

## Qualifizierung Spielkultur in der Kulturellen Bildung in 240 UE plus Praxisprojekt

2025-2027  
Stand: Juli 2024

Spiel und Spielen sind immer ein Spiegel der Zeit und somit im stetigen Wandel. Spielkulturpädagogen setzen sich einerseits mit der gesellschaftlichen Relevanz von Spiel auseinander und erkunden andererseits die gelebte Spielpraxis, insbesondere in der eigenen Gestaltungsrolle als Spielleitung.

In der Qualifizierung erarbeiten sich die Spielkulturpädagog\*innen mit spielerischen Mitteln ein theoretisches Grundlagenwissen darüber, warum Spiel in der kindlichen und jugendlichen Entwicklung sowie als gesellschaftlich-kulturelle Praktik von Bedeutung ist. Im spielerischen Erkunden von Spielanlässen, Spielarten, Spielräumen und Spielinszenierungen eignen sich die Teilnehmenden praktische Fähigkeiten an, gute Spielanlässe zu erschaffen und diese fundiert theoretisch zu untermauern.

Durch die Wahl von Schwerpunktkursen entwickeln die Teilnehmenden ein persönliches Profil in der Spielkultur und erproben dieses in einem begleiteten Praxisprojekt. Mit der Teilnahme am Spielkulturfestival erweitern die Teilnehmenden ihr Wissen im Feld und sammeln Impulse aus der Praxis.

Themen:

- Spielgeschichte, Definitionen von Spiel und Spieltheorien
- Spiel als kulturelle Praktik und politische Dimension
- Partizipation und Diversität im Spiel
- Spielarten
- Rolle der Anleitenden (Haltung, Ansprache, Konfliktbearbeitung, Reflexion, Auswertung)
- Gruppen (Zielgruppen, Dynamik, Umgangskultur)
- Spiel- und Ideenentwicklung
- Spielraum und Spielinszenierungen
- Best Practice, Feldstudien, Exkursionen
- Projektentwicklung im Bereich Spiel

## Inhalt

Spielkultur .....	2
<b>Fachbereich Spiel</b> .....	3
Zielgruppen.....	3
Zertifikatsabschluss .....	3
Anforderungen.....	3
Kursleitung .....	4
Aufbau und Umfang der Qualifizierung .....	4
Grundkursphase .....	4
Schwerpunktphase .....	4
Praxistransferphase .....	5
Lernverständnis.....	5
Kursinhalte .....	5
Digitale Kursangebote .....	8
Zertifikatsrelevante Leistungen .....	8
Kosten.....	9
Ansprechpartner*innen.....	9

## Spielkultur

Spielen und Spiel sind seit Anbeginn im Wandel. So wie sich Spiel und Spielen den historischen Gegebenheiten anpasst, so ist auch die pädagogische Begleitung historischen Einflüssen unterlegen. Einerseits ist Spiel weder vor Ideologien, noch vor Vereinnahmung für fremde Zwecke geschützt. Andererseits besitzt es aber auch die Kraft reformerische, freiheitliche Prozesse anzustoßen, Kreativität und Gestaltungswillen zu fördern, Menschen zu verbinden. (vgl. Heimlich, 2014:89-137).

Der Begriff Spielkultur verweist demnach auf die Anerkennung von Spiel als kulturelle Praktik, die Bedeutungen durch diskursive Prozesse der Spielenden hervorbringt und in sich stark diversifiziert ist, Analogien, Verknüpfungen, Überlappungen, Bildreferenzen, Intertextualitäten, intermediale Verästelungen aufweist und damit im stetigen dynamischen Wandel ist. Diese Vielfalt und Wandelbarkeit macht es fast unmöglich, sich ein detailliertes Wissen über all diese Formen anzueignen. So sehr sich Spielkulturen ausdifferenzieren, so sehr finden die Spielenden individuelle Zugänge und Gestaltungsformen für ihre Spielwelten. Die Chancen einer pädagogischen Begleitung in diesem Zusammenhang bestehen dabei vor allem in einer Haltung die Offenheit und Bewertungsfreiheit demonstriert, gepaart mit der Fähigkeit der kritischen Dekonstruktion dieser Spielwelten, Bildwelten, Dynamiken und Hierarchisierungen. Spielpädagogische Begleitungen besitzen Einfluss darauf, welche Lesart von Welt ihrer Arbeit zugrunde liegt und wie sich ihre Haltung in die Welten ihrer Umgebung im wahrsten Sinne: hineinspielt.

