



Bildnachweis: Harald Neumann

v.l.n.r.: Daniela Picco, Annekathrin Rothe, Ingeborg Leenen, Katrin Imbery

„Das Spiel ist die eigentliche Heimat der kindlichen Seele, ist sein Paradies, auch mit dem Baume der Erkenntnis.“

(Friedrich Philipp Wilmsen, 1770 - 1831)

**Liebe Leserin,
lieber Leser,**

oben stehendes Zitat beschreibt mit einem sehr schönen Bild zwei zentrale Merkmale des Spiels und macht dadurch seine große Bedeutung für die kindliche Entwicklung deutlich: Spielen ist Kindern ein Grundbedürfnis, es ist notwendig für ihre gesunde Entwicklung. Denn im Spiel – vor allem im selbstbestimmten – setzen sich Kinder aktiv und intensiv mit sich und ihrer Umwelt auseinander. Dieses von purer Freude und Neugier getragene Handeln lässt sie dabei, quasi ganz nebenbei, in allen Bereichen der kindlichen Entwicklung erfolgreich wachsen.

Dieses Themenheft vermittelt grundlegendes Fachwissen zum Spiel von Kleinkindern und möchte Sie dabei unterstützen, die Mädchen und Jungen dabei professionell zu begleiten.

Herzlich,

Ihre

Annekathrin Rothe
Chefredakteurin

Inhaltsverzeichnis



I. Das kindliche Spiel – ein komplexes Phänomen

1. Was ist spielen? 6
2. Vordenkerinnen unserer heutigen Kleinkindpädagogik 8
3. Aktuelle Perspektiven auf das Kind, sein Spielen und Lernen 11
4. Professionelle Spielbegleitung – die Aufgabe der Pädagogin 13



II. Das Spiel im Kontext kindlicher Entwicklung

1. Entwicklung: ein Zusammenspiel von Anlage und Umwelt 16
2. Die Auseinandersetzung mit der Welt im Spiel 19
3. Das Funktionsspiel: Ich entdecke meine Welt 20
4. Das Symbolspiel: Ich schaffe eine neue Welt 24
5. Erstes soziales Spiel: Wir teilen uns die Welt 26
6. Das Spiel als Hinweis auf nächste Entwicklungsschritte 27



III. Spielmittel zur Anregung von Entwicklungsprozessen

1. Spielzeug – Versuch einer Systematik 28
2. Spielmittel aus Kindersicht 29
3. Auswahlkriterien für Spielmittel 31
4. Räume und Materialien spielfreundlich gestalten 34



IV. Vielfalt und Inklusion im Spiel

1. Inklusives Arbeiten fängt bei der Fachkraft an 38
2. Allen Kindern selbstbestimmtes Spielen ermöglichen 39
3. Sozial-emotionale Lernfelder für Kinder im inklusiven Spiel 41



V. Genderaspekte im Spiel und in der Spielbegleitung

1. Jungen und Mädchen spielen unterschiedlich 42
2. Geschlechtsstereotype Verhaltensmuster von Fachkräften 43
3. Die Bedeutung von Genderkompetenz 45



VI. Medientipps 48

Bücher und DVDs, Materialien und Links

Autorinnen dieser Ausgabe 47

Impressum 50

Haftungsausschluss

Alle Ratschläge und Hinweise in dieser Zeitschrift wurden sorgfältig recherchiert und in der Praxis erprobt. Sofern in unseren Angeboten Kleinteile verwendet werden, weisen wir darauf hin, dass Kinder unter drei Jahren bei Nutzung dieser Angebote einer kontinuierlichen Beaufsichtigung bedürfen. Bitte beachten Sie, dass weder Autoren, die Redaktion noch der Verlag für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den in der Zeitschrift angegebenen Hinweisen resultieren, jegliche Haftung übernehmen.

Redaktioneller Hinweis

Zur besseren Lesbarkeit verwenden wir bei Personenbezeichnungen keine Doppelformen, sondern nur die weibliche oder die männliche Form. Gemeint sind immer alle Geschlechter.

Das lerne ich spielend!

Spielen ist nicht einfach Spielerei oder bloßer Zeitvertreib. Aber was ist es dann? Ein Schlüssel der Kinder zu ihrer Umgebung, zur Welt, in der sie leben, und zu sich selbst.

von Julia Höke



Foto: Hansich – Fotolia

1. Was ist Spielen?

Kinder entdecken die Welt um sich herum mit allen Sinnen, die ihnen zur Verfügung stehen. Dabei finden sie immer wieder interessante Phänomene, denen sie nachspüren und nachgehen, die Erwachsene gar nicht als Besonderheit wahrnehmen. Der angeborene Drang zur Exploration ist in aktueller Fach- und Forschungsliteratur als Motor für Entwicklungs- und Lernprozesse beschrieben und dabei vor allem mit Spieltätigkeiten verknüpft. Erkunden, erfahren, forschen und erproben sind verschiedene Ausprägungen des Spielens bzw. der spielerischen Auseinandersetzung mit sich und der Umwelt.

