

ENTWICKLUNG VON SPIELVERHALTEN BEI KINDERN IM ALTER  
VON 0-6 JAHREN

DIPLOMARBEIT

angefertigt an der Fachhochschule Köln  
Fachbereich Sozialpädagogik

vorgelegt von  
Sabine Brüggemann

SS 2002

1. Gutachter: Prof. Dr. phil. Jürgen Fritz
2. Gutachter: Dipl. Psych. Reinhold Schulte

**Diese Arbeit ist nur ein Auszug. Das Original ist umfangreicher und enthält Literaturangaben, die auf Wunsch überlassen werden können.**

# Inhalt

1.	Einleitung.....	4
2.	Was ist "Spiel"?	5
2.1.	Begriff und Bedeutung von "Spiel".....	5
2.2.	Hauptrichtungen der Spieltheorie.....	13
3.	Entwicklung des Kindes allgemein.....	17
3.1.	Pränatale Entwicklung.....	17
3.2.	Postnatale Entwicklung.....	18
3.2.1.	Körperliche und körpernahe Entwicklungsprozesse	18
3.2.2.	Kognitive und sprachliche Entwicklung.....	22
3.2.3.	Soziale/emotionale Entwicklung im Kleinkindalter...	28
4.	Klassifizierung von Spielen.....	35
4.1.	Spielformen nach Jean Piaget.....	35
4.2.	Spielformen nach Charlotte Bühler.....	39
4.3.	Spielformen nach Roger Callois.....	40
4.4.	Spielformen nach Jean Château.....	41
4.5.	Spielformen nach Hans Scheuerl.....	42
4.6.	Sonstige Spielformen.....	43
5.	Entwicklung und Verhalten des Kindes im Spiel.....	46
	Beschreibung von Spielverhalten, konkrete Beobachtungen und Interpretationen in verschiedenen Altersstufen.....	47
5.1.	Pränatale Phase.....	49
5.2.	Alter: 0-3 Monate.....	49
5.3.	Alter: 4-6 Monate.....	54
5.4.	Alter: 7-9 Monate.....	60
5.5.	Alter: 10-12 Monate.....	64
5.6.	Alter: 13-18 Monate.....	71
5.7.	Alter: 19-24 Monate.....	80
5.8.	Alter: 2-3 Jahre.....	85
5.9.	Alter: 3-4 Jahre.....	94
5.10.	Alter: 4-5 Jahre.....	101
5.11.	Alter: 5-6 Jahre .....	104
5.12.	Kinder verschiedenen Alters miteinander.....	105
6.	Förderungsmöglichkeiten.....	124
6.1.	Beitrag des Spiels zur Entwicklung.....	126
6.2.	Lernen im Spiel.....	127
6.2.1.	Intentioniertes/zielgerichtetes Lernen.....	129
6.2.2.	Lernen durch Motivation/eigenen Willen.....	129
6.3.	Regeln.....	132
6.4.	Experimentieren.....	134

6.5.	Rollenspiel.....	135
6.6.	Spielzeug.....	136
7.	Literaturverzeichnis.....	140
7.1.	Fußnoten.....	141
7.2.	Literaturnachweis.....	143

# 1. Einleitung

In der vorliegenden Diplomarbeit beschreibe ich, wie sich Kinder im Spiel verhalten und wie sich das Kinderspiel im Laufe der Entwicklung des Kindes verändert. Was ist Spiel, was ist Kinderspiel, wie und was spielen Kinder? Ich erläutere die Bedeutung des Begriffes "Spiel" und gehe darauf ein, welche körperlichen und geistigen Entwicklungsschritte das Kind bis zum Alter von 6 Jahren macht. Ich stelle dar, wie sich das Kinderspiel entwickelt und gebe dem Leser durch Beschreibungen, Beobachtungen und deren Interpretationen einen Überblick darüber. Wichtig ist dabei der Zusammenhang zwischen körperlicher, geistiger und sozialer Entwicklung. Diese Entwicklungsschritte, die das Kind macht, geben die Grundlage für das Spielverhalten. Wenn sich das Kind im Allgemeinen nicht entwickelt, kann es auch keine Entwicklung im Spiel geben. Schließlich gehe ich auf Möglichkeiten ein, das Kind zu fördern. Einen Schwerpunkt bildet dabei das Thema "Lernen".

Viele Erkenntnisse, Modelle und theoretische Vorgaben von Spiel und Entwicklung konnte ich auch an meinen eigenen Kindern beobachten und nachvollziehen. Einige der Ausführungen basieren auf den meinen Erfahrungen mit den Spiel-, Lern- und Verhaltensformen meiner Kinder (Simon, geb. 7/94, 7 Jahre; Verena, geb. 11/96, 5 Jahre; Rebecca, geb. 12/98, 3 Jahre) und Kindern aus dem Bekannten- und Freundeskreis, insbesondere auch die Verhaltensbeobachtungen.

Grundsätzlich ist das Spielverhalten und die körperliche und geistige Entwicklung ist bei allen Kindern ähnlich. Voraussetzung dafür ist, daß keine körperliche, seelische oder geistige Behinderung vorliegt. Einzelne Entwicklungsabschnitte können sich jedoch von Kind zu Kind unterscheiden. Jeder Mensch ist einzigartig und hat andere Vorlieben und Abneigungen, unabhängig davon, ob es sich um ein Kind oder um einen Erwachsenen handelt.

## **2. Was ist "Spiel"?**

### **2.1. Begriff und Bedeutung von "Spiel"**

Der Begriff "Spiel" ist sehr vielseitig. Er kommt aus der Alltagssprache. Es gibt viele Arten von Spielen. Beispiele sind Regelspiele, Freispiele, Wettspiele, Rollenspiele, Bewegungsspiele, Sinnesspiele, Computerspiele aber auch Glücksspiel, Theaterspiel oder ein Instrument, das man spielt. Im Sport (Fußball, Tennis, Olympische Spiele, etc.) und in der Musik (ein Instrument spielen) taucht der Begriff ebenso auf, wie im zwischenmenschlichen Bereich (z.B. mit Gefühlen spielen).

Die Aktivitäten, die dieser Begriff einschließt, sind sehr vielfältig. Um den Begriff "Spiel" genauer beschreiben zu können, ist zu überlegen, welche Aspekte wichtig erscheinen, da der Begriff an sich sehr umfassend und vielseitig ist. Hierbei möchte ich mich hauptsächlich auf das Kinderspiel beziehen, um den Begriff einzugrenzen.

Kinder verbringen sehr viel Zeit mit spielen, mehr als Erwachsene. Für Kinder ist das Spiel Alltagsgeschehen. Der Erwachsene spielt weniger, weil andere Dinge im Lebensmittelpunkt stehen. Für ihn ist das Spiel eine nette Abwechslung im Alltag. Aber was ist es, was das Spiel ausmacht? Der Begriff ist bei uns Erwachsenen so alltäglich, daß wir uns meist keine Gedanken darüber machen. Das Wort ist im Sprachschatz jedes Menschen. Auch kleine Kinder kennen das Wort "Spiel".

