

---

# Deutsch-Japanisches Studienprogramm für Fachkräfte der Kulturellen Jugendbildung

## Zur Förderung der Spielkultur in Japan und Deutschland – Spielen im öffentlichen Raum

---

Projektbericht zum 4. Studienprogramm 2023



Bundesvereinigung Kulturelle  
Kinder- und Jugendbildung e.V.

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einführung</b>	3
<b>Reisetagebuch</b>	5
<b>Tag 1</b> Donnerstag 9.11. – Willkommen in Kobe	5
<b>Tag 2</b> Freitag 10.11. – Lern- und Wohlfühlorte für Kinder und was genau ist eigentlich ein Ī-Bashō?	6
<b>Tag 3</b> Samstag 11.11. – Kazenosato Playpark, Rokkomichi children’s center - verschiedene Orte für Kinder in Kobe	8
<b>Tag 4</b> Sonntag 12.11. – Internationales Forum zu Spielpädagogik in Kobe	9
<b>Tag 5</b> Montag 13.11. – Natur und Tradition in Gifu	12
<b>Tag 6</b> Dienstag 14.11. – Spielpädagogik-Workshop in Morinos Gifu Prefectural Forest Culture Academy (Forest Education Center) - Mino in der Präfektur Gifu	12
<b>Tag 7</b> Mittwoch 15.11. – Spielaktion im Kindergarten	14
<b>Tag 8</b> Donnerstag 16.11. – Spielaktion in einer Grundschule	15
<b>Tag 9</b> Freitag 17.11. – Kyoto - Tradition trifft Moderne	16
<b>Tag 10</b> Samstag 18.11. – Spiel, Spaß, Spannung, Kreativität und ein Tempel	17
<b>Tag 11</b> Sonntag 19.11. – Ein spielerischer Abschluss in Osaka	19
<b>Tag 12</b> Montag 20.11. – Abschluss und Abschied in Osaka	20
<b>Abschluss</b>	23
<b>Anhang</b>	24
<b>Impressum</b>	25

---

## Einführung

Vom 9. bis 21. November 2023 begab sich eine siebenköpfige deutsche Delegation aus Vertreter:innen der Spielpädagogik auf einen Fachkräfteaustausch nach Japan in die Städte Kobe, Gifu, Kyoto und Osaka. Diese Reise bildete den Anschluss an eine Reihe vorheriger deutsch-japanischer Begegnungen innerhalb der internationalen Spielmobilszene.



### **Spielmobile schaffen *I-Bashō* – Orte an denen Kinder sein können, wie sie sind**

Übergeordnetes Ziel war das gegenseitige Kennenlernen und der Austausch über spielpädagogische Praxis, der nicht nur die fachliche Expertise erweitern, sondern auch eine interkulturelle Brücke zwischen Deutschland und Japan schlagen sollte. Die Reise war geprägt von Einblicken in die spielpädagogische Landschaft Japans und einem intensiven Dialog über die vielfältigen Facetten der pädagogischen Arbeit mit Kindern. Kulturelle Unterschiede konnten durch Gemeinsamkeiten in der Spielpädagogik und ähnlichen Wertvorstellungen überwunden werden. Die Gruppe profitierte von Gesprächen vor Ort, tauchte in die jeweiligen kulturellen Gegebenheiten ein und lernte verschiedenste Institutionen und Akteure kennen, die sich für Spiel und Spielpädagogik in beiden Ländern engagieren. Schwerpunkte waren gegenseitige Anerkennung, diversitätssensible interkulturelle Begegnung und gegenseitige Unterstützung.

Unsere Partner:innen der *Japan Adventure Playground Association* haben ein vielfältiges Programm für uns an den betreffenden Orten organisiert. Neben Vorträgen haben wir auch gemeinsame Spielaktionen mit Kindern durchgeführt. Angefangen an der Kobe Womens University mit Vorträgen zum japanischen Bildungssystem, Einrichtungsbesuchen, einem großen Forum für Pädagog:innen und Playworkern aus ganz Japan über praktische Workshops in Gifu bis zu einem abschließenden Fest zum internationalen Tag des Kindes in Osaka erkundete die deutsche Gruppe die Spiellandschaften Japans.

Zusammen mit den Japaner:innen widmete sich die Delegation der Frage nach den *I-Bashō* (in etwa übersetzbar mit „guter Ort“ oder „Wohlfühlort“). Der Begriff ist im aktuellen japanischen Diskurs präsent und beschreibt sowohl Orte – physisch oder digital – als auch Situationen und Zusammenhänge, in denen Kinder sich wohlfühlen und wo sie so sein können, wie sie sind. Die Schaffung vielfältiger *I-Bashō* für alle Kinder ist Bestandteil der aktuellen nationalen Strategie Japans in der Kinder- und Jugendarbeit.

Deutschland misst der internationalen Jugendarbeit große Bedeutung bei und verankert diese im §11 des 8. Sozialgesetzbuches. Mit Begegnung gehen Austausch über Werte, Normen und Lebensweisen einher. Daraus resultieren kulturelle und pädagogische Praxen, die sich zu denen der eigenen Herkunft unterscheiden oder ähnlich sind. Bei den Besuchen ging es darum, mehr über Lebenswelten und Hintergründe der Kinder zu erfahren und ihnen mit pädagogischen Formaten zu antworten. Die Reflexionsaufgabe der Fachkräfte besteht darin, eine Übertragung oder die Passung einzelner Elemente in die Spielpraxis des jeweiligen Heimatlandes zu prüfen.



---

Veranstalterin aus Deutschland war *Spielmobile e.V.* aus München mit den Vertreter:innen der deutschen Delegation aus einzelnen Mitgliedsorganisationen des Dachverbandes: *Spiellandschaft Stadt e.V.* (München), *PA/SPIELkultur e.V.* (München), *Spielmobil Ratzefatz* (Landkreis Fürth), *SpielTiger e.V.* (Hamburg), *Spielen mit Kindern e.V.* (Bielefeld), *wundersam anders e.V.* (Bayreuth) und die *Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes Nordrhein-Westfalen* (Remscheid).

Gefördert wird das Austauschprogramm aus Mitteln der Internationalen Arbeit des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, beantragt, beraten und abgerechnet mit der BKJ. Veranstalterin auf japanischer Seite mit Vertreter:innen der japanischen Delegation sind: Verband der Abenteuerspielplätze Japan, Tokyo mit Mitgliedern aus der Universität Kobe, Abenteuerspielplätzen, Häusern für Kinder, sowie Spielbussen aus Kobe, Osaka und Gifu.

Aufgrund der Corona Pandemie musste der zweite Rückbesuch der deutschen Delegation nach Japan auf 2023 verschoben werden. Der vorliegende Bericht soll sich der Begegnung 2023 widmen. Im Folgenden haben die Delegationsmitglieder ein Reisetagebuch zusammengestellt, welches die einzelnen Tage und Stationen vorstellen wird. Wir wünschen viel Vergnügen bei der Lektüre und hoffen, im Sinne der guten deutsch-japanischen Beziehungen das Interesse an Japan anzufachen.

---

# Reisetagebuch

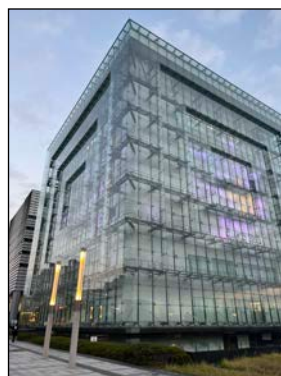
## Tag 1 – Donnerstag 9.11. Willkommen in Kobe

Am ersten Tag unseres Programms wurden wir mittags von Noriko Kajiki und Masako Irie (den beiden Hauptorganisatorinnen des Programms vom „Verband der Abenteuerspielplätze Japan“) in unserem Hotel in Kobe empfangen. Gemeinsam gingen wir zum Rathaus, wo uns der Vizebürgermeister von Kobe empfangen hat. Er berichtete uns, wie wichtig ihm das Thema Spiel ist und wieviel in Kobe dafür getan wird, dass Kinder und Jugendliche Aufenthaltsflächen zum Spielen haben. Wir durften auch auf die Aussichtsplattform von der man einen Blick über ganz Kobe hat.



