

JUGEND WAHN

Um im Konkurrenzkampf zu bestehen, setzen Spielzeughersteller ihre Altersangaben immer weiter herunter. Welchen Zahlen kann man trauen?

TEXT KATHRIN HARTMANN



RUMHEIZEN IM
UNTERHOLZ: AB 0 JAH-
REN ERLAUBT. FÜR
ALLES ANDERE BITTE
PACKUNGSBEILAGE
BEACHTEN



S

ie sei schon verunsichert gewesen, sagt Kirsten Reiners, als ihre Tochter das Memory nicht verstanden habe. Ein Großeltern Geschenk, ausgesucht nach Altersangabe: ab zwei Jahren. „Man fragt sich ja: stimmt was mit meinem Kind nicht, wenn es das mit zweieinhalb noch nicht kann?“ Die 38-jährige Mutter musste sich auch daran gewöhnen, dass sie bei manchem Kleinkinderspielzeug die Anleitung erst genau lesen musste. „Wer denkt sich solche Altersangaben eigentlich aus?“, fragt sie, während Tochter Nele versunken mit den Kühen des Bauernhofs spielt, den die Mutter selbst als Kind geschenkt bekommen hat.

Seit die Pisa-Studie das deutsche Bildungssystem schwer ins Wanken gebracht hat, versuchen Eltern, ihre Kinder bereits im Säuglingsalter zu fördern. Die Industrie kalkuliert mit der Verunsicherung der Eltern: Sie treffen die Kaufentscheidung, solange Kinder keine eigenen Wunschzettel haben. Den Wachstumstrend auf dem ansonsten stagnierenden Spielzeugmarkt sieht die Branche im boomenden Baby- und Kleinkinderspielzeug: 278 Millionen Euro geben Eltern dafür jährlich aus. Laut Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels bekamen Kinder bis zu drei Jahren 2008 Spielzeug im Wert von 140 Euro pro Jahr geschenkt – 38 Prozent mehr als 2004. Und weil die Hälfte des Umsatzes mit Neuheiten gemacht wird, wächst das Angebot: Rund 70 000 neue Produkte werden jedes Jahr auf der Spielzeugmesse in Nürnberg präsentiert. 2010 gab es dort erstmals die „Baby's World“ mit 389 Ausstellern. „Spielend ler-

nen – spielend leicht Umsätze steigern“ heißt eine Studie der Spielwarenmesse: 83 Prozent der befragten Eltern fanden Förderung und Lernen bei Spielzeug am wichtigsten.

Die Hersteller kämpfen um ihre Marktposition. Die italienische Firma Chicco verkauft zweisprachiges Spielzeug für sechs Monate alte Babys, Fisher-Price den „Lernspaß“-Tisch mit Laptop, interaktivem Buch zum Wörter- und Telefon zum Zahlenlernen ebenfalls ab sechs Monaten. Playmobil bietet in der Reihe „1.2.3“ interaktive „Spielideen“ mit Zahlen, Geräuschen und verschiedenen Spracheinstellungen für Kleinkinder ab 18 Monaten an. Lego Duplo verkauft erste Sets ebenfalls ab eineinhalb, obwohl Kinder erst ab etwa zwei allein mit den Steinen bauen können.

Das Kind könne so etwas mithilfe der Eltern früher lernen, heißt es: „Vielleicht klappt es nicht gleich beim ersten Versuch, doch wenn sich die Feinmotorik erst weiter entwickelt hat, wird es ihm gelingen.“ Der Spiele- und Buchverlag Ravensburger hat 2003 die Marke „Ministeps“ für Kinder unter drei eingeführt, die sich signifikanter Wachstumsraten erfreut.

Kritiker sehen die Entwicklung mit Sorge: Die Altersangaben auf dem Spielzeug hätten nichts mit der Realität zu tun. „Der Trend ist, dass Hersteller die Altersangaben herunterschrauben“, sagt Ingetraud Palm-Walter, Vorstand des Vereins „Spiel gut“. Der Verein wurde 1954 von Medizinern, Psychologen, Pädagogen und Künstlern gegründet. Er testet jedes Jahr um die 600 neue Spielzeuge und vergibt das Siegel „Spiel gut“. „Neben der Umweltverträglichkeit scheitern die Produkte in unseren Tests meistens an den Altersangaben“, erklärt Palm-Walter.



G

rund sei die Spielzeitverkürzung. Dank des zunehmenden Medienkonsums und eines volleren Stundenplans hörten Kinder heute früher auf zu spielen: „Früher ging das Spielalter bis 14. Heute haben sie mit zehn alles durch.“ Deshalb versuchten Spielzeughersteller, so viele Produkte wie möglich im Vorschulalter zu positionieren: „Wenn ein Hersteller den Holzzug ab drei anbietet, dann bietet ihn ein anderer schon ab zwei Jahren an.“ Zudem neigten Eltern dazu, ihren Nachwuchs zu überschätzen, und setzten das Alter selbst noch weiter herunter: Das kann mein Kind schon mit eins. „Dadurch entsteht eine Schere von bis zu zwei Jahren“ sagt Palm-Walter.

