

# Das Spiel ist der Beruf des Kindes: das kindliche Spiel als Grundlage der Persönlichkeits- und Lernentwicklung von Kindern im Kindergartenalter

von Dr. Armin Krenz

## *Kinderspiel*

*Der Mensch hört nicht auf zu spielen, weil er älter wird.  
Er wird alt, weil er aufhört zu spielen.*  
(Oliver Wendell Holmes)

### **Einleitung**

Das Spiel hat in den letzten Jahren im Rahmen der entwicklungspädagogischen Praxis immer mehr an Wert verloren, weil es nach Einschätzung vieler Erwachsener keine hohe Lernbedeutung für Kinder besitzt. So trägt vor allem die vergangene und immer noch aktuelle, gegenwärtige PISA-Diskussion erheblich dazu bei, dass in der Pädagogik der „Förderfaktor des begabten Kindes“ stärker in den Vordergrund rückt und das Spiel damit immer mehr in den Hintergrund gedrückt wird. Das Spiel wird zunehmend als eine (unausgesprochen!) nutzlose Zeitverschwendung eingeschätzt, als ein vielleicht sogar überflüssiger und zu vernachlässigender Zeitvertreib der Kinder. Das dokumentiert sich beispielsweise auch in der Art und Weise, wie unterschiedlich die Bedeutung des Spiels in den einzelnen Bildungs-/Orientierungsplänen der 16 Bundesländer erfasst ist. In dem wohl umfangreichsten Werk, dem Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan (BEP), wird zwar viel über den Aufbau und die Entwicklung von Grundkompetenzen der Kinder gesprochen, doch das „Spiel“ bleibt so gut wie unerwähnt und fristet nur ein trauriges Schattendasein im weiten Feld der Förderarbeit. Im mecklenburgischen Bildungsplan geht es um „Lernen und Leistung“, wobei die Erwachsenen mit ihrer aktiven Bildungsunterstützung verstärkt im Fokus stehen und das kindliche Spiel nicht gesondert herausgestellt wird. Andere Bundesländer erwähnen lediglich die Bedeutung des Spiels, ohne vertiefende Ausführungen vorzunehmen. So ist im sächsischen Bildungsplan lediglich der eher isoliert dastehende Satz zu lesen „Spiel und Lernen gelten als *die* kindlichen Aneignungstätigkeiten von Welt ...“ und im Orientierungsplan von Baden-Württemberg ist in kurzer Zusammenfassung nachzulesen, dass das Spiel >Die Grundlage für alle Lernerfahrungen< ist, indem es heißt: „Spielen und Lernen sind bei kleinen Kindern untrennbar miteinander verbunden“. In Rheinland-Pfalz ist der Gedanke von >Spielen

und Lernen< nur kurz angetippt, in Nordrhein-Westfalen finden sich ebenso wie im Thüringer Bildungsplan nur kurze Grundsatzaussagen, dass Spielen und Gestalten als eine Grundlage von Lernen dienlich ist und auch in den schleswig-holsteinischen Leitlinien zum Bildungsauftrag von Kindertageseinrichtungen heißt es lediglich: „Vieles erschließen /.../ (sich die Kinder) dabei über das Spiel, das in der Kindheit ein zentrales Bildungsmoment darstellt. Kinder machen sich über ihre Sinneserfahrungen und ihr Handeln ein Bild von der Welt, entwickeln innere Strukturen, auf denen alles spätere Denken und Fühlen der Kinder aufbauen wird.“

*Eine (!) rühmliche Ausnahme bildet lediglich das Berliner Bildungsprogramm, wo dem Spiel der Kinder eine ganze Seite gewidmet wird. Dort heißt es u.a.: „Das Spiel der Kinder ist eine selbstbestimmte Tätigkeit, in der sie ihre Lebenswirklichkeit konstruieren und rekonstruieren... sie verhalten sich, als ob das Spiel Wirklichkeit wäre. Kinder konstruieren spielend soziale Beziehungen und schaffen sich die passenden Bedingungen. Kinder verbinden immer einen Sinn mit dem Spiel und seinen Inhalten. Sie brauchen ihre Fantasie, um die Welt im Spiel ihren eigenen Vorstellungen entsprechend umzugestalten. Für die Spielenden ist allein die Handlung, in der sie ihre Spielabsichten und Ziele verwirklichen, wesentlich und nicht ihr Ergebnis. Gerade darin liegen die bildenden Elemente des Spiels. Das Spiel ist in besonders ausgeprägter Weise ein selbstbestimmtes Lernen mit allen Sinnen, mit starker emotionaler Beteiligung, mit geistigem und körperlichem Krafteinsatz. Es ist ein ganzheitliches Lernen, weil es die ganze Persönlichkeit fördert und fordert...“.* (Anschließend werden die Aufgaben der elementarpädagogischen Fachkräfte bei der Spielbegleitung und –gestaltung in neun Punkten beschrieben.)

