

Grundsatzgedanken zur Psychologie des Spiels

geschrieben von Redakteur | November 5, 2024



Das kindliche Spiel als Bildungsmittelpunkt für Kinder

Wenn sich kindheitspädagogische Fachkräfte mit dem großen und gleichzeitig bedeutsamen Thema „Psychologie des Spiels“ auseinandersetzen wollen, wird zunächst eines sehr deutlich werden: es gibt **kaum einen zweiten Themenschwerpunkt in der Psychologie und Pädagogik**, der in einem gleichen Maße so umfangreich in der Fachliteratur berücksichtigt und behandelt wurde/ wird. So sind hunderte von Büchern auf dem Markt, die sich dem **Spiel** zuwenden. Und es gibt weltweit Tausende wissenschaftliche Untersuchungen, die sich jeweils ganz bestimmten Phänomenen im weiten Feld der Spielpsychologie und Spielpädagogik gewidmet haben. Die Frage nach dem „warum“ ist auf den ersten Blick vielleicht schnell zu beantworten – weil das Spiel(en) in allen Kulturen und zu allen Zeiten ein fester Bestandteil im Leben des Menschen war bzw. ist und dadurch überall eine große Beachtung findet.

Die Quelle von allem Gutem liegt im Spiel.

(Friedrich Fröbel)

Ob in der Steinzeit, der Antike, im Hochland von Mexiko oder im alten Ägypten, im Mittelalter, in sakralen Handlungen oder auf Hinterhöfen: auf der ganzen Welt legen Aufzeichnungen, Dokumente und Berichte Zeugnis davon ab, **dass das Spiel aus dem Leben des Menschen nicht wegzudenken war** und es damit ganz offensichtlich eine **wichtige Funktion im Leben** von Menschen erfüllt hat. Insofern kann dieses wichtige *Phänomen Spiel* auch in der Alltagspädagogik gar nicht ausgeblendet werden, sondern muss zweifelsohne eine Berücksichtigung in der Kleinkindpädagogik finden. Andreas Flitner, einer der großen Spielforscher des letzten Jahrhunderts, schrieb:

„Das Kinderspiel ist eine zu auffällige Erscheinung aller Zeiten und aller Kulturen, als dass die Menschen es nicht von jeher beachtet [...] hätten [...]. Schon die frühesten Bilder des alten Reichs der Ägypter zeigen Puppen, Spieltiere, Bälle und Wagen zum Ziehen; sie zeigen Kinder, die tanzen und hüpfen, übereinander wegspringen und sich balgen, ja sogar theatralische Szenen spielen und dabei Masken tragen [...]. In der vorindustriellen Gesellschaft haben die Kinder auch unmittelbar an den eigenen Spielen der Erwachsenen teilgenommen [...], so wie ihr ganzes Kinderleben noch in das Leben und Arbeiten der Erwachsenen eingefügt war. Erst das Industriezeitalter zerstörte diese Gemeinschaft. Erst an der Schwelle entstand deshalb die moderne pädagogische Reflexion, welche Theorie und Erforschung des Kinderspiels ermöglichte.“ (2011, S. 13).

Heute hingegen verbinden viele Menschen mit dem Begriff **Spiel** weniger bedeutsame Lebensrituale oder gesellschaftspolitische Aspekte als vielmehr die einfache Gleichung, dass das Spiel vor allem etwas sei, was zu Kindern gehöre. Jeder, der sich mit seiner eigenen Kindheit beschäftigt, wird automatisch auch an eigene Kinderspiele denken.

Nebenbei fällt aber auch auf, dass das Wort selbst in unserer Sprache häufiger vorkommt als auf den ersten Blick gedacht. So sagen wir bei Dingen, die uns unwichtig erscheinen: „Das **spielt** doch keine Rolle.“ Menschen, die ein hohes Risiko eingegangen sind, haben „**alles aufs Spiel gesetzt**“ und wenn eine befreundete Person etwas getan hat, durch das man selbst tief verletzt wurde und von der man sich nun trennen wird, „**hat ein für alle Mal verspielt**“.