„Man nimmt dem Kind Chancen, wenn man ein Spiel zu früh schenkt“, sagt die Psychologin Sigrid Zverina, die „Spiel gut“ berät. Ihre Erfahrung: Spielzeug, das nicht den altersstypischen Fähigkeiten entspricht, zerstört das Selbstwertgefühl. Etwa Konstruktionsbaukästen: „Wenn

das Kind die Teile aus Wut durch die Gegend wirft, weil es nichts damit anfangen kann, wird es sich im richtigen Alter aufgrund der frühen negativen Erfahrung nicht mehr dafür interessieren.“ So habe Playmobil neuerdings eine Schule im Programm – mit Turnhalle, Schülerlotse, Werkraum. „Ein tolles Konzept“, findet Zverina, das Produkt trägt das „Spiel gut“-Siegel. Damit könne man positiv auf die Schule vorbereiten. Doch Playmobil hat das Mindestalter mit vier angegeben. „Mit sechs, wenn es geeigneter wäre, kann man das dann nicht noch mal anbieten.“ Den Firmen sei dieses Problem bewusst. Doch sie verweisen auf die Konkurrenz. Die Spielzeugindustrie ist keine pädagogische Einrichtung, sondern an Profit interessiert.

Harald Schrapers ist Beiratsmitglied der Jury „Spiel des Jahres“. Eben hat diese das „Mein Mäuschen-Farbspiel“ auf ihre Empfehlungsliste gesetzt. „Eigentlich bewerten wir Gesellschaftsspiele erst

Wenn ein Hersteller den Holzzug ab drei anbietet, dann bietet ihn ein anderer schon ab zwei Jahren an. Eltern neigen dazu, ihren Nachwuchs zu überschätzen, und setzen das Alter selbst noch weiter herunter.

ab vier, aber das ist wirklich klasse“, sagt Schrapers. Es wird vom Hersteller Ravensburger ab zwei Jahren empfohlen. „Ich habe es mit meinem zweieinhalbjährigen Sohn und seinen Freunden gespielt, die haben das auch verstanden. Aber solche Regelspiele gehen wirklich frühestens ab zweieinhalb.“ So was passiere nicht selten, sagt Schrapers: „Die Kinder von Carcassone“ müsste von vier auf sechs hochgesetzt werden, „Turi-Tour“ von fünf auf sechs Jahre.

Auch bei Kinderbüchern schlägt sich der Frühfördertrend nieder. „Wir

setzen die Verlagsangaben auch oft hoch“, sagt Christine Kranz von der Stiftung Lesen. Für Einjährige gebe es durchaus geeignete Bücher, zum Beispiel Fühlbücher mit flauschigen Tieren, aber gleichzeitig eine Vielzahl von gut gemeinten aber zu schwierigen Sachbüchern. In der Reihe „Kennst Du das?“ von Duden etwa Bücher über Zahlen, ABC und Gegensätze – obwohl Einjährige gerade mal erste Wörter lernen.

Genaue Altersangaben, sagt Kranz, seien kaum möglich. Einjährige aber müssten zum Beispiel erst lernen, Gegenstände aus ihrem Alltag als Abbild zu erkennen, bevor sie verstehen könnten, was ein Dinosaurier oder eine Rakete ist. Viele Kinder könnten erst ab etwa zwei Jahren leichten Geschichten folgen. Inhaltlich gelte: Je kleiner die Kinder, desto einfacher und alltagsnäher sollten die Bilder sein. Schaden könnten Bücher aber nicht anrichten. Christine Kranz: „Das Kind langweilt sich einfach, wenn es das noch nicht versteht.“

DIE PRÜFSIEGEL

Ein EU-Bericht ergab vor Kurzem, dass jedes vierte mechanische Spielzeug nicht sicher sei. Umso wichtiger ist es, auf die verschiedenen Siegel zu achten:



COMMUNAUTÉ EUROPÉENNE

PRODUKT ENTSPRICHT DEN SICHERHEITSRICHTLINIEN DER EU. KENNZEICHNUNG NIMMT DER HERSTELLER SELBST VOR, BEHÖRDLICHE PRÜFUNG NUR BEI KENNNUMMER.



STIFTUNG WARENTEST

AUSGEWÄHLTE TESTS DER UNABHÄNGIGEN JURY DER STIFTUNG. PRÜFEN AUCH SPIELWERT, MATERIAL, VERARBEITUNG UND DESIGN. NOTEN „SEHR GUT“ BIS „MANGELHAFT“.