Es gibt vielfältige Auffassungen und Definitionen für "Spiel". Ich habe meine Kinder gefragt: "Was ist Spielen?" Ich bekam folgendes als Antwort.

Simon (7): "Z.B. rumtoben oder mit einem anderen Kind was spielen, oder das verrückte Labyrinth spielen."

Verena (5): "Wenn man Eisenbahn baut oder Legos oder was anderes, z.B. Memory oder Uno. Oder wenn man am Lichtschalter spielt, das ist auch spielen".

Die Antworten meiner Kinder beinhalten das, was sie täglich tun, was sie gerne tun und was sie selbst als wichtig empfinden. Andere Kinder würden vielleicht andere Antworten geben, weil sich ihr Umfeld und ihre Lebensweise anders gestaltet. Verena bezieht das Spielen mit dem Lichtschalter auch in ihre Beschreibung ein. Für einen Erwachsenen scheint dieses An- und Ausmachen des Lichtes mit dem Lichtschalter bedeutungslos und eher ärgerlich. Für ein Kind bekommt dieses Spiel eine andere Bedeutung. Vergleichbar ist diese Situation mit einem Zitat von Scheuerl (1990): *"Wenn ein Kleinkind in unermüdlichen Wiederholungen lärmend einen blechernen Kannendeckel auf- und zuschlägt, oder wenn es einen Klotz vierzigmal nacheinander auf den Boden wirft, so nur deshalb, weil die Wirkung ihm jedesmal als ein Wunder und Wagnis erscheint. Es hat entdeckt, daß es Wirkungen gibt, die an Lautstärke und Reichweite über den eigenen Machtbereich hinausgehen und sich verselbständigen."*<sup>1</sup>

Im Brockhaus stieß ich auf folgende Beschreibung: *"Spiel ... jede Tätigkeit, die lediglich aus Freude an ihr selbst geschieht und keine praktischen Zielsetzungen hat ... Das Spiel des Kindes beginnt mit der Beschäftigung mit sich selbst (Funktionsspiele) und führt im eigentlichen Spielalter (2.-6. Jahr) zum Spiel mit Gegenständen (Spielzeug) und mit anderen Menschen. In den kindlichen Gruppenspielen werden wichtige soziale Inhalte entwickelt; die bindende "Regel", die Darstellung einer "Rolle" und der Austausch von Rollen..."*<sup>2</sup>

Eine weitere Beschreibung fand ich im "Deutschen Universalwörterbuch" (1983): *"Spiel ... Tätigkeit, die ohne bewußten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird..."*<sup>3</sup>

Das Spiel wird um seiner selbst willen betrieben. Das Kind spielt nicht, um zu lernen. Es berücksichtigt auch nicht die Folge. Wenn ein Kind beispielsweise einen Turm aus Bauklötzen baut, dann tut es das nicht, um die Statik zu er-

proben, sondern weil es Freude daran hat, etwas zu bauen. Nebenbei lernt es natürlich, daß der Turm umfällt, wenn er zu schief oder zu hoch gebaut ist. Im Vordergrund des Kinderspiels liegt jedoch das Spiel selbst, die Neugierde und die Experimentierfreudigkeit des Kindes. Spiel ist aber mehr als nur die Freude am eigenen Tun. Im Spiel werden auch unbewußt lebenswichtige Funktionen erprobt, Übungen für den Ernstfall, beispielsweise als Imitation in der Puppenecke. Ebenfalls wird das Sozialverhalten geübt, alleine schon dadurch, daß man miteinander etwas spielt und jeder einzelne sich an bestimmte Regeln (entweder vorgegebene oder sich im Spiel entwickelnde) halten muß, damit das Spiel gelingt.

1762 erklärte Rousseau das Spiel als *"leichte und freiwillige Leistung der Bewegungen, die die Natur von ihnen [den Kindern] erfordert, eine Kunst, ihre Vergnügungen zu variieren, um sie ihnen angenehmer zu machen, ohne daß jemals der mindeste Zwang sie in Arbeit verkehre."*<sup>4</sup>

Die Betonung in dieser Erklärung liegt auf der Freiwilligkeit und der Freude an der Tätigkeit des Spiels. Es steckt kein augenscheinlich erkennbarer Nutzen im Spiel. Würde man jetzt einen pädagogischen Zweck (z.B. Lernen) damit verbinden und das Kind auf ein bestimmtes Spiel hinlenken oder gar ihm ein Spiel vorschreiben, so wäre es im engeren Sinne kein Spiel mehr, sondern Arbeit oder Lernen und die Freiwilligkeit wäre ebenfalls in Frage gestellt. Die sogenannten Lernspiele, die es in Schulen und Kindergärten gibt, sind also im eigentlichen Sinne keine Spiele, sondern verstecktes bzw. getarntes Lernen.

Zur Zeit Rousseaus herrschten andere Verhältnisse als heute: Die Kinder mußten damals, sofern sie arbeiten konnten, zum Unterhalt der Familie beitragen. Es gab Kinderarbeit und die Kinder hatten nicht so viel Zeit zum Spielen zur Verfügung wie die Kinder in der heutigen Zeit. Deshalb erschien damals die Zeit, die das Kind zum Spielen aufwendet eher "verschwendet", rein ökonomisch gesehen, und infolgedessen wird in vielen Theorien nach der Nützlichkeit und dem Sinn des Kinderspiels gefragt. Warum sollte ein

Kind spielen dürfen, sich dem reinen Vergnügen hingeben, wenn es andere, wichtige Aufgaben gibt?

(Text gekürzt)

Das Spiel vermittelt zwischen Innen- und Außenwelt. Das Spiel hebt sich von der Realität ab. Im Spiel wird die Realität simuliert und der Spieler wird in eine andere Form von Realität hineinversetzt. *"Das Spiel hat nicht den Festlegungsgrad und die Verbindlichkeit wie das, was wir Realität nennen. Das Spiel ist freier, unverbindlicher, flüchtiger, in der Tendenz offen. Spiel ist der unscharfe Rand unserer Wirklichkeit. Spiel verbindet Wirklichkeit mit Möglichkeit. Es ist ein Zwischenbereich des Menschen, in dem neue Wirklichkeit sich bilden und alte Wirklichkeit absinken kann"* <sup>14</sup> Im Spiel können Wirklichkeitsauffassungen, Wertvorstellungen und Handlungsbereitschaften realisiert werden. Im Spiel wird nicht die Wirklichkeit gespielt, sondern *"was alles sein kann."* <sup>15</sup> Es geht um die Möglichkeiten. Das Kind erprobt Lebenssituationen. Es läßt sein Erleben, seine Wünsche, Gefühle und Antriebe ins Spiel einfließen. Umweltreize, Forderungen und Gefahren wirken dabei ein. Eine Loslösung von der Realität geschieht (vgl. Fritz, 1993, S. 17). Das Kind wiederholt seine Erfahrungen und wandelt sie spielerisch um. Das, was er als unlustvoll erfahren hat, kann er im Spiel aktiv hervorbringen. Er kann Impulse, Bedürfnisse und Triebe ausleben und sich von Konflikten und Ängsten befreien. (vgl. Scheuerl, 1975, S. 75).

