, ohne die Ellbogen zu gebrauchen, im Banknachbarn nicht den Rivalen zu sehen und das eigene Vorwärtkommen nicht über Mitgefühl und Toleranz zu stellen.**

Vieles – oft zu vieles stürmt auf Kinder ein. Gerade deshalb brauchen sie Möglichkeiten der Orientierung und der Auseinandersetzung mit den Fragen, die sie bewegen. Hier müssen sich Eltern und Erzieher/innen stellen. Sie dürfen die Antwort auf die alten Fragen der Kinder nach dem Wieso und Warum, dem Woher und Wohin, nach Gut und Böse nicht anderen überlassen. Die Eltern (und Erzieher/innen) sind gefragt.

Es ist für die Entwicklung von Kindern nicht gleichgültig, wie sie erzogen werden, welche Erfahrungen sie in und mit ihrer täglichen Umwelt machen, mit welchen Spielen und Medien sie in Berüh-

rung kommen. Denn sie prägen ihre Gedanken, ihre Gefühle, ihr Verhalten und auch ihre Einstellung zu Aggression und Gewalt.

Neben dem Elternhaus und der Schule gibt es eine Vielzahl weiterer Einflüsse. Viele davon konfrontieren Kinder massiv mit Gewaltdarstellungen und Gewalt-handlungen. Viele erwecken den Eindruck, Konflikte seien mit Gewalt am einfachsten zu lösen.

Darstellungen im Fernsehen, in Comics und Heftchen spielen hier ebenso eine Rolle wie Spiele und Spielzeug oder auch Erfahrungen in zu engen Wohnungen und „autogerechten“ Städten.

Sie können Kinder und Jugendliche von all diesen Einflüssen nicht abschirmen oder bewahren. Aber Sie können verhindern, daß die Kinder, die Ihnen anvertraut sind, diesen Einflüssen hilflos ausgeliefert sind.

## Was meinen Sie dazu?

- **Mit welchem Spielzeug Kinder spielen ist gleichgültig – Hauptsache ist, sie spielen.**
- **Kinder benötigen für ihre Entwicklung das Experimentieren mit Gewaltspielzeug.**
- **Der Umgang mit Gewaltspielzeug ist für Kinder letztlich bedeutungslos.**
- **Kriegs- und Gewaltspielzeug sollten verboten werden!**
- **Computerspiele bereiten auf den Beruf vor.**
- **Fernsehen zeigt die Welt wie sie ist.**
- **Der Umgang mit Gewaltspielzeug führt zu gewalttätigem Verhalten.**
- **Solange es Gewalt in der Erwachsenenwelt gibt, müssen sich auch Kinder im Spiel damit auseinandersetzen.**



## *Kinder brauchen Spielzeug ...*

**Kinder übersetzen im Spiel Aspekte der Erwachsenenwelt in ihre eigene Sprache. An ihren Spielen kann man ablesen, welche Teile des Erwachsenenlebens für sie besonders wichtig sind.**

Der Reiz des Spiels liegt für Kinder darin, im Spiel völlig selbst bestimmen zu können und nicht an den Maßstäben und Ansprüchen der Erwachsenen gemessen zu werden.

Desweiteren spielt beim Spiel die Suche nach Spannungsmomenten eine wichtige Rolle und schließlich geht es in Spielen auch um die Bewältigung bestimmter Themen, um die Lösung bestimmter Probleme, d. h.: um ein tiefenseelisches Geschehen, das im Spiel bearbeitet und entwickelt wird und das wir erst nach und nach kennenlernen und zu deuten verstehen.

