

4.3 DIE BEDEUTUNG DES SPIELS

Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!

Maxim Gorki

4.3.1 DIE BEDEUTUNG DES SPIELS IM KINDLICHEN ALLTAG

Das Spiel nimmt eine besondere Rolle im Handeln der Kinder ein. Das Grundlegende des Spiels, ist die Freiheit es nach Wunsch zu gestalten und die grundsätzliche Freiwilligkeit sich zu beteiligen. Das Spiel findet in einem Spielrahmen statt, der neben der Wirklichkeit, Raum und Zeit für Träume, Wünsche und Vorstellungen lässt. Im kindlichen Spiel findet die Auseinandersetzung mit der Welt statt. In unterschiedlichen Spielformen und sozialen Interaktionen können Rollenmuster erprobt, die Umwelt und ihre Gesetzmäßigkeiten entdeckt und neue Möglichkeiten ausprobiert werden. Dabei spielt die autonome, selbstbestimmte Zielorientierung, die auf intrinsische Motivation beruht, eine wichtige Rolle.

Es hat eine eigene Wirklichkeit, die dadurch bestimmt ist, dass mit dem Eintritt in einen Spielrahmen neue Rollen und Situationen gespielt werden können. Dabei ist der So-tun-als-ob-Rahmen durchaus durch Ernsthaftigkeit und intensives Erleben gekennzeichnet. Im Spiel werden Wünsche wahr und Träume und Vorstellungen gelebt. Ein weiteres Merkmal ist die „Abgeschlossenheit und Begrenztheit“ (Huizinga 2011, S.18). Der Spielrahmen bietet so einen klar definierten Raum, der sich von der Wirklichkeit abgrenzt und dessen zeitlicher Ablauf begrenzt ist. Er ist dabei aber jederzeit wiederholbar und ein neues Eintreten in die danebenliegende Welt ist möglich. Die Ideen und Vorstellungen, Rollen und Möglichkeiten bleiben durch die Erinnerung erhalten und gestatten eine Wiederaufnahme und Wiederholung. Die Attraktivität des Spiels ist gekennzeichnet durch seinen Wechsel von spannungsreichen und entspannenden Elementen. In diesem Wechsel baut sich ein Spannungsbogen auf, der dann wieder Entlastung findet. So entsteht ein Spielverlauf, der es ermöglicht, Ausdauer, Durchhaltevermögen und Anspannung zu erreichen, der Freude und Neugier erhält, im Wechsel umklammert und freigibt und damit eine Atmosphäre der Verzauberung schafft (vgl. ebd. S. 18-20).

4.3.2 DIE FUNKTIONEN DES KINDERSPIELS

Kinder eignen sich ihr Wissen über die Welt, Erkenntnisse über das soziale Miteinander und die Erwartungen ihrer Lebensumwelt vor allem durch das Spielen an.

Mogel (2008) nennt acht Funktionen des Kinderspiels. So dient Spiel:

1. der **Adaption**: Dies ist zum einen die Angleichung an die Lebensumgebung, Lebenssituation und die individuelle Umwelt. Zum anderen die Flexibilisierung, sich an veränderte und erweiterte Bedingungen anzupassen. Kinder bauen im Wald ein Waldsofa aus Ästen und Blättern. Im Herbst sind die Blätter trocken und zerbröseln beim Festhalten und Transport. Die Kinder entdecken, dass das Moos ebenfalls weich ist und auch im Herbst leicht zu transportieren ist.
2. der **Erkenntnis**: Kinder erkennen im Spiel, dass durch die Perspektivübernahme und das Einnehmen verschiedener Rollen die eigene Kompetenz erweitert werden kann und kognitive Strategien, Ideenentwicklung und die Anwendung von Taktiken der Zielerreichung dienen. Ein Beispiel dazu: Die Kinder spielen Feuerwehr. Dazu bringen sie ihr Wissen und ihre Ideen ein. Brandherde müssen erfunden und ein strategisches Vorgehen geplant werden. Für die Feuerwehrausrüstung werden Alternativen in Form von Kartonrollen oder Schüsseln (Feuerwehrrhelm) gewählt.
3. der **Selbsterweiterung**: Die Möglichkeit, die eigene Wirklichkeit zu gestalten, lässt durch die eigene Wahrnehmung und das differenzierte Erleben den Lebenshorizont weiter werden. So wird aus einem Kätzchen im Spiel ein gefährlicher Löwe
4. der **Optimierung der eigenen Aktivität**: Kinder stellen sich in den Dienst des Spiels. Indem Erfahrungen und Erlebnisse nachgespielt werden, findet ein Optimierungsprozess statt, bei dem neue Verhaltensweisen erprobt und an das Handeln angepasst werden. Beim klassischen Vater- Mutter –Kind- Spiel können Rollen unterschiedlich ausgelebt werden. Nicht nur die Kinder selbst können die Rollen unterschiedlich einbringen (bestimmend, nachgiebig) sondern erleben auch eine Vielfalt durch die Interpretation der Rollen der anderen Kinder.
5. der **Schaffung von Ordnung**: Neben den äußeren Strukturen folgt das Spiel einer inneren Ordnung, die gekennzeichnet ist durch das Hier und Jetzt und einen zeitlich und räumlich