Im Spiel kann das Kind seine Bedürfnisse ohne Umwege befriedigen und seine gesetzten Ziele erreichen. Indem es seine Ängste in Spielhandlungen umsetzt, kann es Angst reduzieren. Durch das Symbol- und Rollenspiel kann es seine Ziele "stellvertretend" verwirklichen und erhält dadurch die Vorteile des Erwachsenseins (vgl. Oerter/Montada S. 214).

*"Das Spielen ist in seinem Wesen nach dagegen eine Aktivität, in der das Subjekt der Umgebung seine eigene Vorstellung (Schema, Phantasie, Imagination, Antwort) aufprägt."* <sup>16</sup>



Im Spiel entsteht Spannung, die vom Kind (und Erwachsenen) als lustvoll empfunden wird. Die Spannung kann als Wellenlinie gesehen werden. Die Spannung baut sich auf, erhält einen Höhepunkt und fällt wieder ab, bringt Entspannung und Erleichterung. Es ist ein ständiges Auf und Ab, ein Wechsel zwischen Spannung und Entspannung (vgl. Fritz, S. 19/20).

Man kann das Spiel aus verschiedenen Sichtweisen betrachten: Die Nützlichkeit des Spiels (vgl. Fritz S. 24) mit der die Zukunftsorientiertheit ausgedrückt wird. Die Lebendigkeit und Spannung zeichnen sich in der Gegenwart, in der Augenblicklichkeit des Spiels ab. Bei der Übertragung konflikthafter Situationen wird der Vergangenheitsaspekt beleuchtet. Das Kind verarbeitet Szenen, mit denen es sich auseinandersetzt, also Erlebtes verarbeitet. *"Spiel ist also - von außen betrachtet - nicht ohne Ursachen und auch nicht ohne Folgen."*<sup>17</sup>

Spiel ist nicht auf konkrete Handlungen begrenzt. Das Kind kann über das Spiel Inhalte und Fähigkeiten lernen. Somit kann das Spiel gesellschaftlich wertvoll sein.

Die vorgenannten Definitionen legen ein breites Spektrum offen. Viele Aussagen über Spiele und spielerisches Verhalten sind widersprüchlich, stehen auf unterschiedlichen Ebenen und legen verschiedene Perspektiven offen (vgl. Scheuerl, 1975, S. 190).

## **2.2. Hauptrichtungen der Spieltheorie**

(Text gekürzt

### **3. Entwicklung des Kindes allgemein**

Dieser Abschnitt enthält die Darstellung der allgemeinen Entwicklung des Kindes in körperlicher, geistiger und sozialer Hinsicht und vermittelt einen Überblick über allgemeine kindliche Prozesse. Die allgemeine Entwicklung bildet eine Grundlage für das Spielverhalten, wie sich später im Zusammenhang erkennen läßt.

#### **3.1. Pränatale Entwicklung**

Die Entwicklung des Kindes setzt schon in der vorgeburtlichen Zeit ein, nicht nur körperlich, sondern auch geistig.

Die befruchtete Eizelle teilt sich und nistet sich in der Gebärmutter ein. Ab der 4. Woche beginnt die Neuralphase. Herz, Blutgefäße und Nervenfasern sind miteinander verbunden. Die Entwicklung beginnt mit dem Kopf und dem Rückenmark. Die Herzfunktion ist schon feststellbar. Dies ist ein Zeichen für den Blutkreislauf. Die Organe bilden sich (vgl. Voss/Herrlinger S. 90).

In der 7. Woche nehmen die Verbindungen zwischen den einzelnen Neuronen (Nervenfasern) zu. Das Gehirn bzw. Zentralnervensystem bildet sich (vgl. Voss/Herrlinger S. 90). Diese Zunahme von Nervenbahnen und Synapsen legt die Vermutung nahe, daß in diesem Alter schon Sinnesleistungen bzw. Wahrnehmungen möglich sind und taktile Erfahrungen durch unbewußte Bewegungen der Mutter an den Fötus weitergegeben werden. Die Bewegung der Mutter ist also sehr wichtig für die Entwicklung, denn nur dann werden Reize und Impulse an das Nervensystem des Fötus geleitet. Die Augen sind feststellbar, Gesichtszüge sind zu erkennen (vgl. Voss/Herrlinger S. 90).

Im 5. Fetalmonat nimmt die Mutter die ersten Kindsbewegungen wahr. Das Gewicht liegt bei etwa 500 g und die Größe bei ca. 15 cm (vgl. Langman S. 81).

Bei der Geburt ist das Kind etwa 50 cm groß und zwischen 3000 und 3500 g schwer (vgl. Langman S. 82).

## **3.2. Postnatale Entwicklung**

In diesem Abschnitt stelle ich die körperliche, geistige und soziale Entwicklung des Kindes nach der Geburt dar.

### **3.2.1. Körperliche und körpernahe Entwicklungsprozesse**

Das körperliche Wachstum, die Reifung des Nervensystems, die Entwicklung von Wahrnehmung, Motorik und sensomotorischer Koordination werden hier besprochen (vgl. Knölker S.30).

**Schlaf-Wach-Rhythmus:** Die Schlafzeit des Neugeborenen beträgt im Durchschnitt 16 Stunden am Tag, die Wachzeit 8 Stunden. Die Schlafphasen sind über den ganzen Tag verteilt. Der Grund liegt in der Gehirnausbildung. Im Schlaf findet eine Reizauswertung statt. Das Gehirn erholt sich am besten im Schlaf. Gut organisierte Babys haben einen festen Rhythmus, schlecht organisierte Babys haben einen unrhythmischen Schlaf und zeigen Störungen. Laut Forschung ist die Organisation von dem Verlauf der Schwangerschaft abhängig. Der Rhythmus entwickelt sich postnatal von Kind zu Kind unterschiedlich weiter (vgl. Oerter/Montada S.143/144). Von ca. 6-18 Monaten schlafen die Kinder nachts und 2x tagsüber, von 18-30 Monate 1x tagsüber. Mit 2<sup>1</sup>/<sub>2</sub> -3 Jahren beginnt das Kind, keinen Mittagsschlaf mehr zu halten, sondern nur noch nachts zu schlafen.

