

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Kinder unter drei - Umsetzung & Materialien, Ausgabe: 18

Titel: Spielst du noch oder lernst du schon? - Bedeutung des Spiels für die frühkindliche Bildung (21 S.)

Von: Marion Ellinger

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>

Spielst du noch oder lernst du schon? – Bedeutung des Spiels für die frühkindliche Bildung

Marion Ellinger

Inhalt:

1. Einleitung
2. Immer nur spielen?
 - 2.1 Der Begriff „Spiel“
 - 2.2 Merkmale des Spiels
3. Entwicklung des frühkindlichen Spielverhaltens
 - 3.1 Funktionsspiel
 - 3.2 Explorations- und Konstruktionsspiel
 - 3.3 Symbolspiel
 - 3.4 Rollenspiel
 - 3.5 Regelspiel
4. Warum spielen Menschen? – Einblick in die Spieltheorien
 - 4.1 Spiel als Folge von Kraftüberschuss
 - 4.2 Spiel als Form der Erholung
 - 4.3 Spiel als Katharsis
5. Praxisblick Kinderkrippe: Bedeutung des Spiels für das frühkindliche Lernen
 - 5.1 Erfolgreiches Lernen durch Spielen
 - 5.2 Rolle der pädagogischen Fachkräfte beim Spielen
6. Fazit
7. Literatur

1. Einleitung

Das **Spielen** ist die **Haupttätigkeit und Grundaufgabe eines jeden Kindes**. Mit der Entwicklung und dem Alter ändern sich zwar die Spielformen in ihren Merkmalen und Ausführungen, aber das Spielen hört nie auf. Selbst Erwachsene führen diese Tätigkeit noch gerne aus, auch wenn sie sich dessen nicht immer bewusst sind.

Vor allem in der Kindheit nimmt das Spiel viel Raum ein. Die Kinder „ordnen und vergleichen, sie experimentieren und variieren, sie analysieren und stellen Zusammenhänge her“ (von der Beek 2010, S. 9). Kann man diese Tätigkeiten allerdings bereits als Spielen bezeichnen? Auf den ersten Blick hat es den Anschein, als stünden hinter solchen **Alltagshandlungen** keine großen Lernarrangements. Sieht man allerdings bewusst hinter die Kulissen dieser banal erscheinenden Tätigkeiten, so wird schnell klar, dass das Spiel **von großer Bedeutung für die Entwicklung und das Lernen** kleiner Kinder ist.

Die nachfolgenden Kapitel gehen zunächst darauf ein, welche Merkmale ein Spiel ausmachen und wie sich das Spielverhalten von Kindern in verschiedenen Altersphasen entwickelt. Anschließend wird gefragt, warum Menschen überhaupt spielen, welchen Zweck diese Handlungen mit sich bringen und warum in jeder Altersstufe gespielt wird. Bei einem Blick in die Praxis wird schließlich die Perspektive der Kindertagesstätten eingenommen, in denen das Spiel die meiste Zeit in Anspruch nimmt. Hier kommt es vor allem auf die Haltung der pädagogischen Fachkräfte gegenüber dem kindlichen Spiel an.

2. Immer nur spielen?

Zum Einstieg in die Thematik soll zunächst geklärt werden, was konkret unter dem Begriff des Spiels zu verstehen ist. Anschließend werden die grundlegenden Merkmale des Spiels aufgezeigt.

2.1 Der Begriff „Spiel“

Unter welchen Voraussetzungen kann eine Tätigkeit als Spiel definiert werden? Welche Charaktereigenschaften bringt das Spielverhalten mit sich? Was grenzt das Spiel von leistungsorientierter Arbeit ab? – Diese Fragen beschäftigten bereits zahlreiche Pädagogen und Psychologen. Allerdings liegt bisher **keine allgemeingültige Definition** für das Spiel vor (vgl. Weltzien 2011). Wie Spiel beschrieben wird, hängt vielmehr von der jeweiligen Betrachtungsweise, von unterschiedlichen Merkmalen und Funktionen ab. So sieht jeder Fachbereich das Spiel aus einer anderen Perspektive: Für die Entwicklungspsychologie ist das Spiel „die dem Kind angemessene Form der Reifung und Anpassung“ (Baer 1995, S. 29). Die materialistische Spieltheorie sieht das Spielen vorwiegend „als kindliche Form der Aneignung von gesellschaftlicher Wirklichkeit und Veränderungen an (Fähigkeiten, soziale Erfahrungen, Wertvorstellungen)“ (ebd.). Und schließlich betrachten die Kommunikations- und Interaktionstheorien das Spielverhalten als „eine Sozialisationsform, in der das Verhalten zu sich, zu anderen Menschen und Sachen (...) gelernt wird“ (ebd.).