Danach sind wir weiter durch die Stadt spaziert um uns ein Wohngebiet anzuschauen, was nach dem verheerenden Erdbeben vor 50 Jahren (welches die Stadtgeschichte und Bewohner:innen bis heute sehr prägt) möglichst zukunftsorientiert und barrierearm gebaut wurde. Mit dem Bus ging es dann zum *Human and Disaster Prevention Future Center and HAT-town Development*. Hier wird die unmittelbare Bedrohung durch verschiedenen Naturkatastrophen noch einmal deutlich und anhand des Erdbebens vor 50 Jahren verdeutlicht. Gleichzeitig werden die Ursachen erläutert, sowie Möglichkeiten zur Sicherung und Vorsorge aufgezeigt. Es war ein sehr bewegender und eindrücklicher Besuch, der auch verdeutlicht, wie stark diese ständigen Bedrohungen in der japanischen Gesellschaft eine Rolle spielen.

Anschließend klang der Tag bei einem gemeinsamen Abendessen aus.



---

## Tag 2 – Freitag 10.11.

### Lern- und Wohlfühlorte für Kinder und was genau ist eigentlich ein I-Bashō?



Der Tag begann an der Kobe Women's University, wo wir in einem ersten Vortrag von Professor Daisuke Kaga über das neu gegründete Amt für Kinder- und Familienangelegenheiten unterrichtet wurden. Die Aktivitäten dieses Amtes konzentrieren sich auf die Einrichtung und Gestaltung von Ibasho, den Orten, an denen Kinder sich wohlfühlen und sie selbst sein können, wo sie auch wesentlich in die Gestaltung einbezogen werden.

Mit der Einrichtung dieses Amtes geht Japan einen wichtigen Schritt für die Kinderrechte, Ziel ist auch die Entwicklung eines eigenen Grundgesetzes für Kinder. Die Basis bilden sechs Grundprinzipien:

- 1) Wertschätzung aller Kinder.
- 2) Liebevolle Erziehung und gleichberechtigter Zugang zu Bildung für alle.
- 3) Freie Meinungsäußerung für Kinder immer und überall.
- 4) Berücksichtigung von Kindermeinungen bei politischen Entscheidungen.
- 5) Unterstützung für Eltern und Betreuende.
- 6) Eine Gesellschaft schaffen, in der die Menschen träumen und Kinder gut erziehen können.

Ein eigener Unterausschuss hat Kriterien für einen Ibasho festgelegt:

- ein Ibasho ist nicht nur ein Ort, der Begriff ist weiter gefasst. Auch Spiele, Aktivitäten und Online-Räume können ein Ibasho sein.
- Kinder sagen selbst, ob etwas für sie ein Ibasho ist.

Die Aufgaben des Amtes bei der Gestaltung der Ibasho sind dabei: Vermehren, Verbinden, Verbessern und Prüfen. Es handelt sich also um einen sehr fluiden und hochpartizipativen Prozess.

Die Gestaltung eines Ibasho ist als gesamtgesellschaftlicher Auftrag zu verstehen. Keinesfalls beschränkt sich der Ibasho auf das familiäre Umfeld oder den Schulbereich. Geeignete Orte außerhalb dieser Kontexte sind beispielsweise Abenteuerspielplätze, Parks und Bibliotheken. Das Amt ist direkt der Regierung unterstellt und gehört zum Kabinett des Premierministers.

Als zweites informierte uns Akio Miyamoto über das japanische Bildungswesen.

Das japanische Schulsystem orientiert sich mit seiner Gliederung in die verschiedenen Schularten stark am deutschen System.

Insgesamt lässt sich in der Lehrerfortbildung eine Tendenz hin zu mehr Aktivitäten in der Natur beobachten, zur Förderung von Spiel, beispielsweise als Möglichkeit, eigenständiges Denken und das Erkennen eigener Bedürfnisse zu fördern. Es wird zunehmend wichtig, dass Kinder sich wie Kinder verhalten dürfen. Dabei spielt trotzdem das Übernehmen von Verantwortung weiterhin eine große Rolle, was sich an der Beteiligung von Schüler:innen an Diensten, wie Essensausgabe und Sauberkeit in der Schule ausdrückt.

---

Die Zusammenarbeit mit außerschulischen Organisationen konzentriert sich meist auf Horte und Einrichtungen für Kinder mit Behinderung, andere Angebote sind eher nicht vorhanden, so gibt es nur wenige Kommunen, in denen Spielbusse in die Schule kommen. Später auf unserer Reise lernten wir, dass es durchaus z.B. Kooperationen von Schulen und Abenteuerspielplätzen gibt.



Am Nachmittag besuchten wir zuerst eine Grundschule und wurden mit einem äußerst beeindruckenden Konzert des Schulorchesters mit Schulband und Chor empfangen. Anschließend informierte uns die Direktorin über das Konzept ihrer Schule. Von Strenge und Überregulierung war an dieser Schule wenig zu spüren. Die Lehrkräfte agierten sehr nah an den Kindern und traten mit großer Menschlichkeit auf. Hier war erlebbar, dass Kinder sich ausdrücken und mitgestalten konnten. Auffällig war außerdem, mit welcher Leichtigkeit digitale Medien ins Unterrichtsgeschehen eingebunden wurden. Ein Nebeneinander von Tablets und Tafel war problemlos möglich und wurde mit großer Selbstverständlichkeit von den Schüler:innen praktiziert. Hier konnten wir auch beobachten, wie die Kinder in organisatorische Aufgaben eingebunden wurden, als sie das Mittagessen zu den Klassenräumen brachten und sich um die Ausgabe kümmerten. Auch traten ältere Schüler:innen als Unterstützer:innen der Jüngeren auf. Ein Highlight waren die Spielangebote, die wir in Kleingruppen mit den Schüler:innen und Lehrer:innen im Klassenraum durchführten.

Neben dieser Schule befand sich ein kleineres Gebäude, das als Hort und offener Treff für Kinder fungierte. Hier gab es verschiedene Gesellschaftsspiele und Kreativangebote. Bemerkenswert ist außerdem, dass nahezu jede Schule in Japan über ein eigenes Schwimmbecken verfügt.

Wir besuchten anschließend noch eine weitere Einrichtung, die parallel als Hort und offene Einrichtung fungierte. In mehreren Räumen konnten Kinder sich dort frei bewegen. Pädagogisches Personal ist vor Ort, es gibt jedoch bewusst keine vorgefassten Angebote. Auch hier waren Gesellschaftsspiele und Kreativmaterialien zu finden, zusätzlich zu einem größeren, leeren Raum, in dem Bewegungsspiele stattfinden konnten. Bei unserem Besuch gab es eine große Zeitungsschnipselschlacht, die für eine sehr ausgelassene Atmosphäre sorgte.

Am Abend fand das Welcomedinner statt. Wir besuchten ein besonderes Restaurant, wo wir bereits auf viele Spielpädagog:innen trafen, von denen wir vielen während unserer Reise noch einmal begegnen würden. Bei hervorragendem Sushi und weiteren landestypischen Gerichten konnten wir uns kennenlernen, Bekannte wieder treffen und uns mit Hilfe von Fotos auf dem Handy über unsere Arbeit austauschen.



---

### Tag 3 – Samstag 11.11.

#### Kazenosato Playpark, Rokkomichi children's center - verschiedene Orte für Kinder in Kobe

Als erstes besuchten wir den *Kazenosato Playpark*. Er liegt in einem Gebiet mit mehrstöckigen Wohnhäusern und umfasst 8.000 qm, für japanische Verhältnisse sehr groß. Und das hat auch seinen besonderen Grund: er wurde (wie auch viele der Häuser rundherum) auf einem Gelände errichtet, auf dem bei dem großen Erdbeben vom 17.1.1995 viele der alten Häuser zerstört wurden und wo sich dann die Frage (und auch wohl einmalige Chance) stellte, was hier nun weiter passieren soll. Aufgrund der Initiative der Bürger, die sich mit diesem Anliegen an die Stadt wandten, wurde dann dieser große Park angelegt, wo in 7 Workshops die Bürger ihre Ideen einbringen konnten. Eine Protagonistin der damaligen Zeit erzählte uns davon eindrucksvoll.