Die Reflexion der eigenen Wirkmacht sowie die Fähigkeit kritisch Machtverhältnisse und Repräsentationen zu hinterfragen sind wertvolle die Ansatzpunkte für eine kreative und thematische Auseinandersetzung mit (Lebens-)Welt über Spiele, zu denen Spielkulturpädagog\*innen einladen können.

Methodisch bedeutet dies, dass Spielkulturpädagog\*innen in ihrer Rolle als Spielleitung die Fähigkeit besitzen, Spielszenarien auf unterschiedliche Kontexte anzupassen, zu verändern oder neu zu entwickeln, entsprechend der Spieler\*innen, Spielräume und den gewünschten Entwicklungszielen für Gruppe und Individuen.

## Fachbereich Spiel

Im Fachbereich Spiel bearbeiten, diskutieren und erspielen wir ein breites Spektrum an Spielarten und thematischen Spielanlässen interdisziplinär, mit digitalen, ästhetischen, kreativen Mitteln. Im Erleben von Spielfreude, Erfolgen, aber auch von Enttäuschung und Unerwartetem, von Anspannung, Erholung und der Kreativität, dem Eintauchen in andere Welten und Abenteuer - allein oder im Kontakt zu Menschen, Tieren oder Objekten – erforschen und vermitteln wir den Wert von Spiel für Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung. Gestützt auf Theorie und Praxis fördern wir eine reflektierte und professionalisierte Haltung von Spielkulturpädagog\*innen als Fachkräfte der Kulturellen Bildung. Der Fachbereich Spiel bietet darüber hinaus eine breite Basis an Netzwerken, Kooperationspartner\*innen und Fach- und Diskurswissen mit Aktualitätsbezug. Dabei erkunden wir in unterschiedlichen Bildungsformaten spielkulturelle Trends mit Blick auf Interdisziplinarität, Partizipation, Diversitätsbewusstsein sowie Transmedialität und Digitalisierung.

Die Qualifizierungen finden vor Ort, in digitalen sowie hybriden Kursformaten statt und bilden Fachkräfte der Kinder- und Jugendbildung, der offenen und mobilen Kinder- und Jugendarbeit sowie der Arbeit in interdisziplinären Projekten in der analogen wie digitalen Spielvielfalt weiter.

## Zielgruppen

In dieser berufsbegleitenden Weiterbildung werden Fachkräfte der Kulturellen Bildung und der Kinder- und Jugendarbeit dazu befähigt, ein pädagogisch reflektiertes Angebot an Spielen einzusetzen, Spielaktionen und Programme zu planen und durchzuführen, eine qualifizierte Spielberatung für Gruppenleiter\*innen anzubieten und Spiel als aktivierendes und Interaktion förderndes Medium in künstlerisch-kulturellen Bereichen einzusetzen.

## Zertifikatsabschluss

Der Kursabschluss erfolgt durch die Teilnahme am Abschlusskolloquium. Das Zertifikat wird überreicht, sobald alle zertifikatsrelevanten Leistungen nachweislich erbracht wurden. Die Qualifizierungsteilnehmer\*innen erhalten von der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW **das Zertifikat „Qualifizierung Spielkultur“**. **Der Weiterbildungsumfang** sowie gewählte Schwerpunkte werden dokumentiert, eine Note wird nicht vergeben. Zum Kursabschluss noch ausstehende Leistungen können der Kursleitung innerhalb eines Jahres nach Ende der Qualifizierung und nach Absprache vorgelegt werden. Falls diese Frist überschritten wird, kann abhängig von den individuellen Bedingungen ein Zertifikatsabschluss durch den Wiedereinstieg in einen anderen Qualifizierungsdurchgang erworben werden.

## Anforderungen

- Insgesamt 240 Unterrichtseinheiten (UE), plus Teilnahme am Spielkulturfestival und Praxisprojekt im Umfang von 30 Stunden
- Protokollführung in den Kurswochen
- Austausch und kollegiale Beratung in Lerngruppen
- Entwicklung, Realisierung und Dokumentation eines Praxisprojektes im Umfang von ca. 30 Stunden inklusive Vor- und Nachbereitungszeiten
- Präsentation des Praxisprojektes im Abschlusskolloquium

## Kursleitung

### Susanne Endres

Studium der Sozialpädagogik (Diplom) sowie Sozialraumentwicklung und -organisation (M. A.), Systemische Beraterin (SG), Ausbildung zur Naturlehrerin. Gründung und Aufbau des Kinderbauernhofs Kassel. Koordinatorin beim Verein Spielmobil Rote Rübe für Spielmobil- und Stadtteilprojekte, Ganztagschule, Fortbildungen und Spielmobile an Flüchtlingsunterkünften. Schwerpunkte: Mobile spielerische Interventionen, Spielraumgestaltung, Partizipation, Sozialraum, Spielkultur und Naturpädagogik.