Menschen, die das Leben nicht so ernst nehmen, besitzen aus Sicht der ernsthafteren Personen eine „**Spielernatur**“ und andere wiederum sind der festen Überzeugung: „Das ganze Leben ist **ein Spiel**“. Wenn jemand ein außergewöhnlich hohes Risiko eingeht, dann sagen wir, die Person „**spielt mit dem Feuer**“ und wenn jemand etwas nicht versteht, heißt es: „Der weiß gar nicht, **was hier gespielt wird**.“ Menschen, die viele Schicksalsschläge hinnehmen mussten, wurde „**im Leben übel mitgespielt**“ und einem Übeltäter kann es passieren, dass er bei seiner Festnahme die Worte hört: „**Das Spiel ist aus.**“

So vielschichtig die jeweiligen Bedeutungen dieser alltagssprachlichen Aussagen sind, so unterschiedlich werden auch in der **Psychologie sowie der Pädagogik des Spiels** bestimmte Phänomene betrachtet. Doch darf diese Tatsache nicht dazu führen, dass man sich weniger ernsthaft diesem „**Phänomen Spiel**“ zuwendet.

Im Gegenteil: Es kommt darauf an, aus der ungewöhnlich großen Menge fachwissenschaftlicher Arbeiten das Wesentliche zu entdecken und für die Praxis nutzbar werden zu lassen. Im Rahmen des 16. Weltkongresses der Internationalen Gesellschaft für Spiel (IPA- International Play Association), die 2005 in Berlin tagte und bei der sich Fachleute aus aller Welt darüber austauschten, welche Rolle das Spiel(en) heute einnimmt und auch weiterhin dringend einnehmen muss, äußerte sich beispielsweise *Jan van Gils, der damalige IPA-Präsident (IPA = International Play Association)* damals wie folgt:

„Allzu oft wird Spiel als Zeitvertreib betrachtet, um Kinder ruhig zu halten bis sie erwachsen sind. Allzu oft wird Spiel auch als ein Bildungswerkzeug angesehen. **Aber nur selten ist man sich der Tatsache bewusst, dass Kinder beim Spielen für das Leben lernen.**“

*Mit allen Sinnen spielen ist sinnvolles Spielen, heißt sich in die Welt zu begeben und sich mit ihr auseinanderzusetzen.
(Renate Zimmer)*

Zur Theorie des Kinderspiels

Ein Blick in die Zeitgeschichte zeigt, dass verschiedene Vertreter aus den Bereichen der Philosophie, Theologie, Psychologie, Pädagogik, Medizin, Soziologie und der Anthropologie ihre Einschätzung zur Funktion und Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Menschen vorgenommen haben. So unterschiedlich die Berufsfelder auch sind, so unterschiedlich, widersprüchlich und gegensätzlich sind auch deren Sichtweisen. Aus ihnen entstanden Meinungen und Hypothesen, warum Kinder in den meisten Fällen gerne und intensiv spielen, welche Wirkungen das Spiel auf die Entwicklung der kindlichen Persönlichkeit hat, ob das Spiel auch einen gesellschaftsrelevanten Sinn besitzt und inwieweit das Spiel im Rahmen unterschiedlicher pädagogischer bzw. psychologischer Zielsetzungen genutzt werden kann. bzw. eingesetzt werden sollte. Aus diesem Grunde scheint es sinnvoll zu sein, die bedeutendsten Grundlagenvertreter, die sich mit dem Bedeutungswert des SPIELS/ SPIELENS von und für den Menschen forschend auseinandergesetzt haben, mit ihren jeweiligen Erkenntnissen und Einschätzungen in Kürze zu nennen (Winter, 2015/ Rieck, 2015).