Ergebnis der Workshops ist ein Park, der mittlerweile seit mehr als 20 Jahren in Betrieb ist, mit einem Wasserlauf, vielen Blumen und Früchten, die nach dem Allmende-Prinzip alle Bürger ernten dürfen, vielen Freiflächen (als Ausgleich zu den oft engen Wohnverhältnissen in Japan) und einem Jogging-Kurs rundherum. Absichtlich gibt es wenig Spielgeräte, um den Kindern einen größeren Freiraum für freies Spiel zu ermöglichen. Zudem wurde in Holzbauweise ein Versammlungshaus auf dem Gelände errichtet, in dem ebenfalls viele Aktivitäten möglich sind. All diese Aktivitäten erfolgen ehrenamtlich, wie uns Daisuke Ichida erklärt, der eigentlich IT-ler ist, aber drei Kinder hat und sich in seiner Freizeit deshalb sehr intensiv im *Kazenosato Playpark* engagiert. Auch die finanzielle Unterstützung ist minimal (200.000 Yen = ca. 1.200 EUR).

Aus Anlass unseres Besuchs fand ein kleines Spielfest statt, bei dem hauptsächlich verschiedene Bastelaktivitäten für das bevorstehende Weihnachtsfest angeboten wurden. Aus Naturmaterialien, die z.T. direkt vom Platz stammen, wurden Objekte gebastelt. Auch die Gruppenspiele, die wir gemeinsam mit den Japanischen Kolleg:innen anleiteten, erfreuten sich großer Beliebtheit. Nach dem gemeinsamen Spielen verließen wir diesen beeindruckenden Ort.



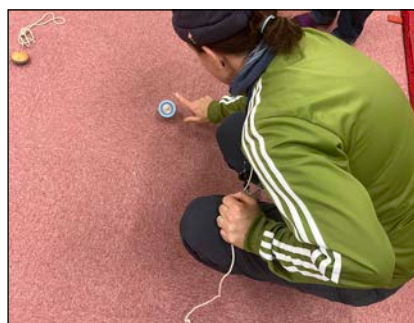
Nach dem Mittagessen ging es an einen ganz anderen Ort. Im 3.Stock des Bahnhofsgebäudes besuchten wir etwas versteckt das *Rokkomichi children's center*. Der sympathische junge Leiter der Einrichtung Naoto Kanosaka stellte uns seine Arbeit vor, die er seit nunmehr schon 18 Jahre betreibt. Es arbeiten dort zwei feste Mitarbeiter:innen und sechs Erzieher:innen. Die Einrichtung ist Montag bis Samstag von 10.00 bis 17.00 Uhr geöffnet und bietet zum einen offene Kinder- und Jugendarbeit an, die kostenfrei und ohne Anmeldung genutzt werden kann. So gibt es u.a. auch einen sehr gut ausgestatteten Bibliotheksraum. Darüber hinaus organisiert das *Rokkomichi children's center* einen Hort (8.00 – 19.00 Uhr), für den die Kinder angemeldet sein und die Eltern auch etwas bezahlen müssen. Der Hort betreut ca. 100 Kinder, das sind ca. 55% der gesamten



---

Besucher:innen. Es gibt in Japan ca. 4.400 dieser Kinderhäuser, die mit altersgemischten Gruppen von 0 bis 18 Jahre arbeiten.

Aus Anlass unseres Besuchs gab es einen Kreiselwettbewerb, an dem nicht nur Besucher:innen der Einrichtung teilnahmen, sondern auch extra angereiste Gäste aus dem Umland, die ihre Kreiselkunst zeigten, mit dabei waren unter anderem auch die amtierenden Kreiselweltmeister. Und auch wir durften uns an der Kreiselkunst versuchen. Kreisel zählen zu den traditionellen Spielzeugen Japans und sind auch eine Leidenschaft des engagierten Leiters Naoto Kanesaka, die sich auf die Kinder ansteckend auswirkt.



Nach dem Besuch des children's center ging es dann noch in eine der traditionellen Ladengalerien, die sich in vielen Teilen Japans finden. Es gibt dort viele relativ kleine Geschäfte, die nicht nur Lebensmittel, sondern auch sonstige Dinge des Alltagsbedarfs anbieten. Wie viele andere ähnliche Bereiche in der Welt hat die *Suido shopping Street* auch das Problem von Leerständen, da sie in ihrer Struktur nicht mehr ganz zeitgemäß ist und sich nun Gedanken machen muss, wie das Überleben mit neuen kreativen Ideen ermöglicht werden kann. Das wurde uns vor Ort konkret vorgestellt: von der Idee eines kleinen Cafés über einen *community garden* in einem aufgelassenen Laden und einen *candy shop zum Fundraising* bis hin zu einem Coworking Space, der eine Infrastruktur für gemeinsames Arbeiten anbietet. Es bleibt zu hoffen, dass es gelingt, mit neuen Ideen dieser Art traditionelle Orte, wie diese shopping street, zu erhalten.

#### **Tag 4 – Sonntag 12.11.**

#### **Internationales Forum zu Spielpädagogik in Kobe**

Am Vormittag besuchten wir zwei Parks, die beide durch bürgerschaftliches Engagement entstanden und auch weiterhin davon geprägt sind.

Der *Kobe East Park (Higashi Yuenchi)* entstand aus einer Initiative europäischer Aussiedler:innen, die sich im öffentlichen Raum zu Gesprächen, Spiel und sportlichen Aktivitäten trafen. Mit der Zeit verstetigten sich die Aktivitäten und mit dem Engagement der Stadt Kobe entstand ein weitläufiger Park mit Grünflächen für sportliche Aktivitäten und zahlreichen Sitzgelegenheiten. Dazu kommt ein Gemeinschaftsgebäude, das Seminarräume und ein Café beherbergt. An den Außenwänden zieht sich um das gesamte Gebäude ein Open Bookshelf, in dem die Bücher ansprechend präsentiert werden. Durch das Personal des Cafés ist gewährleistet, dass dieses Offene Regal kontinuierlich gepflegt wird. Auffällig ist mitten im Park das Denkmal für die Opfer des großen Erdbebens von 1995, das aus einem von unten begehbaren Brunnen besteht, der einen besonders eindrücklichen Moment des Innehaltens auslöst.

---

In direkter Nachbarschaft zum Kobe East Park befindet sich der *Children's Book Forest*. In dem schmalen Gebäude erstrecken sich entlang der Wände Bücherregale aus Holz, in denen zahlreiche Bücher präsentiert werden. Das Cover zeigt dabei nach Außen, so dass ein sehr ästhetisches Erlebnis entsteht. Hier können Kinder und Eltern kostenlos in den Büchern lesen und diese auch mit in den Park nehmen. Nach Hause entliehen werden dürfen die Bücher nicht. So entsteht ein besonderer Ort für Kinder jeden Alters und deren Familien.

Der *Minato no Mori Park* befindet sich ca. zehn Gehminuten von dem ersten entfernt. Er erstreckt sich über eine noch größere Fläche und wird von Straßen, Bahnstrecken und Fußwegen überspannt. Auch dieser Park fand seinen Ursprung in einer Bürgerinitiative. Insgesamt war es der japanischen Delegation sehr wichtig, das bürgerschaftliche Engagement hervorzuheben. Neben den sehr ausgedehnten Grünflächen gibt es auch einen Skatepark und Basketballplätze. Auch hier schließt sich ein Gemeinschaftshaus an, das von Initiativen und Vereinen gebucht werden kann. Zudem findet sich hier auch ein Gewächshaus, in dem verschiedene Pflanzen gezogen werden. Die kleinen Pflanzen werden beispielsweise bei Charityevents als Dankeschöns verwendet. Ehrenamtliche veranstalten an diesem Ort Workshops und kümmern sich um die Pflege der Pflanzen.



Am Nachmittag fand das *Internationale Forum* mit deutschen und japanischen Vorträgen und einem Panel im *KIITO: Design-and-Creative-Center Kobe* statt.

In einer kurzen Vorstellung erfuhren wir über die Geschichte des 1927 erbauten Gebäudes, das ursprünglich eine Prüfstelle für Rohseide, die für den Export bestimmt war, beherbergte. Seit 2012 ist dort das Design- und Kreativzentrum auf vier Etagen untergebracht. Der Ort ist für Erwachsene und Kinder als Kreativ-, Lern- und Spielort konzipiert. Es finden unter anderem Ausstellungen, Podiumsdiskussionen und Workshops statt.