**Sinnesorgane:** Die Augen werden im Mutterleib entwickelt und sind dort schon funktionstüchtig. Neugeborene sehen in einem nahen Bereich scharf (30-50 cm) und im weiteren Bereich unscharf. Die Augenmuskeln müssen

sich trainieren, um einen Punkt zu fixieren. Auch das Farbsehen ist vorhanden. Das Neugeborene fixiert nach ein paar Tagen gesichtsähnliche Figurationen. Es findet eine Kommunikation über das Gesicht statt: Nach den ersten 2-3 Wochen werden die Gesichter nicht nur fixiert, sondern auch angelächelt. Auch blinde Babys lächeln in den ersten Monaten. Dies ist ein Kontaktzeichen und scheint angeboren zu sein. Das Gesehene wird fixiert und anschließend nach dem Gegenstand gegriffen. In den ersten 6 Monaten wird die Koordination von Sehen und Greifen (vgl. Oerter/Montada S. 147) entwickelt.

Ohren: Schon im Mutterleib können die Stimme der Mutter und andere Geräusche, z.B. Musik, gehört werden. Zu Beginn werden die hohen Töne gehört, mit der Zeit (ab ca. 18. Lebensjahr) nimmt die Hörfähigkeit ab und die helleren Töne werden immer weniger wahrgenommen. Die Ohren bringen die Impulse an das Gehirn. Eine Komposition (Zusammenführung der Töne) findet erst im Gehirn statt (vgl. Oerter/Montada S. 149).

Der Gleichgewichtssinn ist bereits bei Geburt vorhanden. Ebenso der Geruchs- und Geschmackssinn, die Schmerzempfindung und der Temperatursinn. Dieser reguliert die Körpertemperatur. Ein Kind kann ab dem 3. Tag Vater und Mutter unterscheiden (an der Stimme und dem Geruch), 3-4 Personen ab der 3. Woche. Ab dem 2. Monat kann es ungefähr 6 Personen unterscheiden (vgl. Trotter, 1987, S. 28-33).

**Körperwachstum:** Zweimal im Leben findet ein Wachstumsschub (erhöhtes Wachstum) statt: Der erste im 1. Lebensjahr, der zweite in der Pubertät. Der Kopf wird proportional kleiner. Beim Erwachsenen macht er  $\frac{1}{5}$  der Körperlänge aus, beim Neugeborenen  $\frac{1}{3}$ . Der restliche Teil der Körpers macht etwa  $\frac{2}{3}$  aus. Diese Relation der Proportionen wird auch "Kindchenschema" genannt. Der Erwachsene empfindet den großen Kopf mit den großen Augen

als lieb, süß, niedlich, zärtlich und entwickelt ein Bedürfnis, das Kind zu schützen. Dieser Schutzeffekt ist auch bei Tieren vorhanden.

**Zahnentwicklung:** Erst bilden sich die Milchzähne vom 1. bis 3. Lebensjahr, ab dem 6. Lebensjahr entwickeln sich die bleibenden Zähne. Der erste Zahndurchbruch kann sehr schmerzhaft verlaufen, wobei das Kind dann auch evtl. nachts unruhiger schläft.

**Ausscheidung:** Die Kontrolle über die Ausscheidungsorgane erlangt das Kind im 2.-3. Lebensjahr (vgl. Knölker S. 31). Der Zeitraum variiert meist von Kind zu Kind. Die Kontrolle am Tage erwirbt das Kind meist früher als in der Nacht.

**Reflexe:** Das Neugeborene ist zusätzlich zur allgemeinen Aktivität mit mehreren Reflexen ausgestattet. Nach den ersten 2-4 Monaten verlieren sich im Laufe der Entwicklung viele der Reflexe.

*"Die bekanntesten Reflexe sind:*

- Saugreflex
- Suchreflex (bei Berühren der Wange)
- Greifreflex (und das Hochziehen in der Sitzstellung)
- Babinski-Reflex (Strecken der Zehen bei Streichen der Fußsohle)
- tonischer Körperstellreflex (TNR=tonic neck reflex) [Anspannung der Muskulatur; Steifmachen]
- Schwimmreflex
- Schreitreflex (Schreitreflexe tauchen in der ersten Lebenswoche auf und verschwinden wieder nach ca. 8 Wochen)
- Kriechreflex
- Rückziehreflex (Abstemmen von der Unterlage)
- Moro-Schreckreflex
- Umklammerungsreflex" <sup>18</sup>

(Text gekürzt)

### **3.2.2. Kognitive und sprachliche Entwicklung**

Diese Entwicklungsprozesse beinhalten die sensomotorische Entwicklung als Voraussetzung der kognitiven (geistigen) Entwicklung, die Entwicklung von Aufmerksamkeit, Konzentration, Gedächtnis und begrifflichem Denken, die Entwicklung von Intelligenzleistungen und die sprachliche Entwicklung (vgl. Knölker S. 31).

**Objektpermanenz nach Piaget** (vgl. Knölker S. 31):

(Text gekürzt)

**Intellektuelle Entwicklung in 3 Schritten nach Piaget**

(Text gekürzt)

#### **Gedächtnisleistungen**

Die Gedächtnisleistungen können in 3 Gruppen eingeteilt werden (vgl. Thomas/Feldmann S. 158-162):

1. Sinneseindrücke und Kurzzeitgedächtnis: Das Kind nimmt die Umwelt mit unterschiedlicher Aufmerksamkeit wahr. Die Neuheit spielt dabei eine Rolle: Bekannte Dinge werden mit weniger Aufmerksamkeit verfolgt als Neue. Mackworth unterscheidet 3 Stadien (vgl. Thomas/Feldmann S. 158/159):

1. (0-12 Monate): Die Aufmerksamkeit wird auf Strukturen und Gegenstände im visuellen Umfeld gerichtet. Im Inneren werden Modelle der Umwelt geformt, jedoch verfügt das Kind noch nicht darüber. Es wendet viel Zeit für Stimulanzen auf und zeigt keine bis wenig Gewöhnung an Dinge.
2. (1-4/5 Jahre): Das Kind hat sich an Dinge gewöhnt und wählt neue Strukturen aus, um sie zu untersuchen.
3. (Kinder ab 6 Jahren und Jugendliche): Die Aufmerksamkeit wird kognitiv besser kontrolliert.

Das Kurzzeitgedächtnis entwickelt sich im Laufe der ersten Lebensjahre. Die unterschiedlichen Strukturen in den Altersabschnitten wirken sich z.B. auf die Sprache aus (Einwortsatz beim Kleinkind, komplexere Sätze beim 6-jährigen Kind) oder auf das allgemeine Verständnis für Zusammenhänge und Abläufe.