### *... und Gewaltspielzeug?*

#### **ZWEI STIMMEN:**

1. „Spielzeugwaffen in der Hand von Kindern sind mit Sicherheit viel ungefährlicher als reale Waffen in der Hand von Politikern.“
2. „Kriege gibt es unabhängig davon, ob Kinder mit Gewaltspielzeug spielen oder nicht!“

### **KINDER MÜSSEN SPIELEN**

„Alle jungen Säugetiere spielen, so auch die Menschenkinder. Ich beobachte es hier auf unserer Farm: Hündchen, Kätzchen, Lämmer spielen. Es liegt in ihrer Natur. Das Spielen ist eine frühe Übung, das kommende Leben zu bewältigen. Leider auch später zu verge-waltigen.“

Das Industriezeitalter, geboren in Kohle und Dampf, hat das billige, in Massen produzierte Spielzeug erzeugt. Von Märklin bis Mattel ist es ein Riesengeschäft geworden. Auch ein Spiegel der Gesellschaft.“

*Toni Ungerer, Kinderbuchautor*



# Warum spielen Kinder mit Gewaltspielzeug?

Es lassen sich drei Ebenen unterscheiden:

## 1. Die gesellschaftliche Realität von Waffen und insbesondere der (scheinbar) zum Manne gehörende Umgang mit Waffen.

Waffen gehören zur Erwachsenenrealität. Sie sind auf der ganzen Welt anzutreffen. Über bewaffnete Auseinandersetzungen wird in jeder Nachrichtensendung ausführlich berichtet. Dabei wird auch das Bild erzeugt, daß der Manne immer noch der ist, der die Familie beschützen muß und kann. Stärke zeigen ist eines der Hauptattribute, die ein Mann (scheinbar) haben muß. Kinder *spielen* zwar Krieg, Überfall, Raub und Mord, aber diese Spiele sind nicht ihre Erfindung, sondern ein Spiegel unserer Erwachsenenwelt. Die oft bedrohliche Welt der Erwachsenen wird dabei immer wieder im Spiel imitiert, um die Eindrücke, Bilder und Ängste zu verarbeiten.

## 2. Kindliche Ohnmachtserfahrungen.

Kinder mit schwach entwickelter Persönlichkeit erleben die anderen als Bedrohung ihrer Bedürfnisse und ihrer Identität. Sie schaffen sich häufig eine Stütze (z. B. in Form von Spielzeugwaffen), um mit der Realität besser zurechtzukommen.



## 3. Die Verarbeitung von psychisch belastenden Situationen und Erlebnissen.

Gewalterlebnisse und Mißhandlungen drücken sich im Spiel häufig in Form von Aggression aus. Solche Aggressionen wenden sich im Spiel dann gegen Dinge oder Figuren mit denen sich Kinder identifizieren. Dabei kommen zwei Aspekte zum Vorschein: Zum einen der Opferaspekt, d. h. das Kind durchlebt im Spiel nochmals die Opferposition. Und als zweiter Aspekt den der Vergeltung (des Täters). Hier werden Rachegefühle ausgespielt und nachgespielt.





## ***Kriegsspielzeug – noch lange nicht tot!***

Pistolen und Schießprügel sind nach wie vor bei Kindern, vor allem bei Jungen beliebt. Kriegs- und Gewaltspielzeug ist jedoch mehr und anderes als ein „Flitzebogen“ oder eine Wasserpistole. Unter Kriegsspielzeug sind Nachbildungen und Modelle militärischer Waffen und Ausrüstungen zu verstehen. Der (historische) Bezug zu Militär und Krieg steht im Mittelpunkt.

### **KRIEGSSPIELZEUG**

Waffen und militärische Ausrüstung, Nachbildungen von Tötungsgeräten aller Art, elektronische Spiele, die die Zerstörung oder Vernichtung des Gegners als alleiniges Ziel haben.

Schießen bedeutet für Kinder nicht Tod, Grausamkeit und Vernichtung im Sinne der Erwachsenen. Der Schießprügel ist für das Kind eine Möglichkeit, sich auch einmal groß, stark, ja unüberwindlich zu fühlen. Das Spiel findet in der Phantasie statt. Gerade deshalb kann für Kinder jeder Stock zum Gewehr werden.



### ***Das Problem des Kriegsspielzeugs ...***

... liegt weniger im Spiel selbst, als vielmehr in der Kombination mit vielen sinngleichen Einflüssen und der Gefahr,

- daß hier eine Faszination der Waffentechnik vermittelt wird, ohne deren Folgen offenzulegen;
- daß hier Geschichte als Kriegsgeschichte verstanden wird, die von Helden geprägt wurde;
- daß Männer als harte Kämpfer vorgestellt werden, die sich im Kampf bewähren.