Hall und *Wundt*, US-amerikanische Psychologen, gehen davon aus, dass **sich im Spiel des Kindes die Stammesentwicklung (Phylogenese) des Menschen wiederholt**. Sie beziehen sich dabei vor allem darauf, dass Kinder mit Vorliebe Erd-, Holz- oder

Baumhöhlen bauen, auf Abenteuerspielplätzen ihrem ungebremsten Entdeckerinteresse nachgehen oder selbst mit Spielgegenständen immer wieder Häuser errichten, mit Dinosauriern hantieren oder Jagdrollenspiele und Ähnliches unternehmen. *Spencer* vertritt die so genannte **Kraftüberschusstheorie**. Seiner Meinung nach steckt das Kind voller Energie und nutzt das Spiel dazu, seine unverbrauchte Kraft hierbei umzusetzen. Diese Annahme kann beispielsweise dadurch gestützt werden, wenn wir Kinder beobachten, die gerade bei Bewegungsspielen ein unglaubliches Maß an Handlungsdrang ausagieren. *Schaller* – ähnlich wie *Guts-Muths* – glaubt, dass das Spiel dem Menschen die Möglichkeit bietet, **nach einer partiellen Erschöpfung einen wichtigen Ausgleich zu finden**, und *Carr* ist davon überzeugt, dass im Spiel **aufgestaute Gefühle**, dem Menschen inne liegende Instinkte und gedankliche sowie motorische Impulse **abreagiert werden können**.

Locke gesteht den Kindern zu, das Spiel aus dem Grunde zu erleben, weil es im Gegensatz zum Erwachsenen noch nicht in der Ernsthaftigkeit des Lebens eingebunden ist, und *Kant* sieht im Spiel eine absichtslose Beschäftigung, die **der eigenen Muße dienlich ist**. *Schiller* schuf mit seinen philosophischen Betrachtungen über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen eine Vernetzung zwischen Spiel, Schönheit und ästhetischem Sein. Er schätzt das Spiel als etwas so Bedeutsames ein, das den Menschen erst vollständig macht.

Groos vertritt in seiner **Einübungs- und Vorübungstheorie** die Ansicht, dass das Kind im Spiel die Möglichkeit findet, die vielfältigsten, angelegten Fähigkeiten zu üben und mit zunehmendem Alter in einer Form der Selbstausbildung weiterzuentwickeln. *Richter* geht von einem experimentierenden Spiel einerseits und vom dramatisierenden Fantasieren und **Entladen körperlichen Überschusses** durch Bewegung andererseits aus. Dabei geht seiner Meinung nach das Kind mit allen Gegenständen im Spiel so um, als wären sie lebendig.

Stern schätzt das Spiel als eine Tätigkeit ein, die einen direkten Bezug des Kindes zu den drei Zeitdimensionen – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – besitzt und **in deren zeitlichen Dimensionen symbolische, magische und entwicklungsausgerichtete, funktionsübende Momente zum Tragen kommen**. *Bühler* gibt der **Funktionslust** des Kindes mit seiner **Spiel- und Wiederholungsfreude** die größte Bedeutung und geht davon aus, dass das Kind durch seine hohe Spontaneität immer wieder versucht, aktuell herausfordernde Situationen spielend zu bewältigen und zu meistern.

Für *Fröbel* wird das Spiel **zur höchsten Stufe der Kindheitsentwicklung**, in der es vor allem darum geht, Äußerliches innerlich und Innerliches äußerlich zu machen, entsprechend der Vorstellung, dass Eindrücke ausgedrückt werden müssen und das eigene Ausdrucksverhalten einen Eindruck in der Welt hinterlassen soll. Der Holländer *Buytendijk* vergleicht das Spiel mit einem Theaterstück, in dem es immer einen Anfang, einen Höhepunkt und ein Ende gibt. Für ihn geht es um die **spielerische Dynamik** im Umgang mit Dingen oder Lebewesen, die für das Kind im Spiel eine besondere Bedeutung besitzen und aus diesem Grunde dazu geeignet sind, eine Spieltätigkeit auszulösen.