Einmal im Jahr ist es auch der Schauplatz von CHIBIKOBE, zu deutsch Mini-Kobe. Dabei handelt es sich um eine Spielstadt, die nach dem Vorbild von Mini-München konzipiert wurde. Seit 2012 findet das Projekt alle zwei Jahre im Oktober statt. Für das viertägige Programm muss man sich anmelden und auch im Vorfeld ab August in speziellen Workshops vorbereiten. Zu den einzelnen Angeboten gehören Zeitung, Radiosender, Kino, Gamescenter, Strickwerkstatt, Möbelwerkstatt und andere.

Eine Besonderheit ist sicherlich, dass auch tatsächliche Profis aus den von den Kindern gewählten Berufen vor Ort sind und die Kinder so die Tätigkeiten ganz realistisch erleben können. Zum Workshop kochen gehört beispielsweise ein Restaurantbesuch und das anschließende Kochen der dort verspeisten Gerichte. Der Workshop Architektur befasst sich mit dem Gestalten der Inneneinrichtung und des Mobiliars, sowie dem Erstellen von Architekturskizzen. Auch Holz- und Malerarbeiten gehören zum Angebot. Die Geschäfte sehen so aus, wie Kinder sich schöne Geschäfte vorstellen.

Das Designer-Team, bestehend aus Kindern, erstellt Logos und allgemeine Werbematerialien.

Ein weiteres Angebot des KIITO ist das „300 CAMP“, das regelmäßig Workshops in Zusammenarbeit mit Unternehmen und Menschen in kreativen Berufen anbietet.

---

Masako Irie verweist in ihrem Einleitenden Vortrag zu den folgenden Beiträgen auf die Bedeutung des Spiels für Kinder bei der Suche nach ihrem Ibasho. Diese Bedeutung wurde auch deutlich, als Spielpädagog:innen nach dem Erdbeben von 1995 mit Kindern spielten. Das Büro für Kinder- und Familienangelegenheiten der Stadt Kobe fördert deshalb spielpädagogische Angebote und den Austausch mit anderen Ländern.

Es folgte der Vortragsteil der Spielpädagog:innen.

Gerhard Knecht referierte zur Geschichte der Spielmobile in Deutschland und der Entstehung von Netzwerk und Dachverband.

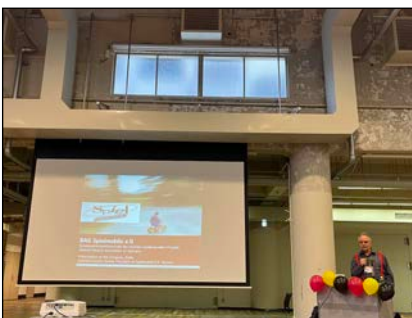
Susanne Endres widmete sich dem Thema Diversity and Play mit dem Verweis auf Safespaces in Deutschland.

Junia Dohi, Mitglied des japanischen Parlaments, erzählte von verschiedenen Projekten, die auch durch seinen Aufenthalt in Deutschland maßgeblich beeinflusst wurden. Er gründete verschiedene Jugendzentren, die im städtischen Raum zum Ziel haben, trotz begrenzten Raumes das Spiel im Freien zu ermöglichen und beispielsweise Geschäftsstraßen in Jugendzentren umzuwandeln. Zu diesem Zweck findet zweimal jährlich ein Straßenfest statt, bei dem Aktivitäten wie Vorlesen, Weihnachtsbasteln, Sportfest, Tauziehen oder Radio angeboten werden. Auch Geschäfte von Kindern, inspiriert durch Mini-München entstehen in diesem Rahmen. Darüber hinaus initiierte Dohi das Sancacu-Projekt (Sancacu: Dreieck), das sich an der Annahme orientiert, dass eine spezielle Weisheit entsteht, wenn drei Menschen zusammenkommen. Dabei werden Bücherregale in Kistenform hergestellt, ein Regal besteht dabei wirklich aus genau einer Kiste. Diese werden beispielsweise von Geschäften befüllt und aufgestellt und enthalten neben Büchern auch Spielzeuge. Diese Bibliotheken haben sich zu Treffpunkten entwickelt und ziehen auch neue Geschäfte an, die Gemeinschaft also belebt. Die Bibliotheken entstanden auch an eher ungewöhnlichen Orten, wie einer Bank und einer Shopping-Mal. Insgesamt gibt es bereits 50 solcher Bibliotheksstätten in ganz Japan.

Hitoshi Shimamura, Vorstand des Abenteuerspielplatz Tokio und Mitglied der IPA (International Play Association), referierte zur künftigen Rolle der Spielmobile in Japan. Da auch hier im Vergleich zu 1955 die Spiel-Räume und -Orte kontinuierlich weniger werden, ist die Spielmobilarbeit besonders wertvoll. Eine wesentliche Rolle spielt auch die demografische Entwicklung in Japan, die dazu führt, dass immer weniger Erwachsene überhaupt Kontakt zu Kindern haben und sich mit deren Bedürfnissen auseinandersetzen, was beispielsweise zu restriktiven Überladung in Parks führt. Hier ist es besonders wichtig, auch Erwachsene in die Spielmobilarbeit mit einzubeziehen und diese von Kindern lernen zu lassen.

Die anschließende Gesprächsrunde der vier Referent:innen beschäftigt sich mit weiterführenden Themen, wie der Rolle von digitalen Spielen und der zunehmenden Tendenz der Spielmobile, Kindern in einer Kundenrolle immer beeindruckendere Angebote machen zu wollen. Zudem beschäftigte sich die Runde mit der Fragestellung, wie in der japanischen Gesellschaft, in der Homogenität eine große Bedeutung beigemessen wird, Erfahrungen mit Diversität vermittelbar sind. Inklusion beispielsweise spielt bereits bei der Entwicklung von Parks eine Rolle. Der zentrale Begriff des „Ibasho“ als sicherer Ort für Kinder ist auch hier maßgeblich, wobei er sich nicht auf räumliche Gegebenheiten beschränken darf, sondern auch ein Umfeld/Ökosystem an sich meint.

Nach Abschluss der Gesprächsrunde kamen die Besucher:innen des Forums in lockerer Runde zusammen. So entstand ein lebhafter Austausch und natürlich wurde auch gemeinsam gespielt.





---

## Tag 5 – Montag 13.11. Natur und Tradition in Gifu

Heute war ein Reisetag. Wir sind von Kobe mit dem Shinkansen nach Gifu gefahren.

Nach einem herzlichen Empfang ging es auf zwei Autos verteilt weiter. Zuerst besuchten wir einen berühmten Schrein in der Gegend, wo uns die Tradition der Ehrung im Tempel näher gebracht wurde. Eine Zwischenstation in einer Art Raststätte zeigte uns, wie für die Bevölkerung hier Möglichkeiten geschaffen werden, ihre handwerklichen Waren zu verkaufen. Gleichzeitig war hier unsere Mittagspause mit traditionellen Mahlzeiten.

Anschließend fuhren wir weiter zu einem *Washipapermuseum*. Hier bekamen wir in einem Workshop gezeigt, wie das traditionelle Papier hergestellt wird und durften uns selbst daran ausprobieren.

Nach diesem Einblick in dieses traditionelle japanische Handwerk und dem Museumsbesuch fuhren wir in die „*Gifu Academy of Forest Science and Culture*“.

Diese Akademie ist ein Lern- und Erlebnisort für kleine und große Menschen und unsere Station für die kommenden drei Tage.

Das Gelände liegt sehr ruhig im Wald, ist sehr groß und vielfältig. Es beherbergt neben einem Ausbildungszentrum für Erwachsene, auch einen Waldkindergarten und Spiel- und Werkmöglichkeiten (Barfußpfad, Bauecke mit Wasser und Holz, Feuerstellen etc.).

Gemeinsam mit den Kolleg:innen wurden bei einem kulinarisch traditionellen Welcome-Diner die kommenden Tage besprochen und der Tag mit guten Gesprächen und Spielrunden beendet.