### **DER MODELLBAU**

als maßstabsgetreuer Nachbau von Kampfflugzeugen, Kriegsschiffen, Panzern usw. übt auf Väter und Söhne oft eine große Faszination aus.

# Starke Typen im Kinderzimmer

## KINDER BRAUCHEN ORIENTIERUNG

**Kinder beschäftigen sich mit „Gut“ und „Böse“, mit „Macht“ und „Ohnmacht“, um einen eigenen Standpunkt zu finden. Sie spüren auch, daß beides – „Gut“ und „Böse“ – in ihnen existiert.**

Die Eigenschaften von verschiedenen Actionsfiguren (z. B. He-Man, Turtles, Dinos) entsprechen genau den widersprüchlichen Gefühlen der Kinder. Die Figuren sprechen diese Gefühle an und Kinder nutzen sie, indem sie helfen diesen innerpsychischen Konflikt auf Figuren zu projizieren, die diese Eindeutigkeit von „Gut“ und „Böse“ symbolisieren. Doch, ob diese Figuren auch helfen, diese Spannung produktiv zu bewältigen und auszubalancieren, darf bezweifelt werden.

**Dennoch: Mit diesen Figuren werden kollektive Phantasien verarbeitet und ausgelebt.**

## ES DARF JEDOCH NICHT ÜBERSEHEN WERDEN ...

Diese Figuren fördern auch ein starkes Schwarz-Weiß-Denken und den Aufbau simpler Freund-Feind-Bilder. In Macht- und Waffenkämpfen wird das Recht des Stärkeren vertreten und demonstriert. Das Ziel dabei ist die Vernichtung des Gegners.

## KINDER BRAUCHEN MONSTER

**Sie würden also auch meinen: Kinder brauchen nicht nur Märchen, sie brauchen auch Monster.**

*Bettelheim:* Ja, sie brauchen sie, weil sie ja selbst diese Ängste haben, und die werden dann externalisiert. Wenn man ein Bild davon hat, ist das weniger schreckenerregend, als wenn man kein Bild davon hat. Alles, was man beschreiben und benennen kann, wird dadurch in den eigenen Machtbereich einbezogen. Aber wenn man es nicht benennen kann, dann kann man es nicht bewältigen. Und da kommen wir auf die Sprache zurück. Die Sprache ist das Mittel, die Angst zu bewältigen.

**Und warum brauchen gerade die Kinder hier in den USA mehr Monster als die Kinder zum Beispiel in Europa?**

*Bettelheim:* Weil wir hier auch so viele Monster auf dem TV usw. haben. Und diese Spielmonster können sie kontrollieren.

**Sie würden also einen Unterschied machen zwischen den Monstern, die im Fernsehen auftreten, und denen, mit denen die Kinder spielen können?**

*Bettelheim:* Ja, einen Unterschied zwischen den Monstern, die einen überwältigen, und denen, die man selbst bewältigen kann.

*Bruno Bettelheim in einem Interview mit der Frankfurter Rundschau.*



## Zwischen Realität und Fiktion Gewalt im Fernsehen



**Kinder werden heute von einem Überangebot an ungeordneten Eindrücken und Reizen der Medien nahezu erdrückt. Gewalt ist dabei immer präsent. Kinder konsumieren diese ebenso wie die Erwachsenen, denn das Kinderprogramm ist für die meisten uninteressant. Die Gewaltdarstellungen in den Medien haben in den letzten 10 Jahren an Ausmaß und Intensität drastisch zugenommen.**

Die meisten Handlungen gewaltorientierter Filme präsentieren Modelle der Selbstaufwertung und Selbsterhöhung (narzistischen Befriedigung) durch Identifikation mit den Gewalttätern.

Helden haben die moralische Legitimation für ihre Gewalttätigkeiten. Das Rache-motiv spielt dabei eine wichtige Rolle.