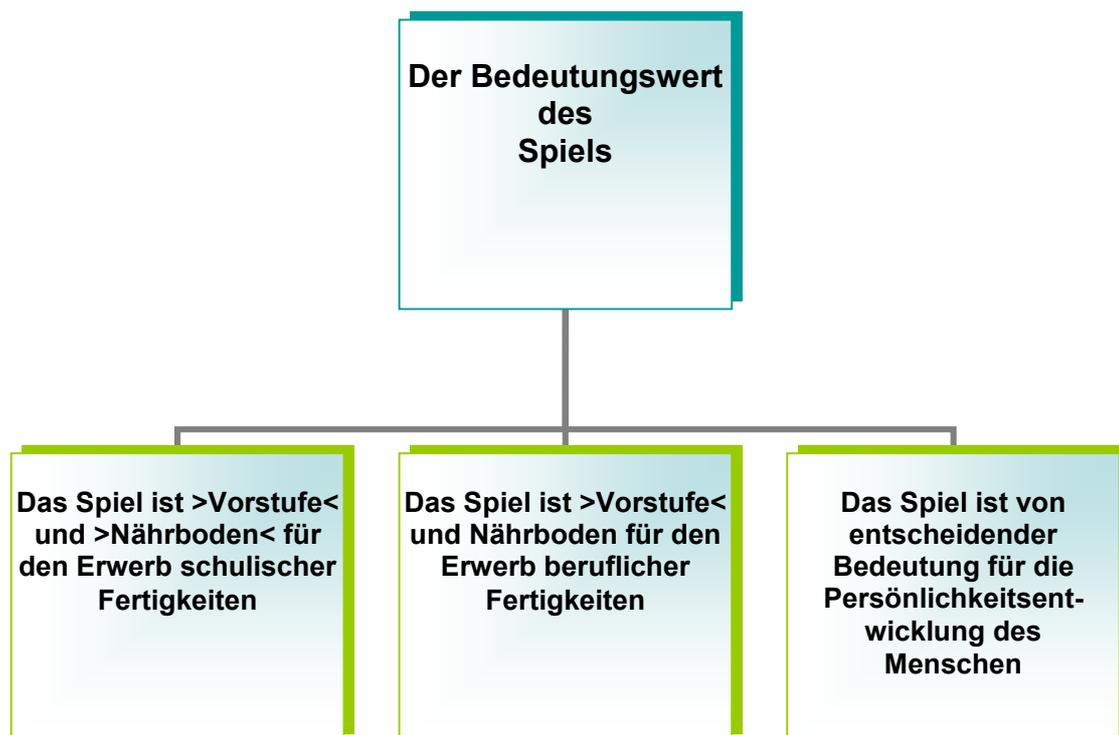
### **Spiel ist keine Spielerei!**

Ohne Frage ist die außergewöhnlich hohe entwicklungspsychologische Bedeutung des Spiels vielerorts auf dem Nullpunkt angelangt – sei es im Bewusstsein von Eltern und auch manchen Fachkräften, politisch verantwortlichen Funktionsträgern oder auch bildungserfassten Erwachsenen.

Jan van Gils, Präsident der Internationalen Gesellschaft für Spiel, erklärte auf dem 16. Weltkongress in Berlin: „Allzu oft wird Spiel als ein Zeitvertreib betrachtet, um Kinder ruhig zu halten, bis sie erwachsen sind. Allzu oft wird das Spiel auch als ein Bildungswerkzeug angesehen. Aber nur selten ist man sich der Tatsache bewusst, dass Kinder beim Spielen für das Leben lernen.“ Ja, selbst in der UN-Charta „Rechte des Kindes“ ist das Spiel in Artikel 31, Absatz 1 fest verankert. Dort anerkennen die Vertragsstaaten (und damit auch Deutschland!) das „Recht des Kindes auf Ruhe, Freizeit, Spiel und altersgemäße Erholung sowie auf freie Teilnahme am künstlerischen und kulturellen Leben.“ Immer seltener sind sich Eltern – und leider auch vermehrt viele Fachkräfte – wirklich der Tatsache bewusst, dass Kinder in **bindungsstarken Spielsituationen alle basalen Fähigkeiten** für ihr Leben aufbauen, die sie später einmal für eine aktive und selbstbewusste Lebensgestaltung brauchen. Prof. Dr. Hans Scheuerl, einer der bekanntesten Pioniere der Spielforschung,

formulierte es so: „Spielen und Spiele ist ein so unersetzliches Erfahrungs- und Erlebnisfeld, ohne das wir alle ärmer wären.“ Und der >Arbeitsausschuss Gutes Spielzeug<, der die hohe Bedeutung des Spiels in den ersten Lebensjahren der Kinder erforscht, geht davon aus, dass Kinder ca.15.000 Stunden in den ersten Lebensjahren spielen – dieser Zeitrahmen umfasst ca.1/3 eines Tages!