2. Langzeitgedächtnis: Es gibt zwei Einflüsse auf das Langzeitgedächtnis: Zum einen verändern sich die Sinnesorgane bzw. es kommt zu Veränderungen im Nervensystem, zum anderen gibt es Einflüsse durch Erfahrungen im Wissensfundus. Beide beeinflussen sich gegenseitig: Die Reifung des Nervensystems hängt von den Umweltreizen ab, dadurch wird das Kind *"in zunehmendem Maße zur Interaktion mit der Umwelt befähigt."*<sup>19</sup> Der Unterschied zwischen älteren und jüngeren Kindern ist die Menge der Umweltreize, die gespeichert werden können und zur Lösung von Problemen dienen. Ältere Kinder haben meist mehr Erinnerungen/Erfahrungen als jüngere Kinder, können auch mehr assoziieren; Prozesse werden zahlreicher und differenzierter (z.B. Zahlenreihen merken können, Aufzählungen, etc.).

3. Interaktion zwischen Kurz- und Langzeitgedächtnis: Cube stellte die Hypothese des verbalen Regelkreises auf (vgl. Thomas/Feldmann S. 162), einer Erklärung zum Wandel von Erinnerungsvermögen mit zunehmendem Alter. Aufgenommene Eindrücke werden nicht in der ursprünglichen Form wahrgenommen oder gespeichert, sondern, je nach kognitivem Entwicklungsstand und verbalen Fähigkeiten, verschlüsselt. Es bildet sich ein "verbaler Regelkreis".

Die Geschwindigkeit ist ein weiterer Aspekt bei der Interaktion. Ältere Kinder können im Vergleich zu jüngeren Kindern Aufgaben und Probleme schneller lösen, wahrscheinlich deshalb, weil ihnen Arbeitstechniken und Strategien vertraut sind.

Die gespeicherten Daten im Langzeitgedächtnis werden mit zunehmendem Alter mehr und komplexer. Bei der Informationsverarbeitung sind Geschwindigkeit, Komplexität und Integration relevant.

## **Entwicklung von Intelligenzleistungen**

Bei der Intelligenz handelt es sich um das allgemeine Leistungsniveau. Die Intelligenzleistungen steigen in den ersten 10 Jahren stark an, während der Anstieg danach etwas abflacht und mit 18/20 Jahren etwa den Höhepunkt erreicht. Festgestellt wird die Intelligenz durch unterschiedliche Intelligenztests, z. B. Wechsler oder Binet. In diesen Tests sind Aufgaben mit verschiedenen Schwerpunkten zu lösen. Da es keine einheitlichen Tests gibt, die allgemeingültig auf alle Menschen zutreffen, können Menschen in verschiedenen Tests unterschiedliche Intelligenzleistungen zeigen (vgl. Oerter/Montada S. 205-207).

### **Sprachliche Entwicklung:**

Der normale Spracherwerb des Kindes beginnt mit unspezifischen Lauten und der Differenzierung von wahrgenommenen sprachlichen Äußerungen (z.B. freundlich-unfreundlich, vertraut-fremd). Das Schreien nach der Geburt kann als erste sprachliche Äußerung angesehen werden. Von Sprache im engeren Sinn spricht man allerdings erst ab den "Lallmonologen". Erst entwickelt das Kind ein diskontinuierliches, nicht objektbezogenes Lallen, das in gerichtete Lallmonologe bis zur lallenden Nachahmung übergeht. Die Lallmonologe bis zum 6. Lebensmonat sind bei allen Babys auf der Welt gleich, alle Kinder beherrschen alle Vokale und Konsonanten. Erst danach werden nur noch Vokale und Konsonanten der eigenen Sprache benutzt. Es setzt eine Art Lernprozeß ein, der zu einer Spezialisierung der eigenen Sprache führt.

Mit 7-9 Monaten versucht das Kind vorgesprochene Worte nachzuahmen. Dabei ergeben sich Doppellautäußerungen. Das Kind besitzt einen Wortschatz von 2-3 Worten, z.B. Mamamama, Papapapa. Mit 10-12 Monaten, manchmal auch erst mit 16 Monaten bildet das Kind ein- und zweisilbige Wörter. Am Ende des ersten Lebensjahres kann das Kind einzelne Worte kommunikativ verwenden. Grammatisch sind dies Einwortsätze.



Vom 12. bis 24. Monat erweitert sich der Wortschatz des Kindes von anfangs 30 bis nachher etwa 200 Worte. Das Kind kann Zweiwortsätze bilden. Die Sprache wird zunehmend kommunikativ gebraucht.

Vom 24. bis 36 Monat beginnt das Fragealter. Das Kind fragt ständig "warum?" Der Wortschatz erweitert sich auf ungefähr 1000 Worte, das Kind bildet Drei- und Mehrwortsätze, Einzahl und Mehrzahl. Es kommt zur Einführung des "Ich". Bis etwa zum 5. Lebensjahr verfeinern sich Artikulation, Wortschatz und Grammatik beträchtlich. Die Sprache kann sich zwischen Kindern der selben Altersstufe unterschiedlich entwickeln. Die Sprache ist schichtabhängig. Das Kind lernt auch nur Worte, die es selber gehört hat (vgl. Knölker S. 184).

### **3.2.3. Soziale/emotionale Entwicklung im Kleinkindalter**

In den ersten Lebensjahren sind die Eltern und andere Vertraute die wichtigsten Personen für das Kind. Die Beziehung von Mutter und Kind ist sehr eng. In der Familie gibt es in der Regel keine Gleichaltrigen, aber ältere oder jüngere Geschwister.

Die soziale/emotionale Entwicklung umfaßt folgende Bereiche: Moralische Urteilsstrukturen, emotionale Entwicklung, Entwicklung der Motivation und Handlungssteuerung (Frustrationstoleranz, Handlungsbogen, Leistungsmotivation), Entwicklung der Persönlichkeitsstruktur, Identität und Selbstkonzept, Entwicklung des Sozialverhaltens und der sozialen Beziehungen (vgl. Knölker S. 32).

**Stadien der moralischen Entwicklung nach Kohlberg** (Ansatz an Piaget, vgl. Knölker S.33):

(Text gekürzt)

## Emotionale Entwicklung

**Lächeln:** Schon bei Säuglingen gibt es Unterschiede im sozialen Verhalten. Der Säugling kann Signale der Umwelt einfangen und eigene Signale aussenden, auf die die Umwelt reagiert. Als Folge ergibt sich die Interaktion zwischen Kind und Umwelt. Das neugeborene Kind reagiert auf Stimmen und zeigt Mimik (grimassierendes Lächeln), die Bezugspersonen reagieren (meist freundlich) darauf. Dies ist eine Grundlage für den Sozialkontakt. Ab der 5.-8. Woche lächelt das Kind bewußt, ab 5 Monaten kann das Kind fremde und vertraute Personen unterscheiden (vgl. Oerter/Montada S. 175/176).