Die Identifikation mit Helden erlaubt es für wenige Stunden, die vielfältigen eigenen Schwierigkeiten zu vergessen, Erfolge zu haben, Probleme loszu-

werden, sich in der Identifikation durch Körperkraft zu behaupten, alle moralischen Vorstellungen und Hemmungen über Bord zu werfen, in ein archaisches Erleben einzutauchen.

Die ansonsten erlebte Ohnmacht kann hier in (phantasierte) Allmacht verwandelt werden.

Jungen identifizieren sich dabei eher mit den Tätern, Mädchen eher mit den Opfern solcher Filme.

### **MEDIEN LASSEN DIE ZUSCHAUER NICHT UNBEEINFLUSST ...**

- ▶ Konsum von Fernseh- und Videogewalt macht sicher nicht friedfertiger.
- ▶ Die Möglichkeit sozial schädlicher Effekte ist nicht auszuschließen, ist sogar wahrscheinlich.

Fernsehen produziert und transportiert nicht nur gewalttätige Inhalte, sondern auch der Umgang mit dem Fernsehen, dessen Stellung im Alltag des Zuschauers, ist problematisch, weil es Eigeninitiative wegnimmt, Tagesabläufe bestimmt, Kommunikation und eigene Erfahrung verhindert und stattdessen Scheinrealitäten präsentiert.



**Kinder und Jugendliche haben einen anderen Gewaltbegriff als Erwachsene. Für sie sind Sendungen, die für Erwachsene als relativ harmlos erscheinen (wie z. B. „AktENZEICHEN XY-UNGELOST“ oder „LINDENSTRASSE“) stark mit Gewalt durchsetzt.**



## **NACHRICHTEN – FIKTION ODER WIRKLICHKEIT?**

Fernsehen macht die Welt sehr häufig zu einer surrealen Inszenierung, zu einem Kunstprodukt. Bilder erklären nicht, sondern wecken Assoziationen. Die Flut der Bilder lässt sich nicht interpretieren, man hat keine Zeit dazu. Man erlebt alles wie auf einer Achterbahn: temporeich, kitschig und ohne Möglichkeit einzugreifen. Viele Berichte über Kriege erinnern eher an Videospiele denn an die kriegsbedingte Zerstörung, an Verletzungen und Tod.

Nicht nur für Kinder und Jugendlichen ist es in Bezug auf die Entwicklung eines eigenen Weltbildes problematisch, wenn durch die Art der Darstellungen und der gezeigten Bilder es nur schwer möglich ist, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden.

## **RICHARD VON WEIZSÄCKER, ALTBUNDESPRÄSIDENT:**

„Wie wir Gewalt heute wahrnehmen, wird wesentlich von Medien bestimmt. Nachrichtensendungen und Magazine präsentieren uns eine beliebige Auswahl von Kriegsschauplätzen und Gewalttaten, oft ohne verständlichen Überblick über Ursachen und Folgen. Der Zuschauer bleibt mit dem Eindruck zurück, von sinnloser Gewalt umgeben zu sein. Man vermittelt uns diese Bilder und Nachrichten, Übergangslos eingefügt zwischen Parteitagberichten und den neuesten Sportergebnissen. Menschlichkeit kommt dabei eben oft zu kurz, Mitgefühl wird kein Raum gegeben.“

Vergößern nicht Sendungen, welche die Zeitereignisse auf Krisen, Kämpfe und Gewalt verkürzen und sich neuerdings bis zum sogenannten Reality-TV steigern, durch Gewöhnung und Wehrlosigkeitsgefühle wider Willen die Akzeptanz von Gewalt?

Verhindern sie nicht Bereitschaft zum Engagement, zur Auflehnung? Wo verläuft denn die Grenze zwischen Abschreckung und Anregung?“

### **Deshalb →**

- **Lassen Sie kleine Kinder (bis 7 Jahre) nicht allein fernsehen, damit sie mit ihrer Angst nicht allein bleiben.**
- **Lassen Sie größere Kinder nur in Maßen fernsehen.**
- **Suchen Sie mit den Kindern gemeinsam die Sendungen aus, damit die Kinder wählen lernen.**
- **Sprechen Sie mit den Kindern über die Sendungen, damit sie lernen, mit anderen ihre Eindrücke auszutauschen.**



## ***Gewaltvideos – die Verrohung der Gefühle***

**Gewalt- und Horrorvideos unterscheiden sich von herkömmlichen Filmen vor allem durch ihre Brutalität und Nähe, durch ihre Unvermitteltheit.**

In Großaufnahmen werden genüßlich grausamste Verstümmelungen und Metzereien gezeigt. Es fehlt sehr oft eine Handlung oder Geschichte im engeren Sinn. Es wird getötet um des Tötens willen. Es wird gequält um des Quälens willen.