Viele wissenschaftliche Untersuchungsergebnisse aus den letzten drei Jahrzehnten zeigen immer wieder übereinstimmend, dass **erstens das Spiel als Vorstufe und Nährboden für einen darauf aufbauenden Erwerb schulischer und beruflicher Fähigkeiten gilt und zweitens das Spiel von entscheidender Bedeutung für die gesamte Persönlichkeitsentwicklung eines Kindes ist.**



### **Spielen will gelernt sein!**

Spielen ist **keine** angeborene Tätigkeit von Kindern. Vielmehr bringen Kinder – genetisch bedingt – ein außergewöhnlich großes Interesse für ihr Umfeld und ein hohes Neugierdeverhalten mit auf die Welt. Durch die alltäglichen Sinnesreize wird nun das Interesse, die Aufmerksamkeit der Kinder für diese „Welteindrücke“ aktiviert und Kinder interessieren sich für alle Dinge, die sich bewegen, die Töne erzeugen, die sich anfassen lassen, die besonders intensiv riechen, die zu schmecken sind. Dabei merken Kinder, dass man mit diesen Dingen etwas machen kann. **Aus dieser Neugierhandlung** heraus entstehen Spielhandlungen: ein Ball hüpfte auf dem Boden und das Kind will ihn greifen, fängt ihn ein, lässt ihn wieder fallen, verfolgt den Lauf mit den Augen, rennt dem rollenden Ball hinterher, stupst ihn mit dem Fuß an etc. und so **entwickelt sich** nach und nach eine weitere Spielhandlung, die sich aus unendlich vielen Einzeltätigkeiten zusammensetzt. Dabei kommt der begleitenden Sprache der Erwachsenen, der eigenen Bewegung, dem Raum, den selbst

erlebten Gefühlen, der erlebten Beziehung zu den Gegenständen, der eigenen Gedankenwelt, den begreifenden (haptischen) Erfahrungen und der Eigenart des „Spielzeugs“ eine wesentliche Bedeutung zu, ob und wie stark sich ein Spiel(en) entwickeln kann. Spielen entsteht also aus aktiven, eng miteinander vernetzten Erfahrungshandlungen – mit den eigenen Körperteilen, mit Gegenständen unterschiedlichster Art und vor allem in einer angenehm erlebten Beziehungsatmosphäre. Im Spiel eignen sich Kinder nebenbei ein lebendiges räumliches, physikalisches und mathematisches Wissen an.

Viele aktuelle Untersuchungen aus dem Feld der Spieleforschung machen deutlich, dass immer mehr Kinder das Spielen entweder nur sehr eingeschränkt gelernt haben oder sich eine Spielfähigkeit so gut wie gar nicht aufbauen konnte. So kann es passieren, dass viele Kinder von unterschiedlichsten Materialien oder Spielgegenständen umlagert sein können, ohne dass Kinder diese als eine (in)direkte Spielaufforderung verstehen oder annehmen können. Ja, es kann passieren, dass Kinder in einer Umgebung voller Spielanreize darüber klagen, es sei ihnen so langweilig und sie wüssten nicht, was sie spielen könnten. Diese Beobachtung trifft leider auf immer mehr Kinder zu, sowohl in Elternhäusern als auch in Kindertagesstätten. So hat man noch vor 20 Jahren in Kindergärten das Ziel formuliert, dass die Spielfähigkeit auszubauen sei. Heute heißt ein wesentliches Ziel, eine Spielfähigkeit bei Kindern aufzubauen.

#### **Kinder**

**Kinder wollen sich bewegen,  
Kindern macht Bewegung Spaß,  
weil sie so die Welt erleben,  
Menschen, Tiere, Blumen, Gras.**

**Kinder wollen laufen, springen,  
kullern, klettern und sich dreh'n,  
wollen tanzen, lärmern, singen,  
mutig mal ganz oben steh'n,  
ihren Körper so entdecken  
und ihm immer mehr vertrau'n,  
wollen tasten, riechen, schmecken  
und entdeckend hörend schau'n,  
fühlen, wach mit allen Sinnen  
innere Bewegung – Glück.**

**Lasst die Kinder dies gewinnen  
und erleben Stück für Stück.**

***Karin Schaffner***

#### **Manche Kinder finden keinen Weg zum Spiel**

Die Frage, wie Erwachsene Kinder zum Spiel(en) motivieren können, ist ganz einfach zu beantworten. Zunächst sollten Erwachsene - Eltern und