## Tag 6 – Dienstag 14.11. Spielpädagogik-Workshop in Morinos Gifu Prefectural Forest Culture Academy (Forest Education Center) - Mino in der Präfektur Gifu

Die deutsche Delegation traf auf eine Gruppe interessierter Spielpädagog:innen aus der Präfektur Gifu. Die beruflichen Hintergründe der einzelnen Teilnehmenden waren divers – sie einte das Interesse an der Spielarbeit mit Kindern. Der Tag bildete den Auftakt einer dreitägigen Zusammenarbeit der international gemischten Gruppe.

Die Mitglieder der Delegation wurden zunächst vorgestellt. Es folgte ein ausführlicher autobiografischer Vortrag über die Geschichte und Entwicklung der Spielmobile in München zwischen 1972 und 1992 von Karla Leonhardt-Zacharias.

---

In einem zweiten Vortrag stellten Marion Schneider (Wundersam anders e.V., Bayreuth) und Anna Plath (SpielTiger e.V., Hamburg) anhand der Arbeit des Dachverbands „Spielmobile e.V.“ sowie ihrer eigenen Trägerorganisationen aktuelle Tendenzen der Spielmobilarbeit vor.



Es folgte ein Zoom-Austausch mit 8 Pädagog:innen aus ganz Japan, die dem Treffen live zugeschaltet waren. Sie stellen einzeln ihre mobilen Spiel-Projekte aus dem ganzen Land vor.

Herr Hoshino erklärte zunächst die Spielmobilarbeit in Japan. Aktuell gibt es 20 Spielmobile in Japan, die über den gemeinsamen Austausch vernetzt sind.

Im Grundsatz ähnelt sich die Arbeit in Japan und in Deutschland hinsichtlich der Prinzipien Freiwilligkeit, Offenheit und Kinderpartizipation. Ein japanisches Spezifikum, das die Delegation bereits an mehreren Stationen kennengelernt hatte, ist die Vorbereitung auf Katastrophenfälle. Die Übungen für den Ernstfall nehmen auch Einzug in die Spielarbeit.

Herr Takahashi aus der Präfektur Yamagata stellt mobile Aktionen an öffentlichen Orten z.B. Parks vor. So schafft sein Team an unterschiedlichen Orten *I-Basho* (gute Orte für Kinder). Ferner stellt er den Brückenschlag zwischen Spielarbeit und Schule her: So hat es eine Einheit ins Curriculum der 5. Klasse geschafft.

Herr Shinzō aus der Präfektur Miyagi stellt ein Projekt der Stadt Sendai vor. In der Vergangenheit fanden Angebote in Meeresnähe statt. Die ehemaligen Spielorte wurden jedoch durch einen Tsunami zerstört. Die Spielpädagog:innen gingen daraufhin in die Notunterkünfte, wo sich Spiel und seelsorgerische Aufgaben der betroffenen Kinder und deren Familien verbanden. Das Spielmobil von Herrn Shinzō fährt in circa 30 Orte in der Region und erhält Aufträge für Aktivitäten über die Präfekturverwaltung in Miyagi.

Ähnliche Berichte kommen aus der Präfektur Mie: Hier dienen die Spielaktionen auch zur Traumabewältigung der frustrierten und traumatisierten Kinder. Im Zeitraum zwischen 2012 und 2015 hat das Projekt täglich Aktivitäten durchgeführt. In der Folge entstanden 4 *I-Basho*, darunter auch ein öffentlicher Playpark, in welchem die Kinder Lebensmittel anbauen.

Herr Kodan aus Hitachi stellt unter anderem das Projekt einer Ministadt vor.

Herr Suu aus Sumida, Tokyo formuliert die Mission seiner Arbeit wie folgt: *Eine schöne Umgebung für Kinder und Umwelt schaffen*. Durch *Play Kits*, die an unterschiedlichen Orten der Stadt zum Einsatz kommen, wird die Mission mit Leben gefüllt. Man kann das Spielmobil mit Kreide bemalen und es kann als Klettergerüst von den Kindern bespielt werden. Herr Suu stellt die *Spieluni* vor: 2 x im Monat erkunden Kinder wissenschaftliche Themen auf spielerische Art und Weise. Die Arbeit des Mobils findet nach dem Schulunterricht sowie an Samstagen und Sonntagen statt.

---

Herr Adachi aus Hachioji nahe Tokyo fährt mit seinem Spielmobil nach Bedarf raus. Seine Organisation betreibt einen Playpark und ein Spielmobil. Die Einsatzorte sind vielfältig: Parks, Flussufer, Straßen, Shopping Malls, Schulhöfe und Kindergärten.

Herr Mario aus Osaka stellt seinen seit 20 Jahren bestehenden Kinderkulturverein vor. Dieser führt ein Theaterfestival der Oberschüler oder Taiko-Trommel Events durch. Auch die Playpark Aktivitäten sind seit 2021 Teil des Programms. Durch Zusammenarbeit zwischen NPO, Verwaltung und Unternehmen konnte ein neues Spielmobil angeschafft werden. Die Firma Daihatsu hat ein eigens für den Zweck der Spielmobilarbeit designtes Fahrzeug entwickelt. Es ist multifunktional und kann sogar in eine Bühne verwandelt werden. Die Vorstellung des Fahrzeugs weckte bei einigen Teilnehmenden der deutschen Delegation spontane Begehrlichkeiten.

Nach den Vorträgen über Zoom beendete Frau Yuko das Forum mit einem Schlusswort: Darin erwähnte sie auch die staatlichen Hilfen im Zuge der Kompensation der Folgen von Corona. Hieraus konnte die Spielmobilarbeit Japans profitieren. Diese Mittel waren – wie in Deutschland auch – zeitlich begrenzt. Frau Yuko betont die Wichtigkeit, die Vorteile von stationären und mobilen Einrichtungen zu vermitteln. Insbesondere, dass beide Konzepte nebenher notwendig sind und einander ergänzen zur Schaffung vielfältiger I-Basho.

Es folgte ein Praxisaustausch zur Vorbereitung einer Spielaktion am Folgetag. Für eine Spielaktion in einem Kindergarten (circa 150 Kinder) werden unter Leitung von Herrn Nava in Kleingruppen Spiele unter Verwendung von Naturmaterialien aus der Umgebung erfunden. Die Delegationsmitglieder verteilen sich auf die 7 Kleingruppen und erarbeiten trotz Sprachbarrieren einen Plan für ihre Aktionen. Am Ende der Arbeitsphase, die im Freien stattfand und 2 Stunden dauerte, trugen sämtliche Teilnehmenden des Austauschs ihre Materialien zusammen und stellten die geplanten Spiele vor. Mit dem Packen des Spielmobils für den Folgetag war der inhaltliche Part beendet und die deutschen Mitglieder konnten den interkulturellen Austausch im späteren Verlauf des Abends bei gemeinsamen Essen am Lagerfeuer fortsetzen.



## **Tag 7 – Mittwoch 15.11. Spielaktion im Kindergarten**

Nach einer 40-minütigen Fahrt durch die ländliche Region der Präfektur Gifu erreichte die international gemischte Gruppe aus Spielpädagog:innen den Kindergarten, um die am Vortag vorbereiteten Aktionen durchzuführen. Die etwa 150 Kinder zwischen 1 und 5 Jahren erwarteten die Gruppe voller Neugier und Vorfreude.

Kurz bevor das eigentliche Spiel losging, ertönte eine Erdbebenwarnung per Lautsprecher. In weniger als 1 Minute versammelten sich alle Kinder an einem festgelegten Ort und demonstrierten, wie bereits im frühen Alter Routinen für den Ernstfall eingeübt werden.



---

Dann ging es für alle Beteiligten für die Dauer von circa 90 Minuten ins gemeinsame Spiel mit den Kindern. Gemeinsam mit den Erzieher:innen und den Kindern haben die Pädagog:innen ihr am Tag zuvor vorbereitetes Material zum Einsatz gebracht. Der Kindergarten bot eine große Freifläche, die zahlreiche Spielsituationen ermöglichte.