GEPRÜFTE SICHERHEIT

BESTÄTIGT EINHALTUNG DER GESETZLICHEN VORGABEN IN D. VON UNABHÄNGIGEN PRÜFSTELLEN VERGEBEN, HERSTELLER TESTEN FREIWILLIG UND KOSTENPFLICHTIG.



TOP 10 SPIELZEUG

KENNZEICHNUNG DURCH DEN BUNDESVERBAND DES SPIELWAREN-EINZELHANDELS. MARKETINGAKTION, DIE ERFOLGVERSPECHENDE NEUHEITEN BEWIRBT.



SPIEL DES JAHRES

SEIT 1979 VERLIEHENER JÄHRLICHER PREIS FÜR NEUE BRETT- UND KARTENSPIELE. SEIT 2001 GIBT ES AUCH „KINDERSPIEL DES JAHRES“ FÜR GESELLSCHAFTSSPIELE AB VIER JAHREN.



SPIEL GUT KINDERSPIEL

GÜTESIEGEL, DAS VON DEM UNABHÄNGIGEN ARBEITSAUSSCHUSS „SPIEL GUT KINDERSPIELZEUG + SPIELZEUG E.V.“ JÄHRLICH 250-MAL VERGEBEN WIRD.

F

rei erfunden sind Altersangaben auf Spielzeug nicht – Spielzeug muss ja immerhin den Sicherheitsbestimmungen der EU genügen. Für die pädagogische Eignung gibt es allerdings keine Vorschriften, daher das Durcheinander. „Man muss Produkte schon intensiv testen, um konkrete Angaben machen zu können“, sagt Matthias Menzel, Geschäftsführer des Holzspielzeugherstellers Selecta. Er testet seine Produkte, wie alle deutschen Hersteller, in Kindergärten und Familien. „Jedes Kind entwickelt sich individuell, deshalb geben wir nur Bereiche an“, sagt Menzel. Neben dem Mindestalter steht ein Pfeil nach oben. „Vielleicht ist das eine Kind ein halbes Jahr früher dran, das andere ein halbes Jahr später.“

Auch der Buch- und Spieleverlag Ravensburger orientiert sich an Entwicklungsstufen. „Wir wollen Eltern nicht verunsichern“, sagt Sprecherin Cordula Schnieber. Dennoch kommuniziert der Verlag, Ministeps sei geeignet, Entwicklungsschritte anzuschubsen. Auch Ravensburger testet die Spielsachen in Betreuungseinrichtungen und Familien. Darüber hinaus hält man sich an die „Entwicklungsmatrix“, die auf Branchenwissen und Studien basiert und immer wieder aktualisiert wird. Man berufe sich auf den Entwicklungspsychologen Wasilios Fthenakis. Seine Maxime: Nicht überfordern, aber so früh fördern wie möglich.

Wolfram Reichwein, Redakteur für Kleinkindspielzeug bei Ravensburger, ist dabei, wenn Kinder die Spielsachen ausprobieren. Er hat festgestellt, dass gleichaltrige Kinder nicht unbedingt ähnlich spielen. Kleine Kinder hätten außerdem eine recht kurze Aufmerksamkeitsspanne. „Ich muss also in kurzer Zeit möglichst viel beobachten“, sagt Wolfram Reichwein. Etwa, an welchen Funktionen noch gefeilt werden muss, bis die Kinder damit zu recht kommen. Um die Mitte zwischen Überforderung und Unterforderung zu treffen, spricht er mit Eltern und Erziehern, die die Tests

ebenfalls begleiten. „Uns ist wichtig, dass unsere Spielsachen punktgenau auf die Bedürfnisse der Kinder abgestimmt sind“, sagt Reichwein. Ravensburger baue deshalb keine Funktionen ein, die für den jeweiligen Entwicklungsstand nicht geeignet seien oder die das Kind erst später entdecken könne.

Je jünger Kinder sind, desto kürzer spielen sie in der Regel mit einem Spielzeug. Dennoch ist Spielzeug, das „mitwächst“, für andere Hersteller immer noch ein Argument. „Die Entwicklungsschritte eines Kindes sind im ersten Jahr besonders groß“, sagt Stephanie Wegener, Sprecherin von Fisher-Price Deutschland, „unser Spielzeug soll daher Kinder begleiten.“ Die Farbring-Pyramide biete man schon ab sechs Monaten an: „Die Ringe werden als Beißringe von den ganz kleinen Kindern genutzt, gestapelt wird dann erst mit etwa neun Monaten.“

Mattel, der weltgrößte Spielwarenkonzern, zu dem Fisher-Price gehört, sucht intensiv den Kontakt zu den Eltern. Das Unternehmen kämpft um sein Image, nachdem es 2007 über 20 Millionen in China hergestellte Spielzeuge zurückrufen musste, weil die Farbe zu viel Blei enthielt oder weil Magnete angebracht waren, die Kleinkinder verschlucken konnten. Zum 80. Geburtstag ließ Fisher-Price in Deutschland seine Produkte bei 80 Familien mit Kleinkindern zu Hause testen. Ansonsten testet Fisher-Price seit 1961 im eigenen Spiellabor im Bundesstaat New York, einem kindergartenähnlichen Raum mit einer Glasscheibe, hinter der die Entwickler und Psychologen sitzen.