Erzieher/innen- von Anfang an viel mit Kindern spielen (und nicht nur Spielanleitungen geben!), weil das Spiel für viele Kinder dann besonders interessant wird, wenn **Erwachsene aktive Spielpartner** sind! Dann sollten sie mit lebendigen Finger- und Bewegungsspielen, Erzählspielen, Spaßreimspielen etc. beginnen, um das Interesse und die Neugierde bei Kindern für das „**Spiel im Alltag**“ zu wecken. Es gibt unendlich viele Spielmöglichkeiten – und dort, wo Spielfreude vorherrscht, springt der Funke wie von selbst auf Kinder über. Dabei ist noch eines wichtig: im Vordergrund des Spiels darf nie ein Förder-/ Schulungsgedanke stehen. Damit würde jedes Spiel funktionalisiert werden. Der Zweck des Spiels liegt in der Spannung, der Freude, der Aufregung und nicht in einer „Konzentrationsübung“ bzw. im Aufbau „sozialer Kompetenzen“.

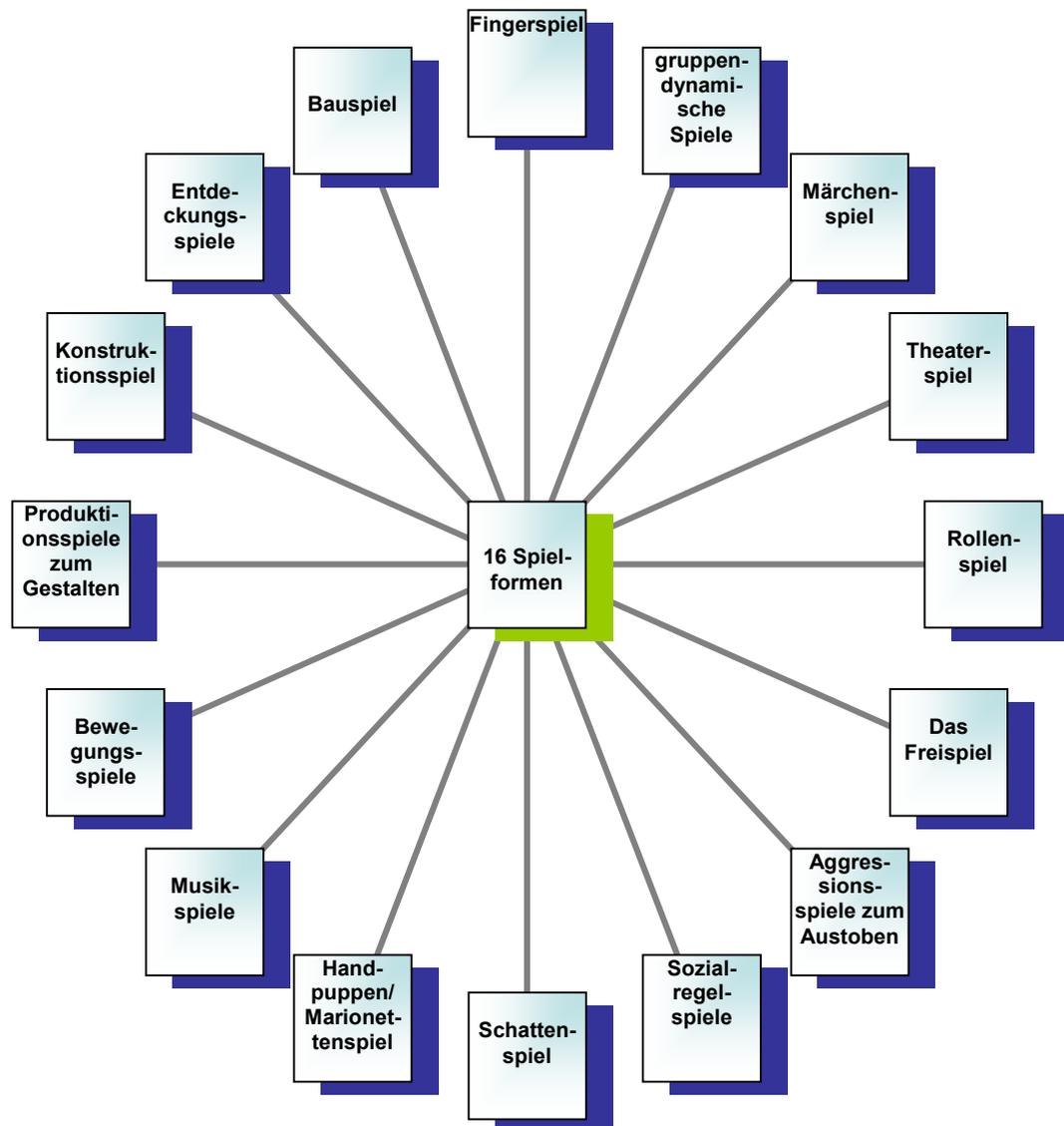
### **Bedingungen, die das Spiel(en) fördern**