abgegrenzten Bereich. Kinder erschaffen sich dabei ihre eigene Ordnung. Ein Kind spielt im Garten, dass es Tiere füttert. Dabei legt es in unterschiedliche Gefäße Blätter, Gras, Blumen und ähnliches. Ein Gefäß dreht es dabei um und sagt. „Das ist giftig. Das dürfen die Hunde nicht essen.“

6. dem **Aufbau und Ausbau des Sozialverhaltens**: Spiel findet häufig im Austausch und gemeinsamen Aushandeln statt. Ob beim gemeinsamen Rollenspiel oder Regelspiel: Absprachen sind immer notwendig und häufig braucht es dazu Kompromissbereitschaft und Rücksichtnahme.
7. dem **förderlichen Emotionserleben**. Das Spiel ist immer auch mit Emotionen verbunden. Nachdem das Phantasie- und Rollenspiel vor allem mit positiven Emotionen besetzt ist, sind beim Regel- und Konstruktionsspiel durch nicht erfolgreiche Bemühungen auch negative Emotionen möglich. Dies bedeutet auch die Auseinandersetzung mit Enttäuschungen.
8. der **Psychohygiene**: Im Spiel werden Wünsche wahr. Der Wunsch danach, groß zu sein, der in der Realität versagt bleibt, kann hier realisiert werden. Ängste und negative Erlebnisse können verarbeitet werden und so zur Lebensbewältigung beitragen (vgl. ebd. S. 131-135).

4.3 Die Bedeutung des Spieles für Entwicklungs- und Lernprozesse

Die vielfältigen Funktionen des Spiels machen deren Bedeutung für die Entwicklung und das Lernen von Kindern deutlich. Das Spiel findet in allen Lebensbereichen des Kindes statt, es durchdringt die kindliche Lebenswelt. Damit sind die Auswirkungen des Spiels für das Leben der Kinder von großer Relevanz. Spielen geschieht je nach Alter in unterschiedlichen Settings: Alleine, nebeneinander, aufeinander bezogen, miteinander oder komplementär. Neben dem Alter und Entwicklungsstand ist für den Grad des miteinander Spielens auch die Form des Spiels ausschlaggebend. So benötigt ein Konstruktionsspiel weniger Kommunikation als ein komplexes Rollenspiel.