Moritz (1,5) sitzt in der Garderobe und wartet darauf, dass seine Erzieherin ihm hilft, seine Schuhe und die Buddelhose anzuziehen. In dem Trubel zwischen den anderen Kindern scheint er in einer anderen Welt zu sein: Er entdeckt die Schnur, die von seiner Kapuze herunterbaumelt. Er betrachtet und befühlt sie sehr genau, insbesondere das ausgefranste Ende und die kleine Perle, die dafür sorgt, dass die Schnur nicht in der Kapuze verschwindet, haben sein Interesse geweckt. Nun nimmt er das Ende der Kapuzenschnur in den Mund. Moritz

schmeckt, wie sich die Schnur anfühlt und wie sie sich verändert, wenn sie zunehmend feucht wird. „So Moritz, jetzt bist du dran!“, wendet sich seine Erzieherin plötzlich Moritz zu. Jäh aus seinen Gedanken gerissen hält Moritz seinen Fuß hin, um sich mit den Gummistiefeln helfen zu lassen. Die feuchte Kapuzenschnur baumelt vor seiner Brust.

Verstehen wir die Beschäftigung von Moritz mit seiner Kapuzenschnur (oft als Herumspielen bezeichnet) als echtes Spiel, als Prozess der Weltaneignung und als Lernen? Eine trennscharfe und allgemeingültige Definition für das Spiel gibt es nicht, da die Tätigkeit des Spielens ganz unterschiedliche Aktivitäten umfasst, die wiederum aus komplexen Fähigkeiten und Verhaltensweisen bestehen.

Die Einschätzung des kindlichen Spiels früher ...

Dass Spielen entwicklungsförderliches Potenzial hat, ist keine neue Erkenntnis, auch wenn sowohl die Anzahl an Veröffentlichungen in den letzten Jahren als auch ihre Betitelung dies vielleicht suggerieren (z.B. „Lasst unsere Kinder spielen!“ von André F. Zimpel; „Rettet das Spiel!“

von Gerald Hüther und Christoph Quarch; „Spielen, um zu fühlen, zu lernen und zu leben“ von André Stern). Schon die antike Erziehung sah im Spiel ein wichtiges Mittel, das Gleichgewicht der persönlichen Kräfte im Kind zu erreichen. Beispielsweise hat Platon die Nachahmung erwachsenen Handelns (= Mimesis) im Spiel als erziehungsförderlich beschrieben. Im weiteren Verlauf der Geschichte wurde das Spiel immer wieder in unterschiedlichen Kontexten als bedeutsam für die kindliche Entwicklung beschrieben – in Jean Jaques Rousseaus Erziehungsroman „Émile“ (1762) ist das Spiel die Basis für die Entwicklung technischen Könnens, den Aufbau von Wissen und auch Moral. Seine Überlegungen beeinflussten die Werke von Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), Friedrich Fröbel (1782-1852) und Maria Montessori (1870-1952), die für unsere aktuelle Pädagogik von hoher Bedeutung sind. Mit einem kulturanthropologischen Blick auf das Spiel erschien 1938 das Buch „Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“. Darin beschreibt Johan Huizinga die Bedeutung des Spiels für den Aufbau und die Weiterentwicklung der menschlichen Kultur und hebt damit die gesellschaftliche Bedeutung des Spiels hervor.



... und heute

Trotz oder vielleicht auch gerade wegen der langen Geschichte und der vielfältigen Perspektiven auf das kindliche Spiel fällt es schwer, eine einheitliche Definition für das Spiel und die Spieltätigkeiten festzulegen. Allerdings gibt es in der Spielforschung verschiedene Theorien, in denen Merkmale des Spiels beschrieben werden und die so eine erste Annäherung an dieses komplexe Handlungsgeschehen ermöglichen.

Merkmale des Spiels nach Rolf Oerter

Rolf Oerter (2007) skizziert aus entwicklungspsychologischer Perspektive folgende vier Merkmale als Kennzeichen des Spiels:

1. Selbstzweck: Im Fokus des Spiels steht kein Ergebnis, sondern der Spielprozess bzw. die Tätig-

keit des Spielens an sich. Dabei stellt sich die Konzentration von selbst ein, es entstehen flüssige Handlungsabläufe, das Kind beansprucht seine vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten optimal.