Manche Kinder haben schon soviel Spielzeug, dass ihr Kinderzimmer einem Warenlager gleichkommt. Dasselbe ist in manchen Kindergärten zu beobachten. Zu viel Spielzeug hemmt das Spielverhalten von Kindern. Von Zeit zu Zeit sollte daher im Kinderzimmer und ebenso in den Gruppenräumen das Spielzeug durchgeschaut werden – Überflüssiges kann auf dem Flohmarkt verkauft oder einer Spielsammelaktion zur Verfügung gestellt werden. Ein Lehrsatz in der Spielpädagogik lautet: „Weniger das Viele als vielmehr das Wenige.“ Nur wer eher wenig Spielzeug hat, weiß Spielzeug zu schätzen! Wir müssen weg kommen von einer „Ex und Hopp-Gesellschaft“ – einer Einstellung, die etwas mit Konsumüberfluss zu tun hat. In dem Fall, in dem neues Spielzeug gekauft wird, geht es immer darum, dass Kinder damit **vielfältige, variable Spielmöglichkeiten** haben, dass die Verarbeitung des Spielzeugs gut und langlebig ist. Bewährtes Spielzeug sollte eher ergänzt werden als immer neuartiges Spielzeug hinzuzufügen, damit Kinder bei einer Spielgeschichte bleiben können! Statt neuer Spielzeugkäufe eignen sich aber auch für Kinder unterschiedlichste Gegenstände der Erwachsenenwelt, von stabilen Kartons über Rohre, Stoffe und alte Geräte bis hin zu Brettern und Dosen, von Utensilien zum Verkleiden bis zu Werkmaterialien. Je intensiver solche Alltagsgegenstände ins Spiel mit einbezogen werden, desto weniger sind Kinder auf ständig neues Spielzeug fixiert.

### **Kinder wollen und müssen spielen (dürfen)**

Viele Spielmittel haben sich im Laufe der letzten Jahre verändert. Doch Kartenspiele, Quartetts und Sammelkarten gab es ebenso wie heute und Ritterburgen von damals haben sich heute zu hochgerüsteten galaktischen Weltraumstationen gewandelt. Auch Barbie gab es schon – nur nicht in dieser Auswahl und Vielfalt. Rollenspiele und Kartenspiele wurden damals ebenso gespielt wie Konstruktionsspiele – was damals als „Stabilbaukasten“ zur Verfügung stand wird heute mit unendlich vielen „Legozusatzkästen“ ermöglicht. Auch damals wurden Aggressionsspiele zum Austoben, Fußballspiele oder andere Bewegungsspiele von Kindern mit Vorliebe genutzt. Allerdings sind einige Spielformen (Märchenspiel, Theaterspiel, unendlich viele Sozialregelspiele, Musik- und Handpuppenspiel) in vielen Kindergärten und Elternhäusern leider immer

seltener anzutreffen, was der emotional-sozialen und intellektuellen Entwicklung von Kindern sehr schadet, ist doch bekannt, dass gerade die Bereiche Spiel- und Schulfähigkeit eng zusammen hängen. Stattdessen werden viele Tagesabläufe der Kinder mit teilleistungsorientierten Anleitungstrainings sowie anderen Tätigkeiten voll ausgeplant – dabei muss das Spiel leider auf der Strecke bleiben.



Je mehr Kinder die unterschiedlichsten Spielformen (von Entdeckungs- über Wahrnehmungsspielen, vom Schatten- über das Rollenspiel, von vielen Bewegungs- und Musikspielen bis zu lebendigen Märchen- und Szenenspielen) kennen lernen, desto größer ist ihr **Spiel- und damit auch ihr Lernpotenzial**. Hedi Friedrich spricht beim Spiel von einer Grundbedingung für alle Lern- und Bildungsprozesse, die kein noch so gutes Lernprogramm bieten kann. Dr. Gebauer konstatiert, dass das ausgiebige Spiel in der Kindheit die >Grundlage für Motivation, Konzentration und Lernfreude< bildet, durch die sich das Kind die