Nach dem Spiel wurde vom Kindergarten Essen für die Gäste bereitgestellt. Danach schilderten alle Gruppenteilnehmenden in einer ausführlichen Reflexion ihre Eindrücke. Beeindruckt zeigte sich die Mehrheit, wie unvoreingenommen und unmittelbar sich die Kinder den Pädagog:innen und dem Material annäherten. Das eingesetzte Naturmaterial setzte sein spielerisches Potenzial frei allein durch Raum, Zeit und Angebote. Ungeachtet davon, ob das Spiel der Kinder den Vorstellungen vom Vortag entsprach oder nicht, fanden die Kinder ihren Zugang und schufen im Spiel regelrechte Transformationen des Materials: So wurden aus den Musikinstrumenten irgendwann Fernrohre und andere Spielsachen. Die Materialien waren praktisch kostenlos und konnten die Kinder ausreichend beschäftigen.

Das eingesetzte Spielmobil wurde von den Kindern ebenfalls als Spielgerüst genutzt. Mit einem Holzbrett und einem Seil verwandelte sich das Fahrzeug in eine Rutsche. Nach einigem Zögern traute sich der erste Junge, das Brett herunterzurutschen - gesichert durch Erwachsene.

Beeindruckt zeigten sich die Mitglieder der deutschen Seite davon, wie kooperativ die Kinder miteinander umgingen: Sie zeigten sich gegenseitig das Material und die jüngeren imitierten die Älteren. Somit reichten seitens der Erwachsenen nur ein paar wenige Impulse aus, um die Kinder ins freie Spiel zu führen.



## **Tag 8 – Donnerstag 16.11. Spielaktion in einer Grundschule**

Am letzten Tag der Etappe in Gifu besuchte die internationale Gruppe eine Grundschule. Diese erreichten wir nach einer 60-minütigen Fahrt. Nach Erreichen des Geländes erhielten wir zunächst eine Einführung in die örtlichen Gegebenheiten. Neben der Schule liegt ein Berg namens *Wanbakuyama*, von dem in der Vergangenheit Material abgetragen wurde. Dieser war früher eine beliebte Abkürzung der Schulkinder auf Ihrem Schulweg. Aus Sicherheitsgründen wurde der Weg später gesperrt. Aus den ehemaligen Schüler:innen bildete sich jüngst eine Elterninitiative, welche den Berg als Ort für Kinder reaktiviert hat. In gemeinschaftlicher Aktion wurden Bäume gestutzt und Wege geschaffen, um einen naturnahen Ort zu schaffen. Auch die Schule geht dazu über, den Wald zu nutzen: Unter anderem für naturwissenschaftlichen Unterricht, Naturerfahrung und Bewegung. So entstand unter anderem ein kleiner Abenteuerspielplatz, der jedes Jahr von Schüler:innen der 5. Klassen neu im Wald mit Tauen, Seilen und Naturmaterialien errichtet wird.

Delegationsteilnehmerin Grit Eissler (Landratsamt Fürth) führte in der Aula zunächst eine Einheit zum Thema re/upcycling für eine Schulklasse (circa 40-50 Kinder) durch. Nachdem sie einige

---

Upcycling Ideen und Objekte vorstellte, führte sie ein Quiz zum Thema Nachhaltigkeit durch. Daraufhin stellten die Kinder ihre vorbereiteten Fragen an die Delegationsteilnehmerin.

Danach durften die deutschen Delegationsmitglieder an der mittäglichen Schulspeisung im Stillen teilnehmen. Es folgte das Kontrastprogramm im Spiel mit den Grundschüler:innen im Freien. Wieder kam das Naturmaterial zum Einsatz, das ähnliche Effekte auslöste wie am Tag zuvor: Mit relativ einfachen Mitteln können Kinder in zahlreiche spielerische Momente involviert werden. Die Offenheit von Material in Verbindung mit Zeit, Raum und Spielpartner:innen wurde als gewichtiger Faktor genannt.

Die Schuldirektorin befürwortet den Spieleinsatz: es fördere auch unterschiedliche Lernmöglichkeiten der Kinder. Sie bedauert allerdings, dass die Lehrkräfte nicht anwesend waren. Sie freut sich über die Möglichkeit, dass dieser Tag in der Form an ihrer Schule stattfinden konnte. Sie pflegt daher die Beziehung zu Herrn Nava, der federführend den Rahmen in Gifu gestaltet hat.

Nach der abschließenden Reflexion wurde die Gruppe, die 3 Tage zusammen in Gifu gearbeitet hat, aufgelöst. Für die deutsche Delegation stand der Nachmittag zur freien Verfügung, um nächstgelegene Orte zu erkunden. Am Folgetag nahm die deutsche Delegation Abschied von der Waldakademie und der Präfektur Gifu.



## **Tag 9 – Freitag 17.11. Kyoto - Tradition trifft Moderne**

Auf dem Rückweg von Gifu Richtung Osaka haben wir in Kyoto einen Zwischenstopp eingelegt, unser Gepäck bei Herrn Kazama im Auto zwischengelagert und sind von dort aus direkt in das *Manga Museum* gegangen. Hier wird die Geschichte und Bedeutung von Mangas in der japanischen Kultur deutlich. Sie sind nicht nur ein Comic Medium, sondern vermitteln auf niedrigschwellige Weise viele gesellschaftliche Themen der jeweiligen Erscheinungszeit. Insofern sind sie - neben Zeitungen - eines der meistgelesenen Medien in Japan und bedienen alle Alterssparten. Im Museum hatten wir auch die Gelegenheit einem Kami-Shibai beizuwohnen, einem traditionellen Papierbildtheater, so wie es früher in den Parks und auf öffentlichen Plätzen gehandhabt wurde.

Anschließend sind wir zu dem *Nijo-Jo Castle* gegangen, welcher als UNESCO Weltkulturerbe gilt, da es einer der größten und bedeutendsten Shogun Paläste in Japan ist. Hier hat der Shogun die Macht an den Kaiser zurückgegeben und somit das Ende der Edo Zeit (1603–1868) eingeläutet. Nach Besichtigung des Schlosses hatten wir noch die Möglichkeit den großen Ninomaru Palastgarten zu durchwandern.

---

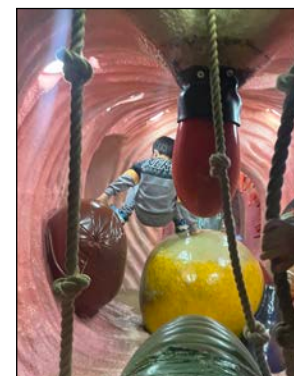
Danach ging es mit dem Zug Richtung Osaka, wo wir unser Hotel für den letzten Teil des Programms bezogen haben.



## Tag 10 – Samstag 18.11. Spiel, Spaß, Spannung, Kreativität und ein Tempel

Am Morgen besuchten wir in Sakai das Museum der Handwerkskunst, wo verschiedene traditionelle japanische Handwerke vorgestellt wurden. Den Schwerpunkt bildete dabei die Messerschmiedekunst, für die der Stadtteil weltberühmt ist.

Am Nachmittag besuchten wir zuerst das „Big Bang“, einen riesigen Indoor-Abenteuerspielplatz, der sich über 3 Stockwerke erstreckt. Besonderes Highlight ist der Kletterturm, der mehrere Stockwerke verbindet. Diesen bezwangen einige von uns unter fachkundiger Hilfe von zwei Kindern, die sich speziell darauf vorbereitet hatten, der deutschen Delegation den Spielplatz zu zeigen. Dieser beinhaltet zahlreiche großräumige begehbare Spielarenen, wie ein Riesenkaleidoskop, eine mehrere Quadratmeter umfassende Riesenummelbahn, viele Stationen, die die Phänomene der Sinneswahrnehmung erlebbar machen. Bewegungsspiel war auf vielfältige Weise möglich, ein begehbare Krokodil und ein Saurier beherbergten in ihrem Inneren verschiedene Spielmöglichkeiten, Leitern und Trampoline. Auch digitales Spiel ist integriert, Kinder können beispielsweise ihren eigenen Avatar zeichnen und diesen sofort auf einer riesigen Leinwand durch die Spielwelt steuern. Eine hervorragend ausgestattete und organisierte Bastelstation inspirierte mit vielen Anregungen zum kreativen Umgang mit Recyclingmaterial. Auch hier wurde deutlich, dass die Einbeziehung der Eltern eine große Rolle spielt und auch die Kinder an der Gestaltung des Programms beteiligt werden.