Kathleen Alfano, die Leiterin des Labors, schaut seit 31 Jahren durch diese Scheibe: Wie sich Augen und Hände bewegen, wie vertieft sie ins Spiel sind, welche Geräusche sie machen – sogar ein Baby kann signalisieren, ob ihm ein Spielzeug gefalle. Aber nicht alles, was Kinder toll finden, habe Erfolg auf dem Markt. Ein Spielzeug orientiere sich auch am Wettbewerb. Dabei spiel-

Nicht alles, was Kinder toll finden, hat Erfolg auf dem Markt. Spielzeug muss sich auch am Wettbewerb orientieren. Dabei spielen technische Features eine immer größere Rolle. Eltern und Kinder erwarten das.

ten technische Elemente eine große Rolle. Eltern und Kinder würden solche heute erwarten, sagt Alfano. Steffen Kahnt vom Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels bestätigt: „Ein bezahlbares Elektronik-Feature ist ein Verkaufsargument.“ Entsprechend bietet Fisher-Price Plastikspielzeug mit MP3-Player, digitale Malstudios und Videokameras für Dreijährige an.

„Mit einem guten Spielzeug kann ein Kind Dinge spielen, die nicht vorgegeben sind“, sagt Spielzeugberaterin Nadine Müller. Spielzeug mit vielen Funktionen erzeuge zwar Aufmerksamkeit, „aber da passiert nur das Erwartbare, da spielen Kinder nicht lang damit.“ Müller sagt: „Zu frühes und zu viel Spielzeug hat denselben Effekt wie Fastfood, es erzeugt Spielzeug-Adipositas.“

Für Kinder unter drei Jahren sind Schubladen zum Ausräumen sowie so oft interessanter als pädagogisches Spielzeug. Kinder eignen sich ihre dingliche Umgebung an, wenn sie selbst Dinge entdecken. Sie müssen erst herausfinden, was ein Topf oder ein Teller ist, bevor sie Zahlen und Buchstaben lernen. In dieser Entdeckungsphase lenkten vorgefertigte Funktionen ab, sagt Müller, sie töteten Kreativität und Neugierde. 15 000 Stunden spielten Kinder, bis sie in die Schule kommen. Das Spiel sei ein Grundbedürfnis, kein Luxus, der mit „Sinn“ aufgepeppt werden müsse. „Bis die Kinder drei sind, gibt es keinen Unterschied zwischen Spielen und Lernen. Man sollte ihn vor der Schule auch nicht machen“, sagt Müller. Wichtiger sei es, das Kind beim Spielen zu beobachten: Was kann

es schon? Was versucht es zu verstehen? Was macht ihm Freude?

„Heute wachsen Kinder von Anfang an in einer von Erwachsenen vorgedachten, geplanten und präparierten Spielumwelt auf. Immer wird das Spielen funktionalisiert, in die Interessen und wohlmeinenden Pläne der Erwachsenen eingespannt“, konstatiert der Ratgeber „Vom Spielzeug und vom Spielen“ des Vereins „Spiel gut“. Immer öfter trete das reine Trainieren vor das freie Spielen, das lebensnotwendig sei für Kinder.

Mit dem Förderaspekt nährt die Industrie den Gedanken, dass Kinder formbare Wesen seien. Es kommt ihren Gewinninteressen entgegen, wenn Eltern miteinander konkurrieren und sich wünschen, dass ihr eigenes Kind Dinge schneller kann als andere. Diese Hoffnung lässt viele Produkte begehrenswerter erscheinen. „So ernüchternd es aus neurowissenschaftlicher Sicht klingt: Wer Kinder zu passiven Konsumenten und folgsamen Mitläufern erziehen will, sollte sie so früh wie möglich zum Objekt seiner Frühförderungskonzepte machen“, sagt der Hirnforscher Gerald Hüther.

Altersangaben sind Orientierungshilfen. Wichtig sind sie, wenn es um die Sicherheit geht. Alles andere kann das eine Kind früher und das andere eben ein halbes Jahr später. Vielleicht kann es dann sogar schon „Nein“ sagen. Weil es lieber Bauklötze mag als Memory.