Möglichkeit eröffnet, bedeutsame Selbsterfahrungen in inneren Bildern, gedanklichen Selbstgesprächen und Handlungsvollzügen anzulegen und zu speichern. Diese bilden wiederum die **Grundmatrix** für abstrakte Gedanken als Basis für die kognitive Entwicklung und die Lernmotivation. Dabei führen kindliche Neugierde, Entdeckerfreude und die damit verbundenen Glückserlebnisse im Spiel zur Aktivierung des **dopaminergen Systems**, das den Dingen und Ereignissen um uns herum eine nachhaltige Bedeutung verleiht. Wird also dem Spiel diese hohe Bedeutung beigemessen, dann werden bestimmte Fertigkeiten neuronal gebahnt. Z.B. Ausdauer, Konzentration, Anstrengungsbereitschaft und Lösungsorientierung. Diese im Hirn angelegten Bahnungsprozesse entscheiden wiederum im späteren Leben darüber, ob und wie intensiv sich ein Kind gerne neuen Aufgaben zuwendet, konzentrativ lernen kann und handlungsaktiv nach Lernergebnissen sucht! Anders ausgedrückt: das Spiel(en) sorgt für die Ausbildung eines komplex verschalteten und zeitlebens lernfähigen Gehirns und somit für eine Nutzungsaktivierung der genetischen Potenziale.

### **Spielaktive Kinder sind schulfähige Kinder!**

Betrachtet man nun die >Lernauswirkungen< des Spiels im Hinblick auf den Auf- und Ausbau von spezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder, kommen spielwissenschaftliche Forschungen zu folgenden Ergebnissen: Kinder, die in allen 16 kindrelevanten Spielformen **zeitumfassende und handlungsintensive Spielerfahrungen** erlebt haben, weisen sich im emotionalen Bereich durch ein tieferes Erleben ihrer Grundgefühle aus, verarbeiten Enttäuschungen besser, besitzen eine höhere Frustrationstoleranz und tragen einen höher ausgeprägten Optimismus in sich. Im sozialen Bereich fällt auf, dass spielfähige Kinder in Gesprächen besser zuhören können und sie eine geringere Vorurteilsbildung besitzen, eine größere Vielfalt im Reagieren bei Konfliktsituationen zur Verfügung haben, eine höhere Verantwortungsbereitschaft für sich und andere Menschen zum Ausdruck bringen, hilfsbereiter sind und ein geringeres Aggressionspotenzial an den Tag legen. Im motorischen Bereich fallen eine höhere Selbstaktivität, eine raschere Reaktionsfertigkeit, eine flüssigere Gesamtmotorik, eine differenziertere Grob- und Feinmotorik und eine bewusstere Kontrolle eigener Handlungstätigkeiten auf. Und schließlich haben spielkompetente Kinder im kognitiven Bereich ein besseres vernetztes Denken, eine höhere Konzentrationsfertigkeit, ein ausgeprägteres kausales Denken, eine differenzierte Sprechfertigkeit und einen umfassenderen Wortschatz. Ein Vergleich mit geforderten Schulfähigkeitsmerkmalen lässt Fachleute daher zu dem Schluss kommen, dass Spielfähigkeit als eine Basis bildende und Kompetenz vernetzte Voraussetzung für eine Schulfähigkeit angesehen werden kann und muss. Kognitionspsychologen betonen daher immer wieder, dass wichtige kognitive Lernprozesse sich gerade in kommunikativen Situationen vollziehen, die nicht auf kognitive Lernziele ausgerichtet sind. Und das Spiel stellt genau solche vielfältigen Interaktionssituationen im Alltag (!) dar.

## **Zusammenfassung: Die „Zauberkraft des Spiels“**

(vgl.: Gebauer, Karl: Klug wird niemand von allein.  
Patmos Verlag, Düsseldorf 2007)

**Das SPIEL ist eine unersetzbare Ressource der frühkindlichen  
Entwicklung für Bildungsprozesse  
(Dr. Gebauer, Göttingen)**

### **Ausgangssituation:**

- \* Die „Eigenaktivität des Menschen“ ist die wichtigste Form des Lernens! Sie existiert von Anfang an als „innerer Drang“ (= Neugierde), selbstständig zu wirken/ eigenaktiv zu sein, zu erkunden, sich zu erproben, Strategien zu entwickeln, Lösungen zu finden (emotional-kognitive Konflikte zu lösen).  
Sie entsteht durch beziehungsorientierte Nähe, Begleitung und Anregung mit der Folge eines Erlebnisses von Gemeinsamkeit, Geborgenheit und Bedeutsamkeit.  
Dafür schafft das SPIEL in Geborgenheits- und Sicherheitserlebnissen den Rahmen.
- \* Säuglingsforscher beobachten zunehmend, dass selbst schon ganz junge Kinder eine „Spiel-Unlust“ ausdrücken, weil der Kommunikationsrahmen für Kinder fehlt, weil Erwachsene immer weniger/ ungern spielen und den Raum für Spielerfahrungen eingrenzen/ zerstören.
- \* Spieleforscher (Mogel/ Oerter) und Entwicklungsforscher (Keller/ Mietzel/ Hasselhorn) fanden heraus, dass das ausgiebige SPIEL in der Kindheit die Grundlage für >Motivation, Konzentration und Lernfreude< bildet. Die exakte Ursache für fehlende Motivation und Lerneifer scheint darin zu liegen, dass sich Kinder nicht angemessen auf die >Lösung eines jeweiligen Problems konzentrieren können<.
- \* Die Voraussetzung für Spielfähigkeit ist ein körperliches und sozial-emotionales Wohlbefinden.
- \* Im SPIEL eröffnen sich die Kinder die Möglichkeit, bedeutsame Selbsterfahrungen in >inneren Bildern, gedanklichen Selbstgesprächen und Handlungsvollzügen< anzulegen und zu speichern. Sie bilden wiederum die GRUND-MATRIX für abstrakte Gedanken und Erinnerungen (= Grundlagen für die kognitive Entwicklung und die Lernmotivation)
- \* Das Kind erlebt sich als URHEBER des Spielverlaufs – und damit als Entscheidungsträger für Erfolg und Misserfolg.