Der Philosoph und Kunsthistoriker *Huizinga* geht von einem sehr weiten Spielbegriff aus. Er sieht **die gesamte Kultur als eine Form des Spiels** an, indem er beispielsweise die Spielregeln in der Kommunikation als ein „Spiel mit Regeln“ betrachtet, Menschen ihre individuellen „Spielrollen“ übernehmen und das ganze Leben ein „Spiel“ ist. *Piaget* ordnet das Spiel des Kindes als einen permanenten Versuch ein, sein Umfeld in das eigene Denken, Handeln und Gestalten einzubeziehen, **um erlebte Situationen zu begreifen und möglichst aktiv mitbestimmen zu können**. Für ihn ergibt sich daraus die logische Notwendigkeit, dass damit das Kind im Spiel vor allem eine egozentrische Haltung einnimmt und ausdrückt.

Hetzer glaubt im Spiel der Kinder eine wesentliche **Möglichkeit**

ihrer Befriedigung entdecken zu können. Ereignisse, die aus Sicht der Kinder unbefriedigend oder belastend verliefen, können nun durch das Nachspielen und ein anderes Gestalten einen nachträglich besseren Verlauf nehmen als in der erlebten Realität. *Haigis* glaubt, dass das Spiel vor allem die **Lust an existenzieller Erregung** für Kinder bedeutet – jedes Risiko schafft ein Erlebnis zur emotional bestärkenden Berechtigung der eigenen Existenz und lässt das Kind damit spüren: „Ich bin wer! Nämlich ich.“ *Freud* vertritt in der Einschätzung und Beurteilung des kindlichen Spiels die Katharsis Hypothese. Seiner Einschätzung nach führt jedes Spiel zu einer **Reinigung (Katharsis) von Erlebnissen, Erfahrungen und Eindrücken aus der Vergangenheit und hilft dem Kind immer wieder aufs Neue, sein seelisches Gleichgewicht aktiv wiederherzustellen.**

Diese Übersicht stellt lediglich eine Auswahl an so genannten „Spieltheorien“ dar. Bei näherer Betrachtung können interessierte kindheitspädagogische Fachkräfte zu folgenden Schlüssen kommen:

- Jede Einschätzung zur Funktion und Bedeutung des Spiels ist aus einer bestimmten ideologischen Idee oder einem bestimmten Kenntnisstand heraus konstatiert.
- Die Einschätzungen des Spiels reichen von einer besonderen Wertschätzung bis zur unumstößlich größten Bedeutung für die kindliche Entwicklung.
- Die besondere Bedeutung des Spiels für die weitere Entwicklung des Kindes entstand erst von dem Zeitpunkt an, als auch das Kind selbst (unter dem Gesichtspunkt einer eigenen Entwicklungszeit, der Kindheit) immer stärker in den Mittelpunkt einer respektvollen Betrachtung gerückt wurde.
- *Eine „alleinige“ Spieltheorie gibt es aufgrund der unterschiedlichen Sichtweisen nicht!*
- Da das Spiel des Menschen – in der Kindheit, Jugendzeit

und Erwachsenenwelt – eine immer schon existierende Ausdrucksform war und ist muss davon ausgegangen werden, dass das Spiel zumindest eine **Lebensnotwendigkeit** ist.

- Die Bedeutung des Spiels für die weitere Entwicklung von Kindern kann aus zweierlei Sichtweisen betrachtet werden: der Erwachsenenwelt mit ihren dogmatischen Absichten und aus der Perspektive des Kindes und seinen Entwicklungswünschen, -bedürfnissen und -möglichkeiten. So besteht heute kein Zweifel daran, dass das Spiel in der Entwicklung des Kindes eine ganz zentrale Stellung einnimmt. **Spiel ist damit keine reine Spielerei, die je nach Lust oder Unlust umgesetzt oder unterlassen wird oder durch einen Zufall – spontan – entsteht. So besitzt jede Spielhandlung einen Sinn und jedes Spielverhalten hat einen Hintergrund sowie eine Ursache!** Es stecken demnach bestimmte, intraindividuell vorhandene **Bedürfnisse** hinter jeder Spielhandlung, die in der Pädagogik – aus der Bewertung einer Geringschätzung oder einem ‚überflüssigen Ausdrucksverhalten, auf das auch verzichtet werden kann‘, nicht negiert werden dürfen.