**Fremdeln und Trennungsreaktionen:** Fremdeln ist eine heftige emotionale Reaktion zur Abwendung von Gefahren. Das Kind weint und deutet eine Flucht bzw. einen Rückzug an. Fremdeln findet ab dem 7.-8. Monat statt. Ein Höhepunkt liegt zwischen dem 8.-12. Monat. Es ist eine Angstreaktion beim Kleinkind und tritt bei Erscheinen von fremden Personen auf. Das Kind beginnt zu schreien. Dieser Mechanismus dient zur Abschreckung und zur Abwendung von einer evtl. Gefahr.  $\frac{2}{3}$  aller Kinder fremdeln.

Trennungsreaktionen (wenn die Bezugsperson das Kind verläßt) treten auch in diesem Zeitraum auf. Dies ist ein Zeichen dafür, daß das Kind seine Umwelt differenziert wahrnimmt und soziale Bindungen selektiert eingehen kann. Die soziale Bindung entwickelt sich weiter, indem sich die sozialen Kontakte auf den außerfamiliären Bereich ausweiten und das Kind selbständig wird (Einbindung in Gruppen bis hin zur Ablösung vom Elternhaus) (vgl. Oerter/Montada S. 185/186).

## **Entwicklung der Motivation und Handlungssteuerung (Frustrationstoleranz, Handlungsbogen, Leistungsmotivation):**

**Wettbewerbsverhalten und Leistungsmotivation:** Lewin geht davon aus, daß wir in einer Welt leben, in der Gegenstände einen "Aufforderungs- bzw. Vermeidungscharakter" besitzen (vgl. Oerter/Montada S. 637/638).

Heckhausen und Roelofsens machten Untersuchungen bezüglich Wettstreit:  
Mit 2;3 Jahren wird noch keine Wettstreitsituation verstanden. Mit 2;3-3 Jahren treten erste Anzeichen von Wettstreit auf. Kinder im Alter von 3;7-4;6 Jahren zeigten Wettbewerbsverhalten. Es entsteht ein Konflikt zwischen Erfolgs- und Mißerfolgserwartung. Im Alter von 4;7-5;6 Jahren können Mißerfolge und Gewinn- und Verlustchancen besser verarbeitet werden (Frustrationstoleranz). Ab dem Alter von 5;7 Jahren werden die Mißerfolge durch erhöhte Anstrengungen aufgewogen (vgl. Oerter/Montada S. 652-653).

Durch den Wettbewerb kann das Kind lernen, seine eigenen Leistungen zu bewerten. Es soll befähigt werden, seine Leistung mit Geduld und Ausdauer erproben zu können. Dabei muß die Leistung dem Alter angepaßt werden. Leistungsmotivation kann sich nur positiv entwickeln, wenn der Maßstab nicht zu hoch angesetzt wird. Bei Überforderung verliert das Kind die Lust weiterzumachen. Jüngere Kinder leiden stärker unter Mißerfolg als ältere Kinder.

Ein Phänomen, welches die Leistungsmotivation angeht, ist das "Flow"-Erlebnis. Ich gehe darauf in Kapitel 6.2.2. (Lernen durch Motivation) näher ein.

## **Entwicklung der Persönlichkeitsstruktur, Identität und Selbstkonzept:**

### **Angst- und Trotzreaktion ab dem 3. Lebensjahr:**

(Text gekürzt)

## **Entwicklung des Sozialverhaltens und der sozialen Beziehungen:**

**Bindungsverhalten** nach Mary Ainsworth (vgl. Oerter/Montada S. 196):

Die Bezugsperson gibt dem Kind Schutz und Hilfe. Die Verhaltensweisen des Kindes (lächeln, weinen, suchen, etc.) tragen zur Entwicklung der Beziehung zwischen Erwachsenem und Kind bei. Wichtig für die Entwicklung von Bindungen sind die räumliche Nähe und enger Kontakt.

4 Etappen zur Entwicklung der personenspezifischen Bindung (nach Ainsworth et al. 1978):

*"(1) In einer Vorphase ist das Kind allgemein sozial ansprechbar ohne Unterschied der Personen und richtet auch seine Signale ohne Unterschied an die Umwelt. In der Interaktion lernt es dann, seine Partner zu unterscheiden, so daß ab etwa drei Monaten die Phase (2) der personenunterscheidenden Ansprechbarkeit zu beobachten ist. Das Kind wendet nun bevorzugt seine Signale einer spezifischen (oder einiger vertrauter) Person zu und erweitert auch sein aktive Repertoire an Bindungsverhaltensweisen (z.B. Greifen). Von (3) eigentlicher Bindung spricht Ainsworth, wenn das Kind (ab ca. sieben Monaten) sich aktiv in die Nähe der Bezugsperson bringen kann (Lokomotion), die bei Abwesenheit vermißt (Objektpermanenz/Personenpermanenz) und flexibel sein Verhalten auf das Ziel, Mutter (oder Vater) in die Nähe zu bringen, einsetzen kann. Die letzte Etappe (4) dürfte erst nach drei Jahren wesentlich werden und wird als zielkorrigierte Partnerschaft bezeichnet"* <sup>20</sup>

### **Beziehungen zu Gleichaltrigen, Freunden und Geschwistern:**

Durch schon frühe soziale Beziehungen unter Kindern kann das Kind Interaktionsweisen ohne den Erwachsenen lernen. Dies ist eine ideale Ergänzung zu den Erwachsenen (vgl. Oerter/Montada S. 200-203).

Von den älteren Geschwistern können die jüngeren Kinder meist Verhalten durch Beobachtung lernen und übernehmen.

Geschwisterrivalitäten sind eine normale Erscheinung, die im Verlauf der kindlichen Entwicklung auftreten. Aggressionen werden z.B. stellvertretend an Spielsachen (Puppe, Teddy, Buch) statt an Geschwister gezeigt. Das Geschwister wird z.B. herumkommandiert, vom Spiel ausgeschlossen oder angegriffen: Dies zeigt die Macht des Größeren über den Kleinen.

**Freundschaften:** Schon in der frühen Kindheit zeigen sich Bindungen. Kontakte können verschieden motiviert sein:

- Ordnungssinn von Kleinkindern: Gemeinsamkeiten finden und ausleben.
- Kontakte durch die Eltern zu anderen Kindern oder Eltern mit Kindern.
- Äußerlichkeiten: Das Kind fühlt sich nur in bestimmten Gruppen wohl, Gleichheiten werden erkannt.
- Stellung in der Gruppe: Das Kind bekommt eine Rolle in der Familie, die das Kind in der Gruppe erprobt.
- Kontakte durch Führungsansprüche: Ein- und Unterordnung.
- Kontakte durch gemeinsame Interessen finden sich z.B. bei Mädchen mit Puppen, Jungen mit Autos.

Freundschaften unter Kindern können durchaus auch Belastungen standhalten.