## Spiel und Hirnentwicklung:

\* Kindliche Neugierde, Entdeckerfreude und die damit verbundenen Glückserlebnisse im SPIEL führen zur Aktivierung des >dopaminergen Systems<. (Dieses System verleiht den Dingen und Ereignissen um uns herum eine Bedeutung.

\* Wird also dem SPIEL (durch das Kind über erlebte Situationen mit dem Erwachsenen) eine hohe Bedeutung beigemessen, dann werden die o.g. Fertigkeiten (Konzentration, Ausdauer, Lernfreude, Anstrengungsbereitschaft, Lösungsorientierung, Belastbarkeit ...) neuronal gebahnt u n d es wird gleichzeitig die im SPIEL erfahrene Handlungsfreude sowie Begeisterung für Aktivität mit diesen Fertigkeiten gekoppelt! Diese im Hirn angelegten Bahnungsprozesse entscheiden auch im späteren Leben darüber,

a) ob sich ein Kind gerne neuen Aufgaben zuwendet,

b) konzentriert lernen k a n n und

c) handlungsaktiv nach Lernergebnissen sucht.

Anders ausgedrückt: das SPIEL sorgt für d i e Ausbildung eines komplex verschalteten und zeitlebens lernfähigen Gehirns und damit für eine Nutzungsaktivierung der genetischen Potenziale.

\* Das SPIEL gibt dem Kind die Möglichkeit, seine Selbstwirksamkeitserfahrungen in Interaktionsprozessen zu sammeln – diese bilden wiederum die Grundlage für eine differenzierte Ausbildung von Selbst- und Fremdwahrnehmungsprozessen.

Somit ist das SPIEL die Grundlage für eine erfolgreiche BILDUNG!

### Schlussgedanken

Dr. Rainer Dollase, em. Professor von der Universität Bielefeld, brachte es in seinem Vortrag auf der Didacta (Bildungsmesse) in Hannover, Februar 2009, so auf den Punkt: „Nationale und internationale Ergebnisse zeigen: schulisches Arbeiten ist für die Kleinen offenbar nicht die optimale Bildungsförderung – das gilt für den Alterszeitraum fünf bis sieben. **Spielerisches, situationsbezogenes Arbeiten**, also eine klassische Kindergartenarbeit, ist die beste Schulvorbereitung, die wir anbieten können.“

*Es folgen nun einige Fragen, die sich die elementarpädagogischen Fachkräfte im Rahmen ihrer aktiven Entwicklungsunterstützung von Kindern immer wieder stellen sollten:*

- Welche aktive oder passive Rolle nehme ich während der Spielaktivitäten der Kinder ein?
- Bin ich – was mein eigenes Spielverhalten betrifft- den Kindern ein wirkliches Spielvorbild?
- Gibt es Spielformen, die ich besonders bevorzuge bzw. die ich vernachlässige bzw. ganz außer Acht lasse?
- Welchen Spielformen gebe ich keine Chance und woran liegt das? Welche entwicklungshinderlichen Folgen werden sich dadurch bei Kindern und bei mir selbst ergeben?
- Stehen den Kinder ausreichend Spielmittel zur Verfügung oder gibt es (a) zu wenig / (b) zu viel Spielmittel?
- Besteht für die Kinder die Möglichkeit, bei jedem Wetter auch draußen zu spielen?
- Gibt es für die Kinder ausreichend Spielfläche – sowohl im Innenbereich der Einrichtung als auch im Außenbereich?
- Können Kinder ihre Spiele in den meisten Fällen zu Ende spielen oder werden die Spieltätigkeiten der Kinder häufig durch normative Regelungen oder starre, vorgegebene Tagesreglementierungen unterbrochen?
- Habe ich der VIELFALT des Spiels bisher die wissenschaftlich belegbare „Lerneffizienz“ tatsächlich zuerkannt?
- Bilde ich mich regelmäßig im Bereich der SPIELPÄDAGOGIK fort?
- Trage ich regelmäßig die hohe Bedeutung des Spiels in die (pädagogische) Öffentlichkeit, beispielsweise durch Elternabende oder bei „Schul-“gesprächen?