Bei einem kleinen Zwischenstopp schauten wir uns noch das kleine gelbe Spielmobil der Organisation an. Dieses wurde von einer hiesigen Brillenfirma gespendet. Denn das Draußenspielen ist auch eine gute Prävention für die Augen, es schult unter anderem, Weite und Wahrnehmung. Dies ist auch für uns eine neue interessante Perspektive auf die Arbeit mit dem Spielmobil. Ein paar Spieleinsätze konnte es schon fahren, nun soll es aber regelmäßig zum Einsatz kommen, daher freue man sich hier besonders über den Austausch mit den deutschen Spielmobiler:innen.

Die nächste Station war der zehn Minuten fußläufig entfernte *Chotto-Bang*, also der kleine Abenteuerspielplatz. Auch dieser entstand nach deutschem Vorbild, was durch den deutschen Namen „Abenteuerspielplatz“ am Eingang deutlich wird. Auf dem Gelände befinden sich Kletterelemente und ein Kochbereich, den Höhepunkt bildet aber wohl der ausrangierte Bahnwaggon. Wie weitläufig das Areal eigentlich ist, wird deutlich, wenn man den Pfaden durch den Wald folgt. Es schließt sich eine Lichtung und auch ein Zugang zu einem größeren See an.



Da die Wetterprognose für den Tag äußerst ungünstig war hatte Hiroyuki Kawaguchi, der uns begleitete, das Zeichnen mit japanischer Tusche in den Tempel eines befreundeten buddhistischen Priesters verlegt. Dort erwartete uns eine Vorstellung des Tempels und der Rituale. Klanggegenstände und Räucherritual wurden von uns ausprobiert. Anschließend erzählte uns Hiro von der Geschichte und dem Programm seines Abenteuerspielplatzes und Spielmobils. Danach erwartete uns das traditionelle Tuschezeichnen, bei dem wir selbst diese Tradition ausprobieren durften.

Den Abschluss des Abends bildete ein Abendmenü, das von der Familie des Priesters zubereitet worden war und wohl eines der kulinarischen Highlights der Reise darstellte. werden.



---

## Tag 11 – Sonntag 19.11. Ein spielerischer Abschluss in Osaka

Morgens wartete vor dem Hotel eine kleine Überraschung auf uns. Herr Mario war gekommen um uns seinen Spielbus zu präsentieren. Nachdem wir nach seinem Vortrag, bei dem er uns in Gifu sein Spielmobil vorstellte, so begeistert vom Gefährt waren, kam er prompt vorbeigefahren. Sein Spielbus ist ein von Daihatsu produzierter Kleinlastwagen, der in Serie produziert wurde mit einem Kofferaufbau, der sich von allen Seiten öffnen lässt. Somit kann das Fahrzeug von allen Seiten beladen und entladen werden und man muss nicht in das Fahrzeug steigen, was den Prozess des Be- und Entladens beschleunigt. Dies durften wir dann auch direkt ausprobieren. Besonders gelungen ist die Gestaltung des Fahrzeuges von außen, weil es von jeder Seite anders aussieht. Besonders witzig sind bedruckte Stoffhüllen, unter denen das Auto verschwindet und dann zum Beispiel wie ein Panda aussieht. Man kann den Aufbau auch von der Pritsche lösen und somit das Auto als offenen Lastwagen benutzen. Auch die verschiedenen Projektkisten mit spannendem Spiel- und Kreativmaterial durften wir testen. In den Kisten befinden sich traditionelles Spielzeug wie Kreisel oder Geschicklichkeitsspiele, Naturmaterial wie Eicheln und Astholz, eine Murmelbahn aus Dachrinnen mit Holzkonstruktion mit mehreren Löchern zum Durchstecken, Jongliermaterial, Tafeln und Kreide, sowie eine Dartscheibe. Außerdem gibt es auch Sitzgelegenheiten Plastikrasen und Decken als Spielflächen, Lochplatte zum Einhängen von Materialien und eine Pinnwand. Wenn das Material ausgeladen ist, kann die Pritsche / Kofferausbau als kleine Bühne genutzt werden.



Nachdem wir alles ausführlich getestet und bespielt hatten, begaben wir uns auf eine kleine Stadtführung durch Osaka. Ein erfahrener Freiwilliger aus Osaka stellte uns die Stadt von ihren historischen Dimensionen bis heute dar und zeigte uns für eine Stadt wesentliche Einrichtungen von damals bis heute: Schulen, Kindergärten, Krankenhaus, Banken, Versicherungen. Bei der Führung wurde deutlich, wie sich die Innenstadt verändert hat. Es wohnen nur noch wenige Menschen in der Innenstadt, allerdings verwandelt sie sich aktuell von der autogerechten Stadt in eine Fußgänger:innen und fahrradfreundliche Stadt mit Begrünung, Fahrradwegen, Boulevards und Parklets zum Verweilen.





---

Zum Abschluss unseres gemeinsamen Studienprogramms veranstalteten wir in Osaka ein Spielfest mit Spielangeboten von japanischer und von deutscher Seite. Die japanischen Spielpädagog:innen hatten verschiedene Bereiche es gab zum einen eine „Kartonstadt“ in der sich Kinder und Erwachsene kreativ austoben konnten. So entstanden beispielsweise ein Labyrinth, eine Rutschbahn oder Häuser. Weitere Stationen waren verschiedene Kinderkaufäden, kleine und große Rahmen mit Schnüren bespannt zum Flechten, traditionelle Spiele mit Kreisel und historischen Spielsteinen für Hüpfspiele, Kalligraphie, Spielinseln mit Spielen wie Plastikflipper, Vier gewinnt, Puppen, Geschirr und ungewöhnlichen kinetische Objekten, sowie Jongliertücher an einem Gummiband. Auffällig war, dass die meisten Angebote am Boden mit Matten angeboten wurden und somit relativ barrierearm zugänglich waren. Zudem gab es Infostände für den Spielbus Osaka und für die IPA, die Eltern zum Mitdiskutieren über den Wert des Spiels einluden.

Auch wir deutschen Spielpädagog:innen trugen unseren Teil zum Spielfest bei. So konnten Kreisel aus Luftschlagen und Holz gebastelt werden. Die Kinder konnten sich am Fadenspiel ausprobieren oder Seilspringen. Ein ganz besonderer Austausch fand bei den Kreidehüpfspielen statt, in dem sich deutsche und japanische Spiele gegenseitig beigebracht wurden. Ein Highlight waren sicher die verschiedenen Großgruppenspiele, sowie der Banana-Tanz als gemeinsames Ende des gelungenen Spielfestes. Bei dem viele ehrenamtliche Spielpädagog:innen eine leere Fläche unter einer Hochstraße, in einen lebendigen Spielpark verwandelten. Mit vielfältigem Material und Angeboten wurde den Teilnehmenden eine bunte und erlebnisreiche Spiellandschaft geboten.



## **Tag 12 – Montag 20.11. Abschluss und Abschied in Osaka**

Der letzte Tag stand im Zeichen der Reflexion. Am Vormittag kamen wir als Deutsche Delegation zusammen um gemeinsam die Erlebnisse der letzten Tage zu reflektieren und somit auch die abendliche gemeinsame Reflexion vorzubereiten.