**Streit:** Der Streit hat auch eine positive Bedeutung. Im konstruktiven Streit können Konflikte ausgetragen werden. Es geht nicht immer nur um Gewinnen, sondern auch um die Freude am Streit. Zum Streit gehört auch die körperliche Auseinandersetzung bis hin zu Prügeleien. Dabei geht es um das Ausprobieren von Körperkräften. Der vermeindliche Frieden im Leben wird erkannt. Ursachen des Streites können Eifersucht, Neid, Haß und noch vieles mehr sein. Bei einem Streit geht es manchmal auch darum, die Position oder Stellung in der Gruppe zu erhalten oder zu erkämpfen.

## 4. Klassifizierung von Spielen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Spiel zu klassifizieren. Bei Piaget und Bühler stehen der Spieler im Mittelpunkt sowie die Darstellung der geistigen Struktur zur Bewältigung des Spiels. Bei Roger Callois steht nicht der Spieler, sondern das Spiel im Mittelpunkt. Château teilt die Spiele in unregelte und geregelte Spiele ein. Es gibt noch andere Möglichkeiten, das Spiel zu klassifizieren, z.B. nach Spielmaterial, Handlungstyp oder Sozialform, jedoch sind nicht alle Bereiche genau zu trennen bzw. alle Bereiche des Spiels umfassend eingeschlossen.

### 4.1. Spielformen nach Jean Piaget

Piaget (1959) unterscheidet 3 Hauptformen des Spiels (vgl. Piaget, 1969, S. 146ff). Diese Spielformen folgen aufeinander, können aber auch überlappen.

**1. Übungsspiel:** In dieser Phase geht es um die Einübung von Verhaltensschemata. Einfache Handlungsschemata werden vom Kind wiederholt. Das Übungsspiel ist nicht auf Lebenserhaltenstechniken ausgerichtet, sondern eine *"funktionelle Übung, Spaß am Betätigen von ... Schemata ... Vorübung, Wiederholung zur Perfektionierung."* <sup>21</sup> Das Spiel geschieht ohne ein Ziel. Das Funktionieren steht im Mittelpunkt. Ab dem Zeitpunkt des Greifens spielt das Kind meist mit Rasseln und Mobiles. Zugleich beginnt die sensomotorische Schulung. Ab dem 2. Lebensjahr steht das Kennenlernen von Ursache und Wirkung im Vordergrund. Das Übungsspiel dient dem Austesten und Kennenlernen. Das Kind lernt, sich an die Umwelt anzupassen. Es gießt z.B. Wasser vom einen Behälter in den anderen oder patscht in einer Pfütze. Ab dem 3. Lebensjahr ist die sensomotorische Entwicklung schon recht weit fortgeschritten, so daß komplexere Tätigkeiten möglich sind. Das Kind kann

z.B. auf einer Mauer balancieren. Das Kind hat Freude daran, die Tätigkeit auszuführen und durch das Gelingen Selbstbestätigung zu erlangen und sich zu vergewissern, daß es schon diese Handlungen ausführen kann. Mit zunehmender Phantasie kann sich das Übungsspiel zum Symbolspiel verwandeln. Das Übungsspiel fällt nicht automatisch weg. Es reduziert sich mit der Zeit, kann aber durchaus auch noch bei älteren Kindern auftreten. Der hauptsächliche Zeitraum des Übungsspiels beginnt einige Wochen nach der Geburt und endet etwa gegen Ende des dritten Lebensjahres.

**2. Symbolspiel:** Voraussetzung für das Symbolspiel ist, daß sich das Kind Objekte vorstellen kann. Es geht beim Symbolspiel um fiktive Darstellungen und Handlungen. Vorgestellte Gegenstände werden von der Realität losgelöst. Personen oder Gegenstände werden umgewandelt. Beispiele: Ein Karton wird zum Lastwagen, ein Bauklotz wird zum Hammer. Rebecca z.B. trägt einige Wochen lang drei fiktive ca. 4 cm große Babys in ihrer Hand mit sich herum. Diese werden ab und zu gekuschelt, schlafen gelegt, mit in den Kindergarten genommen, etc. Jean Paul (1807): *"Ein Partner ist mit ihm [dem Kind] ein Volk, oder eine Schauspielergesellschaft, und er ist der Theaterdichter und Regisseur. Jedes Stückchen Holz ist ein lackierter Blumenstab, an welchem die Phantasie hundertblättrige Rosen aufstängeln kann."* <sup>22</sup>

Gegenstände werden von der Realität losgelöst. Das Kind gibt Gegenständen, Personen oder Situationen eine andere Funktion und zwar eine, die es sich selber aussucht, mit der es umgehen kann und seine Erfahrungen verarbeitet. Das Symbolspiel hat ein breites Spektrum. Es beginnt damit, daß einfache Handlungen simuliert werden und setzt sich fort bis zum komplexen Rollenspiel (Vater-Mutter-Kind-Spiele) mit anderen Kindern. Das Symbolspiel kann unterteilt werden in andere Spielformen, z.B. Fiktionsspiel (Gegenstände und Personen werden in etwas anderes verwandelt), Darstellungsspiel (eine bestimmte Situation oder Rolle soll gespielt werden), Rollenspiel (die Rollen sind vorgegeben) und Theater (Darstellung vor Publikum).

Der Beginn des Symbolspiels liegt am Anfang des zweiten Lebensjahres und fängt mit der Nachahmung des Erwachsenen an (Kochen, Spülen, etc.) an. Das Kind kann anhand dieser Nachahmung das Gefühl entwickeln, Dinge zu beherrschen. Das eigentliche, ausgereifere Symbolspiel beginnt mit Ende des zweiten Lebensjahres. Mit etwa 3 Jahren kann das Kind ganz klar die Grenze zwischen Realität und Symbolspiel unterscheiden. Das Kind nutzt die Flexibilität der Grenzen, um in Rollen zu experimentieren und dem "Als-ob"-Fall zu erproben. Das Spiel ist für das Kind eine Hilfe zu unterscheiden, was es will, was es kann und was es soll und kann in verschiedene Rollen hineinwachsen. Gegen Ende des 3. Lebensjahres werden auch Gefühle in das Spiel einbezogen. Personen oder Gegenständen werden Eigenschaften zugewiesen und mit unterschiedlichen Gefühlen ausgestattet, z.B. der böse Bruder, die besorgte Oma. Das Kind spielt auch mit mehreren Puppen oder umfunktionierten Gegenständen gleichzeitig und kann auch Persönlichkeitsunterschiede (z.B. mit Veränderung der Stimme) im Spiel darstellen.

Im Symbolspiel ist dem Kind die Möglichkeit gegeben, Gefühlen Ausdruck zu geben und seine Lebenssituation zu verarbeiten. Es kann Phantasie und Kreativität entwickeln und seinen Gefühlen freien Lauf lassen. Durch den Einsatz der Phantasie hat das Kind die Möglichkeit, sich einen idealen, fiktiven Lebensraum zu schaffen und zu erspielen, wie das Leben sein könnte. Im 5. Lebensjahr wird das Rollenspiel differenzierter, es werden höhere Anforderungen des Spiels an das Kind gestellt.