Ihre Machart entspricht der Aneinanderreihung von Gewaltszenen.

Eine wesentliche Botschaft dieser Filme ist das Überleben des Stärkeren, Grausamen, Kaltblütigen. Gefühle wie Mitleid, Trauer etc. spielen in den Handlungen keine Rolle oder werden als Legitimation für Gewalt vorgetäuscht.

### **WARUM SCHAUEN SICH KINDER UND JUGENDLICHE DIESE FILME AN?**

#### **Einige Motive:**

**Langeweile.** Solche Filme sind ein Mittel, mit der oft quälenden Langeweile fertig zu werden.

**Reiz des Verbotenen.** Diese Filme vermitteln einen Zugang zur Welt der Erwachsenen.

**Dabei sein.** Man will mitreden können. Viele Jugendliche schauen sich diese Filme gemeinsam an. Videos wird zu einem Gruppenerlebnis.

**Mutproben.** Wer Brutalität gelassen konsumieren kann, gilt als besonders stark.

**Reiz der Inhalte.** Die Angst, die durch den Film vermittelt wird, kann gleichzeitig mit Geborgenheit in der Gruppe erlebt werden (sog. Angst-Lust-Erlebnisse). Dies vermittelt besondere Körperreize, die sonst nicht mehr erlebbar sind.

**Machtphantasien ausleben.** Die Identifikation mit den „Helden“ erlaubt es, für einige Stunden die vielfältigen Schwierigkeiten zu vergessen und „allmächtig“ zu werden.

**Die Welt wird durchschaubar.** Solche Videos bieten im Gegensatz zur Realität, die komplex ist, klare und eindeutige Orientierungsmöglichkeiten.

## MOTIVE IN SELBSTAUSSAGEN

Jugendliche selbst benennen folgende Motive für den Konsum von Horrorvideos (Rangfolge):

1. Neugierde auf die Filme;
2. Diese Filme sind mal was anderes;
3. Nervenkitzel;
4. Mitreden können;
5. Filme sind spannend;
6. Freunde sehen diese Filme.

## UND DIE FOLGEN ...

Viele Kinder können solche Medien-erlebnisse **nicht angemessen verarbeiten**. Schlaflosigkeit und Angstzustände sind die Folgen.

**Horrorvideos** können zur Abstumpfung gegenüber der Anwendung von Gewalt führen, sie können gewalttätige Konfliktlösungen als „normal“ erscheinen lassen.

**Gewalt- und Horrorvideos** können zu einer Art Sucht führen. Das Bedürfnis nach mehr, nach immer neuen und oft auch grausameren Filmen und der damit verbundenen Flucht in eine brutale Phantasiewelt können die Folge sein.

„Es ist für Kinder sehr wichtig, daß sie die richtigen Einstellungen zur Gewalt entwickeln; die Augen vor existierender Gewalt zu verschließen, kann wohl kaum als konstruktive Haltung gelten. Jedes Kind muß lernen, was an der Gewaltanwendung falsch ist und aus welchem Grund, warum es Gewalt gibt und wie man mit ihr bei sich selbst und bei anderen umgehen kann.“

*Bruno Bettelheim*



## Deshalb →

- ▶ Nicht Verbote helfen hier weiter, sondern das Angebot guter, spannender Filme und attraktive Freizeitangebote können mithelfen Alternativen zu entwickeln.
- ▶ Und: Wenn Ihre Kinder solche Filme gesehen haben, sprechen Sie mit ihnen über ihre Erlebnisse und Eindrücke.