### Nadine Rousseau

Studium der Literatur, Kultur- und Medienwissenschaften (B. A.) und Interkulturelle Europa und Amerikastudien (M. A.). Seit 2010 Projektpraxis, wissenschaftliche Prozessbegleitung und Kulturentwicklungsplanung für Stiftungen, öffentliche Förderer und Bildungseinrichtungen. Schwerpunkte: Diversität, internationale Begegnung, gesellschaftliche Transformationsprozesse, spielerische und künstlerische Interaktionen, Partizipation und Spielkultur. Gründerin des Netzwerks Diversitätsbewusste Kulturelle Bildung an der Akademie der Kulturellen Bildung.

### [Gastdozent\\*innen](#)

## Aufbau und Umfang der Qualifizierung

Die Qualifizierung besitzt einen Umfang von 240 Unterrichtseinheiten (UE) à 45 Minuten plus eines eigens durchzuführenden Praxisprojektes im Umfang von 30 Stunden inklusive Vor- und Nachbereitung.

Die Qualifizierung kann in 2,5 Jahren abgeschlossen werden. Der Einstieg ist mit der Belegung von Schwerpunktkurse jederzeit möglich,

Die Qualifizierung besteht aus drei Grundkursen, der Schwerpunktphase, der Teilnahme am Spielkulturfestival, dem Praxisprojekt sowie dem Abschlusskolloquium. Die Kurse der Schwerpunktphase können zeitlich flexibel gewählt werden. Das Abschlusskolloquium steht am Ende der Qualifizierung.

### Grundkurse

(120 UE)

- **SPIEL! Theorie, Vermittlung und Aufbau : Spielkulturpädagogische Grundlagen**
- SPIEL! Gruppeninteraktion, Partizipation und Diversität Spielkulturpädagogische Grundlagen
- SPIEL! Pädagogisches und künstlerisches Potential von Spiel als kulturelle Praxis: Spielkulturpädagogische Grundlagen

### Schwerpunktphase

(80 UE)

- Mobile Spiele
- Darstellendes Spiel
- Digital-analoge Spiele
- Diversität und Spiel

- Urban Gaming, Naturpädagogik & Draußenspiele
- Spielraum
- Spielwelten, Spielfiguren & Spielmittel

### Teilnahme am Spielkulturfestival

(20 UE)

### Abschlusskolloquium

(20 UE + Praxisprojekt)

Im Abschlusskolloquium präsentieren die Teilnehmenden der Qualifizierung Spielkultur ihre Praxisprojekte und reflektieren in der Lerngruppe Konzeption, Durchführung und Auswertung vor dem Hintergrund der Lerninhalte der gesamten Qualifizierung. Abschließend findet eine feierliche Zertifikatsübergabe statt.

Hinweis:

Kurswochen von Montag bis Freitag vor Ort umfassen in der Regel 40 Unterrichtseinheiten (UE), Wochenendkurse oder Kursangebote von Montag bis Mittwoch oder Mittwoch bis Freitag umfassen in der Regel 20 UE. Die beginnen i.d.R. jeweils um 15.15 Uhr und enden um 12.15 Uhr, so dass eine An- und Abreise am selben Tag möglich ist. Die Kurszeiten sind täglich von 9.15 bis 12.15 Uhr, von 15.00 bis 18.00 Uhr und ggf. 19.30 bis 21.00 Uhr. Abweichungen davon sind nach Absprache möglich.

Kurspezifisch können in den Kurswochen Exkursionen unternommen werden.

Digitale Kursangebote variieren in ihren online Präsenzzeiten und der zeitlichen Taktung. Arbeitsaufwand und Präsenzen werden vorab mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

## Lernverständnis

Die Qualifizierung ist durch ein konstruktivistisches Lernverständnis geprägt, in dem alle zugleich Lernende und Lehrende mit Expertenwissen sind. Die Wirklichkeit wird als komplexer Prozess verstanden, der sich im Dialog und durch gemeinsame (spielerische) Erfahrungen genähert werden kann. So orientieren sich die Lernprozesse an der Ermöglichungsdidaktik, die selbstgesteuertes Lernen, Aktivierung und selbst Entdecken, Prozesshaftigkeit und die Reflexion der eigenen Rolle in den Mittelpunkt stellt. Die Weiterbildungen im Fachbereich Spiel leben von der eigenen Spielerfahrung, dem selbst ausprobieren, dem Erforschen der eigenen Spielpersönlichkeit und der eng verzahnten Meta-Reflexion der eigenen Rolle als pädagogische Begleitung und der Ausbildung einer eigenen Haltung als Akteur\*in in kulturellen Bildungskontexten. Spiel an der Akademie der Kulturellen Bildung fußt auf den Prinzipien der Kulturellen Bildung: Ganzheitlichkeit; Zusammenspiel von Kopf, Herz und Hand; Selbstwirksamkeit; ästhetische und künstlerische Erfahrung, Stärkenorientierung und Fehlerfreundlichkeit; Freiwilligkeit; Interessensorientierung; Partizipation; Vielfalt; selbstgesteuertes Lernen in Gruppen; Öffentlichkeit und Anerkennung.<sup>1</sup>