Angesichts dieser unterschiedlichen Blickwinkel ist es äußerst schwierig, eine einheitliche Definition für das Spiel aufzustellen. Letztlich muss man dazu immer die zugrunde gelegte Fachperspektive berücksichtigen.

Allerdings kann das kindliche Spiel stets als eine **handelnde Auseinandersetzung mit der jeweiligen Lebenswirklichkeit** bezeichnet werden (vgl. Weltzien 2011). Dabei **entdecken und erproben die Kinder sowohl die soziale als auch die dingliche Welt** (vgl. ebd.). Das Spiel dient also nicht nur dem Zeitvertreib, sondern hat vor allem auch einen Bildungscharakter.

Obwohl das Spiel eine lange Tradition mit sich bringt und „alle Menschen zu allen Zeiten in allen Kulturen spielen“ (Senckel 2004, S. 160), wurde die Spieltätigkeit nicht immer gleich bewertet. So galt bis ins 18. Jahrhundert das Spielverhalten als Sünde oder schwere Verfehlung (vgl. Senckel 2004). Erst im Laufe des nachfolgenden Jahrhunderts änderte sich diese Sichtweise allmählich. Ausschlaggebend waren dabei vor allem die Vertreter der Reformpädagogik, wie beispielsweise Jean Jacques Rousseau, Johann Heinrich Pestalozzi oder Friedrich Fröbel.

2.2 Merkmale des Spiels

Spielen spielt in unserem heutigen Leben eine zentrale Rolle und beansprucht insbesondere in der (frühen) Kindheit sehr viel Zeit. Obwohl keine konkrete und einheitliche Begriffsdefinition vorherrscht, lässt sich das Spielverhalten dennoch anhand einzelner Merkmale beschreiben. Diese charakteristischen Eigenschaften konkretisierte Johan Huizinga bereits 1956 wie folgt:

*„Spiel ist eine **freiwillige** Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter **Grenzen von Zeit und Raum** nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt **bindenden Regeln** verrichtet wird, ihr **Ziel in sich selber** hat und begleitet wird von einem Gefühl der **Spannung und Freude** und einem Bewusstsein des ‚**Andersseins**‘ als **das gewöhnliche Leben**“ (Huizinga 1956, S. 34).*

Zusammenfassend beschreiben also insgesamt **sechs Merkmale** das menschliche Spielverhalten (vgl. Abbildung 1). Sie sollen nachfolgend konkret erläutert werden.

Das Moment der Freiheit

Das „Spiel verfolgt keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck“ (Scheuerl 1979, S. 69). Spielhandlungen haben also kein explizites Ziel oder Ergebnis. Vielmehr ist der Weg innerhalb des **Prozesses das eigentliche Ziel** eines Spiels. Damit grenzt sich das Spiel deutlich von der Arbeit ab, bei der es vorrangig um Leistungserbringung, Schnelligkeit, Ordentlichkeit oder Entlohnung geht. Das Spielverhalten kann dementsprechend auch als eine **Zweckmäßigkeit ohne Zweck** verstanden werden (vgl. Scheuerl 1979). Die einzelnen Spieler erleben ihre Tätigkeit als **ungebunden und frei von verbindlichen Anforderungen**. Es existieren weder Zwänge noch Existenzängste. Im Fokus steht

allein der persönliche, individuelle und innere Sinn des aktuellen Spiels. Dadurch werden ein tiefes Eintauchen und eine intensive Hingabe in die (irreale) Spielwelt ermöglicht.

Das Moment der inneren Unendlichkeit

Jeder Mensch trägt die innere, triebhafte Tendenz zum Spiel in sich (vgl. Scheuerl 1979). Das bedeutet, dass alle Personen aus eigener, intrinsischer Motivation heraus spielen. Der kontinuierliche Spieltrieb bewirkt, dass keine Sättigung oder Befriedigung möglich ist. Während eines Spiels ist der Mensch stets bestrebt, die Spannung aufrechtzuerhalten, und bewegt durch bewusste Wiederholungen und Ausdehnungen die Handlungen in neue Richtungen. Aus diesem Grund gibt es **nichts, was das Ende eines Spiels herbeiführen und den Spielzustand abbrechen könnte** (vgl. ebd.). Einzig durch äußere Einflüsse aus der Umwelt kann ein Spiel unterbrochen, beendet oder gar abgebrochen werden. Darunter fallen beispielsweise Rahmenbedingungen wie fest vorgegebene Essens- oder Schlafzeiten sowie körperliche und geistige Erschöpfung (z.B. Müdigkeit, Hungergefühl). Da ein Spiel unabhängig vom Erreichen eines Ziels fortgeführt wird, **bleibt es im Inneren der individuellen Person unendlich** (vgl. ebd.).



Abbildung 1: Merkmale des Spiels
(eigene Darstellung in Anlehnung an Scheuerl 1979)