## Bunte Welt im grauen Alltag: Video- und Computerspiele

Eine der attraktivsten Freizeitbeschäftigungen für Kinder und Jugendliche ist heute zweifellos der Umgang mit Computer- und Videospielen. Kinder und Jugendliche sind hier selbst von einfachsten Spielabläufen gefesselt und setzen sich über lange Zeiträume mit den Szenarien und Simulationen auseinander.

Diese Art des Umgangs mit neuen elektronischen Spielen entzieht sich weitgehend dem Erziehungs- und Bildungsbe- reich. Kinder und Jugendliche haben sich hier quasi einen Freiraum (viele sogar eine eigene Welt) geschaffen. Sie haben oft mehr Kompetenz im Umgang mit den neuen Technologien als ihre Eltern oder Lehrer. Es ist ein eigenständiger Lebens- und Erlebnisbereich geworden.

### WIRKLICH OHNE GEFAHREN?

Auch wenn es von der Spieleindustrie nicht gerne zugegeben wird: Ein Großteil der Spieleangebote sind Action- und Ballerspiele, wenn auch auf unterschiedlichem Niveau; die meisten Kinder spielen (zumindest vorübergehend) mit diesen Spielen. Sie werden (auch wenn dies eigentlich verboten ist) untereinander weitergegeben und getauscht. Die „Spielhandlung“ solcher Spiele besteht meist im Ausschalten von Gegnern. Um dies zu erreichen, sind alle Mittel erlaubt.

### TAMAGOTCHI, EIN VIRTUELLES HAUSTIER

Tamagotchi ist etwas völlig neues, es ist mehr als ein Computerspiel, es ist ein virtuelles Haustier, das ständig Pflege und Aufmerksamkeit braucht oder verkümmert und stirbt. Es ist eine ideale Projektionsfläche für vielfältige Sehnsüchte von Kindern. Aber: es verwischt die Grenze zwischen Fiktion und Realität und hierin liegt die Gefahr.



### Doch →

- ▶ Es gibt auch andere Computerspiele, die Spaß und Vergnügen bereiten.
- ▶ Computer können neben Spielen auch für Kommunikation und kreatives Experimentieren verwendet werden.
- ▶ Ermöglichen Sie Ihren Kindern einen Einstieg ins Computerzeitalter, der nicht automatisch mit Gewalt- und Kriegsspielen verbunden ist.

# Spielsachen für Kinder

Kinder werden durch bunte Bilder, Massenspielzeug, Videoclips, Werbespots usw. permanent stimuliert. Sie erhalten aber kaum feste Orientierungsrahmen für ihre Versuche, ihre Umwelt, Menschen oder Ereignisse zu verstehen.

Kinder benötigen Anregungen für eigenes kreatives Gestalten und Handeln.

Sie brauchen Möglichkeiten, sich auszutoben und zu erproben.

**Deshalb ist es nicht gleichgültig, womit sich Kinder auseinandersetzen, mit welchen Materialien sie umgehen und womit sie spielen.**

## FÜR DAS SÄUGLINGSALTER / 1. LEBENSJAHR

Rassel, Beißring, Mobile, Klangspiele, Schlaftier aus Plüsch, Schwimmtiere für die Badewanne, Hampelmann, Musikspieldose, Kugelketten, bunte Holzklötze.

## FÜR DAS 2. LEBENSJAHR

Nachziehspielzeug, einfache Fahrzeuge, Sandspielzeug, Steckspielzeug, Schaukelpferd, Plüschtiere, Holzbausteine, Bilderbücher, „wertlose Materialien“, leere Schachteln, Dosen, alte Zeitungen, Garnrollen etc., Sand, Steine, Blätter, Gräser, Kastanien.

## FÜR DAS 3. LEBENSJAHR

Dreirad, Wachsmalblöcke, Fahrzeuge aus Holz, einfache Bastelarbeiten, Lege-spiele, Holzwerkzeug, Knetmaterial, Gartenschaukel, Schubkarre, kleiner Puppenwagen, Fingerfarben, Vorlesebücher.