Daher folgt nun eine zusammengefasste Aufstellung des Feedbacks der Delegation:  
Erfahrungen:

- Insgesamt sehr produktiver, aktiver, spannender und wertvoller Austausch
- Bereichernde Erfahrung
- Tage in Gifu waren eine neue Erfahrung Kontrast durch Nähe zur Natur, Willkommen Abwechslung zur Großstadt
- Sehr positiv, dass jede:r von uns die Möglichkeit hatte etwas zur Arbeit zu präsentieren
- Neue Erfahrung im Spiel mit Naturmaterialien
- Gute Mischung von Aktivität, Spiel, Theorie, Vorträgen und Freizeit im Programm
- Große Hilfe eigene Dolmetscherin dabei zu haben, dadurch sehr guter auch fachlicher Austausch möglich



---

#### Herausforderungen:

- kulturelle Unterscheide, die im Miteinander spürbar wurden
- Unterschiedliche Gruppendynamik
- Erwartungen an uns waren nicht immer ganz klar
- Gastgeschenke organisieren und koordinieren -> bessere Planung im Vorfeld
- Körperliche Anstrengung
- Zoom treffen für Vorbereitung -> besser 1x vorher persönlich treffen

#### Zukunftsperspektive:

- Kontakt zur Japanischen Delegation weiter pflegen
- Austausch weiter voranbringen
- Bei vielen Bereitschaft zur Weiterführung und Planung

Am Abend gab es dann eine gemeinsame Feedback-Runde. Dort gab es nach Tagen aufgeteilte eine Rückmeldung gesammelt von uns:

#### Kobe Tag 1 bis 4:

- Besuch beim Vize-Bürgermeister war eine Ehre
- Umgang mit Naturkatastrophen und Sensibilisierung dafür war beeindruckend
- Rahmen des Forums war sehr gut
- Vielen Dank für die tolle Organisation und rege Teilnahme
- Freude, dass es großes Interesse am Thema Diversität gab
- Austausch zu den Projekten war gewinnbringend
- Stadtführung in den Parks und der Bibliothek waren sehr interessant, spannend diese Art der Lebenswelten der Kinder zu sehen
- Fachlicher Austausch an der Uni und das Kennenlernen des Konzepts Ibasho war prägend

#### Gifu Tag 5 bis 8:

- insgesamt Rahmen in Gifu sehr schön
- Willkommene Abwechslung
- Krafttanken in der Natur
- Workshops waren super, haben Spaß gemacht
- Austausch mit Teilnehmenden war wichtig und interessant
- Praxis mit den Kindern war ein erkenntnisbringendes Erlebnis
- Kontext Schule und freies Spiel war spannend zu beobachten
- Spielen mit Naturmaterialien schöner Ansatz
- Gemeindame Zusammensein am Lagerfeuer war ein Highlight
- Sowie extra für uns Organisierte kulturelle Highlights

#### Kyoto Tag 9:

- Danke für die Möglichkeit, auch diese Stadt kennenlernen zu dürfen
- Haben uns sehr gefreut, dass auf unsere Wünsche eingegangen wurde (bsp. Mangamuseum)
- Besichtigung der besonderen Kulturellen Stätte des Tempels war ein schönes Erlebnis

#### Osaka Tag 10 bis 12:

- Museumsbesuch gab tollen Impressionen
- BigBang Erfahrung war ein Highlight war sehr beeindruckend
- Architektur war beeindruckend
- Ansprache an Kinder sehr vielfältig und ganzheitlich
- Großer Dank an die beiden Kinder, dass sie sich bereiterklärt haben uns alles zu zeigen und dass wir alles mitmachen und ausprobieren durften, hat sehr viel Spaß gemacht
- Abenteuerspielplatz zu besichtigen war sehr schön
- Tempelerfahrung war sehr besonders und ein absolutes Highlight
- Rituale gezeigt zu bekommen und traditionelles Essen haben Homestay-Atmosphäre gebracht, großer Dank dafür
- Vielen Dank auch, dass das Osaka Spielmobil extra zu uns gekommen ist

- Sehr spannend die Unterschiedlichkeit der Spielmobile zu sehen
- Teil vom Spielfest sein zu können und mitzubekommen wie es in Japan ist, war eine wertvolle Erfahrung

Insgesamt sind wir sehr Dankbar für die tolle Organisation, das abwechslungsreiche Programm, die verschiedenen Unterbringungen und das Kennenlernen verschiedener Verkehrsmittel. Aber vor allem für die vielen tollen Menschen die wir kennenlernen durften und den wertvollen Austausch!

Beiden Seiten ist es wichtig eine Perspektive für eine Weiterführung zu haben. Auch darüber wurde sich noch ausgetauscht. Bevor es zu einer kleinen Abschiedsfeier mit japanischem Barbecue über ging, fand noch ein kleiner gemeinsamer Austausch und eine Diskussion zum Thema Ibasho statt. Insgesamt ist es wichtig, das Konzept Ibasho fortzuführen und immer wieder in den Vordergrund zu rücken, denn jedes Kind braucht mindestens einen Ort an dem es sich wohlfühlen und sein kann wie es ist, in Japan, in Deutschland, auf der ganzen Welt! Darüber sind sich alle einig.

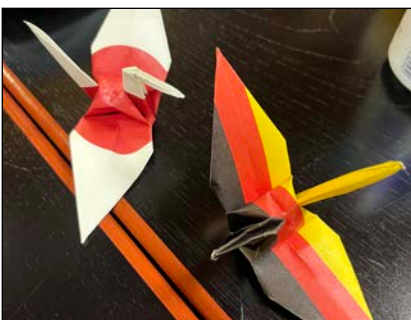


---

## Abschluss

Die Vernetzung von Fachkräften auf internationaler Ebene hat sich auch in dieser Konstellation wieder als sehr fruchtbar und bereichernd für alle Seiten erwiesen. Spielen gelingt auch ohne Sprache. Gemeinsamkeiten werden im Spiel entdeckt und Grenzen überwunden. In verschiedene Gesellschaftsstrukturen einzutauchen und voneinander zu lernen, ist die beste Möglichkeit für mehr Verständnis zwischen beiden Nationen. Die deutsche Delegation erlebte die berühmte Gastfreundschaft und Aufmerksamkeit der Japaner:innen (*Omotenashi*). Diese Erfahrung von Gemeinschaft entzündete Lust auf zukünftige Projekte und weitere inspirierende Begegnungen. Sofern möglich, möchten beide Seiten diesen Austausch gern aktiv weiterführen. Besonders bei den Neumitgliedern der deutschen Delegation besteht Interesse, etwas vom erlebten *Omotenashi* zurückzugeben und japanische Spielpädagog:innen zu einem späteren Zeitpunkt in Deutschland willkommen zu heißen.

Die Liste zu bearbeitender Themen ist längst nicht erschöpft: In Japan kann die Frage nach Internationalisierung aufgrund der aktuellen demografischen Lage an Bedeutung gewinnen. Solche Trends könnten zum Beispiel in Diskursen wie den *Ī-Bashō* berücksichtigt und in Form von Diversitätskonzepten in pädagogische Praxis überführt werden. In Hinblick auf Awareness- und Schutzkonzepte haben sich Einrichtungen in Deutschland in den letzten Jahren auf den Weg gemacht, ihren Blick für diskriminierende Strukturen zu schärfen und diesen entgegenzuwirken. Die Erfahrung aus diesen Prozessen böte Potenzial für weiteren fachlichen Austausch mit der japanischen Seite. Auch das große Thema der Partizipation von Kindern und Jugendlichen in der Gestaltung von Sozialräumen und öffentlichen Orten bietet mit Sicherheit vielfältige Gelegenheiten, in den gemeinsamen Diskurs zu treten.





---

## Anhang

Links zu den Homepages der Organisationen

[Spielmobile e.V.](#)

[Japan Adventure Playground Association](#)

[Morinos Gifu Prefectural Forest Culture Academy \(Forest Education Center\)](#)

[Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes Nordrhein-Westfalen](#)

[Spiellandschaft Stadt e.V. München](#)

[Wundersam anders e.V. Bayreuth](#)

[Spielmobil RatzeFatz Landkreis Fürth](#)

[SpielTiger e.V. Hamburg](#)

[Spielen mit Kindern e.V. Bielefeld](#)

[Pa/Spielkultur e.V.](#)

---

Vielen Dank an alle, die es möglich machten, dass dieser Austausch stattfinden konnte und ihn zu einem wertvollen Austausch gemacht haben.

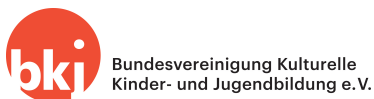
*Spielmobile e.V.*

*Japan Adventure Playground Association*

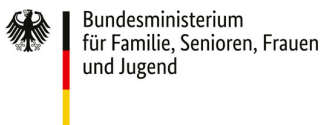
*Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*

*sowie allen Teilnehmenden*

Ein großer Dank an Heike Patzschke für das großartige Dolmetschen und das generelle Zusammenbringen der Kulturen und jedes offene Ohr.



Gefördert vom:



#### REDAKTION DES PROJEKTBERICHTS 2023:

Anna-Elisabeth Plath  
Gerd Knecht  
Grit Eißler  
Karla Leonhardt-Zacharias  
Marion Schneider  
Susanne Endres  
Tim Tiedemann

*Fotos copyright:*

Anna Plath  
Susanne Endres  
Tim Tiedemann