2. Wechsel des Realitätsbezugs: Im Spiel entsteht ein neuer Handlungsrahmen, innerhalb dessen Gegenstände, Handlungen und Personen etwas anderes bedeuten können als in der realen Welt. Wenn mehrere Kinder oder Erwachsene und Kinder miteinander spielen, einigen sie sich vor und während des Spielens sprachlich oder nonverbal auf den Spielrahmen.
3. Wiederholung und Ritual: Das Kind wiederholt im Spiel immer wieder bestimmte Handlungen, die in ihrem Ablauf und ihrer Darstellung profilierter sind als Alltagshandlungen und so einen Ritualcharakter aufweisen können.

4. Ein hoher Gegenstandsbezug: Oerter verwendet einen weiten Gegenstandsbegriff. Gemeint ist demnach nicht nur klassisches Spielzeug, sondern auch Alltags- und Naturmaterialien ebenso wie die eigenen Körperteile. Im Spiel kann das Kind Objekte fantasievoll umdeuten und ihnen neue Funktionen zuweisen.

Wenn wir nun die eingangs beschriebene Situation von Moritz in der Garderobe diesen Merkmalen gegenüberstellen, lässt sich seine Tätigkeit zumindest teilweise als Spiel beschreiben:

- Das Erkunden der Kapuzenschnur folgt einem Selbstzweck, Moritz hat kein Ziel vor Augen, das er mit seiner Tätigkeit verfolgt. Er ist in diesem Prozess sehr konzentriert, Raum und Zeit spielen während seiner Aktivität keine Rolle für ihn. Die Intensität der Auseinandersetzung in dieser selbstgewählten Tätigkeit ist hoch.



Foto: Harald Neumann

Ein Eisblock – ziemlich gutes „Zeug zum Spielen“!

- Sein Handeln weist einen hohen Gegenstandsbezug auf, die Kapuzenschnur und ihre Eigenschaften stehen im Vordergrund. Dabei erkundet er diese Merkmale hochkonzentriert mit allen Sinnen.
- Mehrmals betrachtet, befühlt und schmeckt Moritz die Schnur, allerdings weisen diese sich wiederholenden Tätigkeiten keinen wirklichen Ritualcharakter auf, dazu ist die Beobachtungsszene evtl. auch zu kurz.
- Das in vielen Spieltheorien und auch bei Oerter zentrale Umdeuten, Symbolisieren und phantasiervolle So-tun-als-ob des Spiels findet bei dem hier beobachteten Prozess nicht statt.

Das Beispiel von Moritz zeigt, dass die Merkmale von Oerter für eine erste Einordnung hilfreich sind, es darüber hinaus aber einen differenzierteren Blick auf das Spiel junger Kinder braucht, da Oerter mit seinen Merkmalen die gesamte Spanne der Kindheit in den Blick nimmt. Das Symbol-/Objekt-/Sujetspiel, in dem das Kind Objekte umdeutet und symbolisch nutzt, ist in der frühen Kindheit nur eine Spielform neben weiteren, insbesondere dem Funktionsspiel.

Tipp:

Mehr zu den verschiedenen Spielformen in der (frühen) Kindheit lesen Sie in Kapitel II, S. 16.



Foto: Harald Neumann

Im Spiel Erfahrungen verarbeiten

2. Vordenkerinnen unserer heutigen Kleinkindpädagogik

Wenngleich sich die meisten Theorien zum Spiel ohne weitere Ausdifferenzierung zunächst auf die gesamte Lebensspanne Kindheit beziehen, sind für unsere heutigen Vorstellungen zur Kleinkindpädagogik einige Vordenkerinnen relevant, die das Spiel insbesondere für junge Kinder in den Blick nehmen.

Charlotte Bühler: Das Funktionsspiel

Charlotte Bühler (1893-1974) entwickelt in ihrem Buch „Kindheit und Jugend“ (1967) eine umfassende Theorie der kindlichen Entwicklung, bei der sie eigene Spielbeobachtungen von Kindern mit spieltheoretischen Aussagen verknüpft. Insbesondere die lustvollen Wiederholungen von Bewegungen, die Produktion von Lauten oder das Hantieren mit Gegenständen beschreibt sie unter Aspekten der Übung. Sie führen dazu, dass Kleinkinder sowohl ihre sensorischen als auch ihre motorischen Fähigkeiten weiterentwickeln. Damit prägte sie den Begriff des Funktionsspiels als erste Spielform des Kindes, bei der es sensorische, motorische und kognitive Funktionen ausbildet.

Emmi Pikler: Freies Spiel

Auch die Arbeiten von Emmi Pikler (1902-1984) zeigen, dass bereits Säuglinge und Kleinkinder ohne Hilfe von Erwachsenen aus sich selbst heraus Bewegungsfähigkeit und Aktionslust entwickeln. Das freie Spiel nimmt in ihrer Pädagogik eine große Rolle ein. Dabei stellt sie folgende vier Grundprinzipien auf, die bis heute die Grundzüge der Pikler-Pädagogik prägen:

- Die Eigeninitiative des Kindes stärken und seine selbstständigen Tätigkeiten unterstützen.