Man kann die ... Auffassung vom Spiel dahingehend zusammenfassen, dass das eigentliche Spielen in erster Linie und vor allem ein Erkenntnisprozess ist.

(Brian Sutton-Smith)

So unterschiedlich und auch widersprüchlich die „Spieltheorien“ von ihren Verfasser*innen geprägt sind, so vielschichtig stellt sich das Spiel auch in der Praxis dar. Immer wieder haben Wissenschaftler*innen aus vielen Ländern und zu unterschiedlichen Zeiten versucht, eine **Definition des Spiels** zu finden und es gibt in der Vielfalt der Literatur auch ungezählte, unterschiedliche Ansätze einer Definition. Vielen Definitionen ist vor allem eines gemeinsam: sie betonen die „**freie Handlung**“ des Spiels. So haben sich bis in die heutige Zeit zwei Grundaussagen von *Huizinga* und *Caillois*

durchgesetzt:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“
(Huizinga 1956, S. 46).

Und Caillois ergänzt diesen Gedankengang:

„Das Spiel ist:

- *1. eine freie Betätigung, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann, ohne dass das Spiel alsbald seines Charakters der anziehenden und fröhlichen Unterhaltung verlustig ginge;*
- *2. eine abgetrennte Betätigung, die sich innerhalb genauer und im Voraus festgelegter Grenzen von Zeit und Raum vollzieht;*
- *3. eine ungewisse Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spielers notwendiger Weise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muss;*
- *4. eine unproduktive Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft, und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels;*
- *5. eine geregelte Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, allgemeingültige Gesetzgebung einführen;*
- *6. eine fiktive Betätigung, die von einem spezifischen Bewusstsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in*

Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird.“

(Caillois 1958, S. 16).

Ergänzt werden kann diese letzte Definition durch die Fixpunkte, die Chateau dem Spiel zuschreibt: Spiele haben keinen materiellen Wert, sie sind durch Freude charakterisiert, die erlebte Spielfreude ist aktiv und unmittelbar, sie zeichnen sich durch einen bestimmten Spielernst aus, sie bedeuten Wettkampf – wenn nicht mit anderen, so mit sich selbst – und das Spielen ist ein Aufsuchen von Schwierigkeiten, um sie selbst zu meistern. (1964). Vielleicht hat *Portmann* das Spiel am einfachsten und prägnantesten definiert, wenn er schreibt:

„Spiel ist freier Umgang mit der Zeit, ist erfüllte Zeit; es schenkt sinnvolles Erleben jenseits aller Erhaltungswerte; es ist ein Tun mit Spannung und Lösung, ein Umgang mit einem Partner, der mit einem spielt – auch wenn dieser Partner nur der Boden ist oder die Wand, welche dem Spielenden den elastischen Ball zurückwerfen.“ (1976, 60)

Das Menschenleben ist aus Ernst und Spiel zusammengesetzt, und der Weiseste und Glücklichste verdient nur derjenige genannt zu werden, der sich zwischen beiden im Gleichgewicht zu bewegen versteht.

(Johann Wolfgang von Goethe)

Diesen Beitrag haben wir folgendem Buch entnommen:

Armin Krenz

SPIEL und SELBSTBILDUNG

Kitas brauchen eine
pädagogische Revolution



BURCKHARDTHAUS

SPIEL und SELBSTBILDUNG

Kitas brauchen eine pädagogische Revolution

22,00 € (inkl. MwSt.)