## Kursinhalte

### *Grundkurse*

---

<sup>1</sup> <https://www.kubi-online.de/artikel/zur-ideengeschichte-prinzipien-kultureller-bildung-praxisfeld-oeffentlichen-musikschule> Stand: 24.09.2020

## Kurs: SPIEL! Theorie, Vermittlung und Aufbau : Spielkulturpädagogische Grundlagen

- Spieltheoretische Grundlagen
- Spiel als Vermittlungsmethode
- Spielprinzipien und -aufbau
- Spielaktionen und Spieleketten planen und durchführen

## Kurs: SPIEL! Gruppeninteraktion, Partizipation und Diversität Spielkulturpädagogische Grundlagen: Gruppe und deren Dynamiken

- Gruppe und deren Dynamiken
- Zielgruppen, Spielpersönlichkeiten und play communities
- Diversität und Partizipation
- Spielentwicklung

## Kurs: SPIEL! Pädagogisches und künstlerisches Potential von Spiel als kulturelle Praxis: Spielkulturpädagogische Grundlagen

- **Spiel als kulturelle Praktik und seine politische Dimension**
- Inszenierung und Gestaltung von Spielen und Spielwelten
- Prinzipien der Spielraumplanung im Innen und Außen
- Interdisziplinäre Spielprojekte und Best Practice

### ***Schwerpunktkurse (mindestens zwei Schwerpunktkurse)***

*Die hier genannten Schwerpunktkurse sind exemplarisch zu verstehen. Das Kursprogramm orientiert sich an aktuellen Themen und weist daher jährlich neue Kursinhalte sowie etablierte Kursformate auf.*

#### Mobile Spiele

- Digitale Formate
- Analog-digitale Spiele
- Einführung und Experimentieren mit der Technik
- Erstellen von digitalen Spielen an verschiedenen Orten

#### Darstellendes Spiel

- Biografiearbeit und Drama Games
- Spielerische Reflexion und Gestaltung von Welt
- Ästhetische Zeichensysteme und Ausdrucksmittel
- Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz (Selbsta Ausdruck, Wahrnehmungsfähigkeit, Selbstbewusstsein, Gruppenprozesse, Kooperationsvermögen)
- Spielleiter\*innen-Training

#### Helden im Wandel

- Held\*innen im Spiegel der Zeit
- Held\*innenfiguren als Motive von Spielen
- Konstruktion und Dekonstruktion von Held\*innen-Figuren

- Rezeption und Aneignungsprozesse
- Intermediale Verflechtungen
- **Bösewichte und ‚Otherring‘**

#### Flexibles Spielen

- Das Wesen des Spiels
- Spielmaterialien
- Spiel und Orte
- Spielinszenierung an verschiedenen Orten
- Natur- und Waldpädagogik
- Anleiter\*innen Training

#### Urban Gaming und Geländespiele

- Räumliche Aneignungsprozesse
- Erforschung des öffentlichen Raums als Spielraum
- Spielerische Interventionen im öffentlichen Raum
- Digital-analoges Spielen aus der Ferne

#### Gender im Spiel

- Geschlechtergetrennte Spielwelten
- Gender-Marketing im Kinderzimmer
- Reflexion von Rollenbildern und Zuschreibungsmechanismen
- Gender- und Diversitätssensible Spielentwicklung

#### Spielräume

- Außenräume und Innenräume
- Gestaltungsprinzipien
- Spielräume für Kinder und Jugendliche
- Themenwelten – Spielwelten

#### Natur und Spiel

- Erkundung von Außenräumen
- Wald und Wiesen als Spielraum entdecken
- Natur und Umwelt wahrnehmen und schützen

#### Escape Games

- Rätseln und Knobeln
- Escape Games entwickeln
- Storytelling

#### ***Abschlusskolloquium***

- Präsentation der Praxisprojekte
- Reflexion und Auswertung in Lerngruppen
- Abschluss und Zertifikatsübergabe