## FÜR DAS 4.–6. LEBENSJAHR

Puppenkleider, Buntpapier, Kreiden und Tafel, Kinderschere, Kleber, Glas und Holzperlen, Aufstellspielzeuge, Figuren, Tiere, Häuser ..., Bilderlotto, Memory, einfache Musikinstrumente, Holz-eisenbahn, Handspielpuppen, Puzzles, Roller, „wertlose Materialien, alte Kleider, Hüte, Taschen, Stoff- und Tapetenreste, Korke, Holzabfälle ...

## FÜR DAS 7.–11. LEBENSJAHR

Handarbeitsmaterial, Druckkasten, Baumaterial, Fahrrad, Drachen, Inline-Skates, Modellfahrzeuge, Konstruktionsmaterialien, Webrahmen, Bastel- und Werkmaterial, schwierige Gesellschaftsspiele, Deckfarben, Stempelkasten, elektrische Eisenbahn, Kaufladen, Brett-, Würfel-, Quartettspiele, Fußball, Bücher, Sport-spiele.

## FÜR DAS 11.–13. LEBENSJAHR

Modellbau, Inline-Skates, Skateboards, Experimentierkästen, Gesellschaftsspiele, Bücher, Zauberkästen, Computer, Sportgeräte, Fotoapparat.

## ... und die Folgen?

### **Kinder verarbeiten den Umgang mit Gewaltspielzeug anders als viele Erwachsene vermuten.**

Aus einem Kinde, das mit Gewaltspielzeug spielt, wird noch lange kein Militarist. Gewaltspielzeug macht Kinder nicht von sich aus gewalttätig, und Kriegsfilme verführen Kinder nicht dazu Kriege zu führen. Solche Annahmen über Ursachen und Wirkungen greifen zu kurz, denn menschliches Verhalten ist bekanntlich überdeterminiert, d. h. von sehr vielen Einflußfaktoren abhängig.

**Dennoch, der Umgang mit Kriegs- und Gewaltspielzeug trägt umgekehrt nicht zur Entwicklung einer Friedensfähigkeit bei. Auf drei Bereiche muß besonders geachtet werden:**

### **UMGANG MIT AGGRESSION UND KONFLIKTEN:**

Wenn Kinder im Spiel Verhaltensweisen ausprobieren und einüben, so ist anzunehmen, daß die nahezu ausschließliche und ständige Beschäftigung mit dieser Art von Spielzeug die aggressiven Verhaltensanteile stärkt. Dies wirkt sich insbesondere langfristig beim Umgang mit Konflikten aus.

### **EINÜBUNG GESCHLECHTS-SPEZIFISCHER ROLLEN:**

Gewaltspielzeug ist in der Regel ein geschlechtsspezifisches Phänomen, denn es

sind hauptsächlich Jungen, die damit spielen und männliche Werte, die damit vermittelt werden. Action und Gewaltspielzeug fördert ebenso wie viele Gewaltfilme ein Männlichkeitsideal, das mit Begriffen, wie „kämpferisch“, „emotionslos“, „rücksichtslos“ zu umschreiben ist. Hier werden überkommene Geschlechtsrollenstereotypen vermittelt die in der heutigen Gesellschaft keinen Platz mehr haben.

### **VERMITTLUNG VON GESCHICHTS- UND WELTBILDERN:**

Bei Kriegsspielzeug im engeren Sinne handelt es sich oft um die historische Nachbildung inclusiv Szenarien aus dem Ersten oder Zweiten Weltkrieg oder von heutigen Kriegsschauplätzen.

Lange bevor Kinder ein wirkliches Geschichtsverständnis entwickeln können oder Sachverhalte differenziert aufgefaßt werden können, wird hier „Pseudo“-Wissen in Form von Bildern vermittelt, das erste Grundlagen für eine Welt-sicht legen kann.





## ***Noch einmal: Die Erwachsenen sind gefragt:***

### **EIN KIND LIEBEN**

Die Grundlage aller Lernprozesse ist einfach: Ein Kind braucht Liebe und Geborgenheit gerade in den ersten Lebensjahren, aber auch später in den vielen besonderen Situationen seines Lebens wie dem Beginn des Kindergartens oder der Schule. Die Entwicklung einer positiven Lebenseinstellung (angesichts der vielfältigen Probleme unserer Zeit schwierig genug), ist eng verbunden mit der Befriedigung der Bedürfnisse der Kinder nach Wärme und Sicherheit. Hier beginnt jede Erziehung zur Friedensfähigkeit.