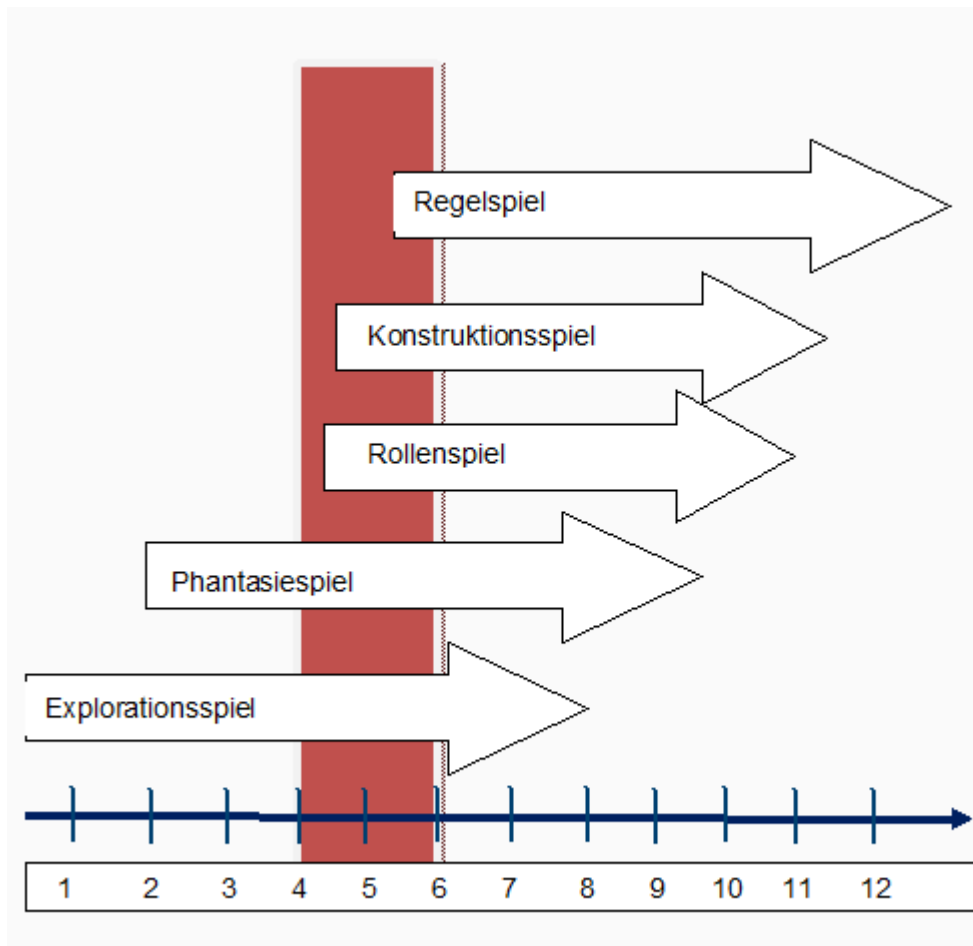


Abbildung: Entwicklung der Spielformen nach Heimlich (2001, S. 31).

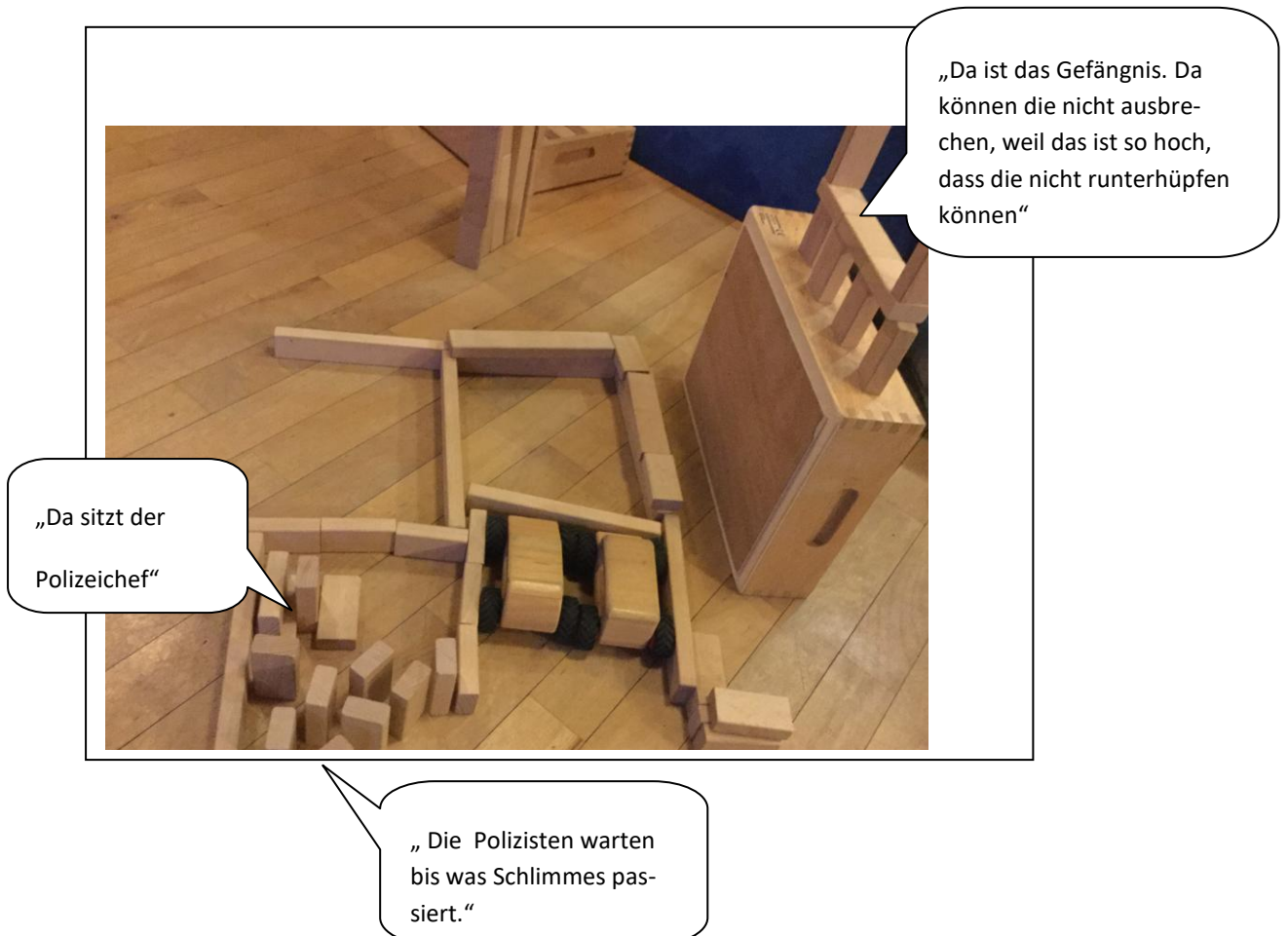
Die Entwicklungstabelle zeigt, welche Spielformen für das Alter zwischen vier und sechs Jahren relevant sind.