#### **Literaturhinweise:**

- > Bartl, Almuth: Spielend schlauer werden! Fördern statt überfordern. Ökotopia Verlag, Münster 2008
- > Einsiedler, Wolfgang: Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels. Verlag Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn 1991
- > Gebauer, Karl: Klug wird niemand von allein. Patmos Verlag, Düsseldorf 2007

> Grigo, Endrik et al.: Spiele und Spielgeräte selber machen. Ein Werk-Spiel-Buch. Verlag Kallmeyer, Seelze 1999

> Jackel, Birgit: Lernen, wie das Gehirn es mag. Praktische Lern- und Spielvorschläge. VAK Verlags GmbH, Kirchzarten 2008

> **Krenz, Armin (Hrsg.): Psychologie für Erzieherinnen und Erzieher. Cornelsen Scriptor, Mannheim 2007, Nachdruck 2009 (Kapitel III.5)**

> **Krenz, Armin: Ist mein Kind schulfähig? Eine Orientierungshilfe. Kösel-Verlag, München 6. Aufl. 2009**

> **Krenz, Armin: Kinder brauchen Seelenproviant. Was wir ihnen für ein glückliches Leben mitgeben können. Kösel-Verlag, München 2008**

> **Krenz, Armin: Gruppendynamische Interaktionsexperimente.** Spiele, die eigene Verhaltensweisen bewusst machen und störende Verhaltensweisen ändern können. **Verlag gruppenpädagogischer Literatur, Wehrheim 4. Aufl. 2006**

**Krenz, Armin (Hrsg.): Handbuch für ErzieherInnen in Krippe, Kindergarten, Kita und Hort. Olzog Verlag, München 2010:**

(Teil 2, Nr. 13: Kita als Bildungsort – Plädoyer für ein eigenständiges Bildungsverständnis; Teil 5, Nr. 22: Bildung, Erziehung und Betreuung als werteorientierter Selbstbildungsprozess von Kindern in Kindertagesstätten; Nr. 29: Hast du heute schon gespielt? Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder; Teil 6: Nr. 4: Grundlegende Aspekte zur Praxis der Spielerziehung; Nr. 25: Kinderspielformen und ihre Bedeutung für Bildungsprozesse; Teil 8, Nr. 20: Bildungsarbeit im Kindergarten im Spiegel des salutogenetischen Ansatzes)

> Mogel, Hans: Psychologie des Kinderspiels. Springer-Verlag, Heidelberg 2. Aufl. 1994

> Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Beltz Verlag, Weinheim 1999

> Partecke, Erdmute: Lernen in Spielprojekten. Praxishandbuch für die Bildung im Kindergarten. Beltz Verlag, Weinheim 2004

> Pausewang, Freya: Dem Spielen Raum geben. Cornelsen Verlag, Berlin 2006

> Pohl, Gabriele: Kindheit – aufs Spiel gesetzt. dohrmann Verlag, Berlin 2. Aufl. 2008

> Reinhard, Petra: Alte und neue Kinderspiele – für drinnen und draußen. Bassermann Verlag, München 2009

> Silberg, Jackie: Kleine Spiele zum Großwerden.

Band 1: für Babys.

Band 2: für 1-Jährige

Band 3: für 2-Jährige

Verlag an der Ruhr, Mülheim 2009

> Weber, Christine (Hrsg.): Spielen und Lernen mit 0- bis 3-Jährigen. Der entwicklungsorientierte Ansatz in der Krippe. Beltz Verlag, Weinheim 2. Aufl. 2004

> vom Wege, Brigitte + Wessel, Mechthild: Spielen im Beruf. Spieltheoretische Grundlagen für pädagogische Berufe. Bildungsverlag EINS, Troisdorf 2004

#### **Zur Person:**

Dr. Armin Krenz, Wissenschaftsdozent mit Zulassung zur heilkundlich, psychologisch-therapeutischen Tätigkeit, arbeitet seit 1985 am außeruniversitären „Institut für angewandte Psychologie und Pädagogik“, IFAP, in Kiel ([www.ifap-kiel.de](http://www.ifap-kiel.de)).

Neben seiner Forschungs- und Seminararbeit (Schwerpunkt: Vernetzung von entwicklungspsychologischen Grundlagen früher Kindheitsentwicklung mit bildungs- und bindungsforschungsorientierten Erkenntnissen) nimmt er vielfältige Lehraufträge im In- und Ausland wahr. Darüber hinaus ist er Autor, Rezensent und Herausgeber des „Handbuchs für ErzieherInnen in Krippe, Kindergarten, Kita und Hort“.