### **ELTERN SIND VORBILD**

Kinder lernen schnell: Sie sehen, wie Erwachsene mit ihren Konflikten umgehen und übernehmen wie selbstverständlich deren Methoden und Mittel. Zeigen Sie deshalb Ihren Kindern, daß Konflikte auch ohne das „Recht des Stärkeren“ gelöst werden können.

### **DER EIGENE STANDPUNKT**

Glaubwürdig handeln könne wir als Eltern und Erzieher/innen nur, wenn wir uns fragen: „Wie stehe ich zu Gewalt und Ungerechtigkeit“? Und wenn ich Gewalt ablehne: „Wie mache ich meine Betroffenheit über Gewalt oder Ungerechtigkeit sichtbar? Beziehen Sie deshalb Stellung, mischen Sie sich ein.

### **DER ALLTAG ENTSCHEIDET**

Kinder werden sich von Ermahnungen und Verboten in bezug auf Gewaltspielzeug und Mediennutzung kaum beeindruckt lassen. Für sie ist entscheidend, wie Eltern und Erzieher/innen in Alltagssituationen miteinander und mit den Ereignissen der Umwelt umgehen: Was bemerken sie zu den Rundfunknachrichten über Massaker in Ex-Jugoslawien? Was machen sie, wenn ihr Kind Horrorvideos bei Freunden anschaut? Wie reagieren sie auf den Autofahrer, der zu dicht auffährt und hupt? Alltägliche, belanglos scheinende Begebenheiten zeigen den Kindern die wirkliche Einstellung und Meinung der Eltern und Erzieher/innen.



**Deshalb →**

**Helfen wir alle mit, damit unsere Kinder lernen können, eine friedlichere Welt mitzugestalten.**

## ***Niemals Gewalt!***

„Ja, aber wenn wir unsere Kinder nun ohne Gewalt und ohne irgendwelche straffe Zügel erziehen, entsteht dadurch schon ein neues Menschengeschlecht, das in ewigem Frieden lebt?

Etwas so einfältiges kann sich wohl nur ein Kinderbuchautor erhoffen! Ich weiß, daß es eine Utopie ist. Und ganz gewiß gibt es in unserer armen, kranken Welt noch sehr viel anderes, das gleichfalls geändert werden muß, soll es Frieden geben. Aber in dieser unserer Gegenwart gibt es – selbst ohne Krieg – so unfaßbar viel Grausamkeit, Gewalt und Unterdrückung auf Erden und das bleibt den Kindern keinesfalls verborgen. Sie sehen und hören und lesen es täglich, und schließlich glauben sie gar, Gewalt sei ein natürlicher Zustand. Müssen wir ihnen dann nicht wenigstens daheim durch unser Beispiel zeigen, daß es eine andere Art zu leben gibt? ...

**Niemals Gewalt!** Es könnte trotz allem mit der Zeit ein winziger Beitrag sein zum Frieden in der Welt.“

*Astrid Lindgren  
In ihrer Rede, bei der Verleihung  
des Friedenspreises des deutschen  
Buchhandels.*

## ***Zum Weiterlesen***

**Benz, Ute:** Warum sehen Kinder Gewaltfilme. C. H. Beck, München 1998.

**Clemens, Harris / Beau, Reynold:** Verantwortungsbewußte Kinder. Was Eltern und Pädagogen dazu beitragen können. Rowohlt, Reinbek 1993.

**Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.):** Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1997.

**Thiesen, Peter:** Himmel, Hölle & Co. Die schönsten Hof-Platz-Straßen-Garten-Wiesen-Spiele für Kindergarten, Schule und Familie. Beltz-Verlag, Weinheim/Basel 1998.

**Search & Play.** Datenbank für Computer- und Videospiele.  
<http://www.zkm.de/snp>