Das **Explorationsspiel** ist eine Spielform, die im Alter von zwei bis drei Monaten beginnt und bei der über die Körperwahrnehmung und –erforschung sich mit zunehmendem Alter das Interesse auf Dinge und deren spielerische Erforschung richtet. Kinder beginnen ihre Umwelt ganzheitlich mit allen Sinnen zu erforschen, indem sie über das lustvolle Berühren und Anfassen von Dingen die Merkmale von Gegenständen entdecken und ihre Umwelt begreifen lernen. Die spielerische Exploration trägt somit dazu bei, die Welt begreifbar zu machen.

Beim **Phantasiespiel** spielen Kinder noch alleine. Sie beobachten das Verhalten und setzen Handlungen in ihrem Spiel phantasievoll um. So werden Legosteine zum Brot oder ein Kissen zum Auto. Damit setzt das Kind Handlungen, Beobachtungen und Vorstellungen spielerisch um.

Je besser sich ein Kind mitteilen kann, umso mehr gewinnt das **Rollenspiel** an Bedeutung. Hier wählen die Kinder eine Rolle aus und schlüpfen für eine begrenzte Zeit in einen Spielrahmen, wo sie Erfahrungen, Gefühle, Ängste verarbeiten, aber sich auch mit Rollenerwartungen auseinandersetzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um echte oder erfundene Figuren und Geschichten handelt. Gemeinsam entwickelt sich so Kreativität und Vorstellungsvermögen.

Aufbauend auf das Explorationsspiel entwickelt sich die zielorientierte Herangehensweise des **Konstruktionsspiels**. Dabei ist das Konstruktionsspiel mehr als ein Erreichen von Teilzielen und Zielen und das Schaffen von Bauwerken und Konstruktionen, sondern... „es geht zugleich um den Versuch der Selbstverwirklichung eigener Zielsetzungen durch intrinsisch motiviertes zielbezogenes Handeln“ (Mogel, 2008, S.155). Die Polizeistation (Siehe Bild unterhalb) mit Büro des Polizeichefs und einem Gefängnis zeigt die komplexen kindlichen Vorstellungen.



Das **Regelspiel** hat klare Vorgaben und Abläufe. Vom Kind erfordert es, dass es die Regeln akzeptiert und sich daran hält. Neben der Freude am Gewinnen müssen Kinder auch lernen, mit der Enttäuschung beim Verlieren umzugehen.

LITERATURVERZEICHNIS

Heimlich U. (2001). *Einführung in die Spielpädagogik: Eine Orientierungshilfe für sozial-, schul- und heilpädagogische Arbeitsfelder* (2nd ed.). Bad Heilbrunn, Obb: Klinkhardt.

Huizinga J. (2011). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (22nd ed.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Mogel H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung* (3rd ed.). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