## Digitale Kursangebote

Digitale Kursangebote werden als Teil der Qualifizierung angerechnet. Die Unterrichtseinheiten der digitalen Kursangebote werden entsprechend des Aufwands von Online-Präsenzen und Selbststudium ausgewiesen. Für die digitalen Angebote stellt die Akademie der Kulturellen Bildung **eigens virtuelle „Klassenzimmer“ zur Verfügung. Die Teilnehmenden eines Kurses können die Klassenzimmer neben den Online-Präsenzen auch für Kleingruppentreffen und den kollegialen Austausch nutzen.** Entsprechend der Kursinhalte können ggf. weitere digitale Tools genutzt werden. Die Teilnehmenden sind während der Arbeitsphasen dafür verantwortlich auf eine ausreichende Internetleitung zurückgreifen zu können.

## Zertifikatsrelevante Leistungen

### Lerngruppen/Kollegiale Beratung

Lerngruppen (feste Peer-Gruppen) dienen als kollegiale Beratungsgruppen der gegenseitigen Unterstützung in der eigenen Praxis und zur Begleitung der qualifizierungsbezogenen Lernprozesse. Die Qualifizierungsteilnehmer\*innen organisieren und gestalten ihre Lerngruppen selbst.

### Protokolle

Während der Kurswochen werden die zentralen Methoden, Abläufe und Spiele ergebnisorientiert von den Teilnehmenden dokumentiert. Ggf. werden digitale Plattformen dazu zur Verfügung gestellt.

### Projekt

Das Praxisprojekt wird eigenständig von den Teilnehmenden mit einer Gruppe durchgeführt. Der Umfang des gesamten Projektes, inklusive Vor- und Nachbereitung umfasst 30 Stunden. In der Grundkursphase werden Projektideen entwickelt und verfeinert, die Kursleitungen stehen für Beratung und Feedback zur Verfügung.

Gegenstand des Praxisprojektes kann sein:

- Durchführung, Planung und Auswertung einer Spielaktion
- Entwicklung von Spielen, Materialien, Spielesammlungen sowie das Ausprobieren dieser in einer Gruppe
- Spielraumgestaltung: Entwicklung einer Rauminstallation, in der freies Spiel möglich ist, Planung, Aufbau und Ausprobieren in der Gruppe

Die Teilnehmenden fertigen vor Beginn des Projektes eine Projektskizze an und händigen diese an die Kursleitungen aus. Diese erteilen zeitnah ein Feedback.

Die Projektdurchführung geschieht in Eigenverantwortung, möglichst im Rahmen der eigenen Arbeit. Der Projektverlauf wird in einer Projektdokumentation aufgearbeitet. Dazu erhalten die Teilnehmenden eine Übersicht der genauen Anforderungen zur Projektdokumentation. Die Projektdokumentation händigen die Teilnehmenden der Kursleitung bis spätestens drei Wochen vor der Transferphase 2 aus.

### Abschlusswoche Transferphase 2

In der Transferphase 2 stellen alle Qualifizierungsteilnehmer\*innen ihre Praxisprojekte vor. Die Teilnehmer\*innen erhalten ein ressourcenorientiertes Feedback der Qualifizierungsgruppe sowie durch die Kursleitungen.



## Kosten

Die Kosten für die gesamte Qualifizierung variieren entsprechend der gewählten Kurs. Die Kursgebühren pro Kurswoche (40 UE) belaufen sich auf 187,00 Euro bis 204,00 Euro, Kursgebühren für digitale Kursangebote können abweichen. Unterkunft und Verpflegung pro Kurswoche belaufen sich auf ca. 254 Euro bei Unterbringung im Doppelzimmer (Stand Juli 2024). Für Kurswochen die in den folgenden Kalenderjahren stattfinden, behält sich die Akademie der Kulturellen Bildung eine Erhöhung ihrer Gebühren in Rahmen allgemeiner Preissteigerungen vor.

## Ansprechpartner\*innen

Akademie der Kulturellen Bildung  
Fachbereich Spiel  
Küppelstein 34  
42857 Remscheid

## Inhaltliche und konzeptionelle Fragen zur Qualifizierung

Susanne Endres

[endres@kulturellebildung.de](mailto:endres@kulturellebildung.de)

Nadine Rousseau

[rousseau@kulturellebildung.de](mailto:rousseau@kulturellebildung.de)

## Fragen zum Veranstalter, zur Anmeldung und Bildungsförderung

Marina Stauch

[stauch@kulturellebildung.de](mailto:stauch@kulturellebildung.de)