- "a) Die Kinder müssen eine Rolle übernehmen, also das Verhalten (Sprache, Gestus, Handlungen) bestimmter Personen nachahmen. Dazu muß eine entsprechende Spielsituation geschaffen werden, in der diese Rollen sinnvoll sind.*
- b) Die Rolle muß über eine bestimmte Zeit hinweg von den Kindern gespielt werden.*
- c) Die Kinder müssen zusammenarbeiten, sich über Rollen, Rollenverteilung, Spielsituationen und Ablauf einigen.*
- d) Sie müssen die Fähigkeit entwickeln, flexibel von Spielebene auf Regieebene umzuschalten, d.h. vom Spiel zum Reden über das Spiel kommen. Die Vielzahl dieser Anforderungen wird durch das Spiel selbst aufrechterhalten und stärkt die sozialen Fähigkeiten der Kinder." <sup>23</sup>*



**3. Regelspiel:** Regelspiele entstehen aus den Übungsspielen. Das Kind beginnt, sich selbst zu Regeln zu setzen. Voraussetzung zum Regelspiel sind soziale oder inter-individuelle Beziehungen. Eine Regel greift in das Verhalten ein und hat eine Kontrollfunktion. Das *"Regelspiel gehört noch zu den Assimilations-Vorgängen (das Kind macht sich die Regeln der Welt zueigen in einer ihm erreichbaren Form), enthält aber starke Akkomodations-Forderungen (das Kind muß sich den gegebenen Regeln unterwerfen..."* <sup>24</sup> Beispielsweise geht das Kind auf dem Fußweg entlang, ohne auf die Fugen der Gehwegplatten zu treten. Das Kind achtet in diesem Fall selbst darauf, die Regeln einzuhalten. Dies ist eine wichtige Voraussetzung für komplexere Regelspiele, bei denen die Mitspieler darauf achten, daß sich jeder an die Regeln hält. Sozialverhalten und Anpassung werden dem Kind abverlangt. Das Kind lernt Gemeinschaftssinn. Selbst gesetzte Regeln drücken Selbstbeherrschungs- und Selbstbestimmungsverhalten aus. Es unterdrückt seine eigenen Impulse (zu mogeln) und hält sich an Absprachen. Dadurch, daß sich das Kind an die Regeln hält und somit Konformität zeigt, wird es von der Gruppe anerkannt. Durch Regelspiele kann das Kind die Entwicklung von Wahrnehmungs- und Wirklichkeitsstrukturen stabilisieren. Die Entwicklung im Regelspiel dauert etwa 10 Jahre, das Kind spielt aber auch über dieses Alter hinaus Regelspiele bis hin zum Erwachsenenalter (vgl. Fritz, 1993).

Diese drei Stadien sind gekennzeichnet durch die aufeinanderfolgenden Formen der Intelligenz: Sensomotorik, Vorstellung und Übergang. Piaget sieht Spiele, die in diese Abfolge nicht hineinpassen, z.B. Konstruktionsspiele oder schöpferische Hervorbringungen, als Kombination der zweiten und dritten Etappe an (vgl. Flitner S. 51).

## 4.2. Spielformen nach Charlotte Bühler (1928)

Bühler unterscheidet 5 Spielformen (vgl. Fritz, 1993):

**1. Funktionsspiele:** Ähnlich wie das Übungsspiel im Modell von Piaget. Funktionsspiele werden meist an Objekten bzw. eigenen Gliedmaßen, Gegenständen und anderen Personen ausgeführt. Diese Spiele werden auch Experimentierspiele genannt. Durch Berührungen werden die Gegenstände und Bezugspersonen in sich aufgenommen. Dies fördert die Selbstbeobachtung.

**2. Konstruktionsspiele** als spezielle Form der Funktionsspiele. Die Spiele sind zweckgerichtet. Das Ziel ist das Herstellen von etwas. Das Kennzeichen für Konstruktionsspiele ist die Materialverwendung, z.B. Bauen, Malen  
Konstruktionsspiele können in 4 Stufen unterteilt werden:

1. vorgefaßter Plan/konkrete Vorstellung ist vorhanden
  2. der Plan kann vorher benannt werden
  3. der Plan wird durchgeführt
  4. Erkennbarkeit des Produktes an einigen charakteristischen Merkmalen
- Es gibt Vorstufen, z.B. die Erprobung von Material, Funktion und Symbolik. Mit zunehmendem Alter wird mit einer Zeitperspektive gearbeitet. Dadurch wird auch die Kreativität ausgebaut.

**3. Illusions- und Fiktionsspiele:** Ähnlich wie das Symbolspiel bei Piaget. Die Kinder interpretieren Gegenstände um, mit denen sie spielen.

**4. Rollenspiele** als höchste Form des Illusionsspiel. Im Rollenspiel gibt es eine "Quasirealität". Die Kinder spielen "Als-ob." Die Kinder schlüpfen in eine Rolle, deren symbolische Bedeutung ihnen durch die Umwelt vermittelt wurde. Es findet eine Verlebendigung von Leblosem statt, z.B. beim Puppenspiel oder beim Spiel mit anderen Figuren. Dabei wird den Figuren eine

symbolische Bedeutung gegeben. Bei der fiktiven Verwendung von Figuren tritt das Kind (wenn es alleine spielt) in einen spielerischen Dialog und spricht 2 Rollen (Gespaltenheit). Handlungen und Handlungsabläufe werden nachgeahmt. Kinder schlüpfen in eine ganz andere Rolle, es wird ein Szenarium dargestellt. Probleme aus der Phantasie werden aufgegriffen oder etwas anderes, was sie gerade beschäftigt. Imitation und Identifikation ist bei Kindern nicht zu trennen. Kinder identifizieren sich im Augenblick der Imitation mit ihrer Rolle. Was sie spielen, hat mit ihrer momentanen Situation zu tun.

**5. Regelspiele:** ähnlich wie die Regelspiele bei Piaget.

### **4.3. Spielformen nach Roger Callois (1958)**

Callois unterteilt das Spiel nicht, indem er den Spieler in den Mittelpunkt stellt, sondern den Spielinhalt. Er unterscheidet 4 Kategorien des Spiels (vgl. Scheuerl, 1975, S. 163):

**1. Wettkampfspiele (Agôn):** Z.B. nichtgeregelt Wettkämpfe (Wettlauf, Kampf, usw.), Athletik, Fußball, Billard, Schach.

**2. Zufall (Alea):** Auszählspiele, Wette, Roulette, Lotterie.

**3. Maskierung (Mimicry):** Kindliche Nachahmung, Illusionsspiele, Puppenspiele, Theater, Schaukünste.

**4. Rausch (Ilnix):** *"Um durch eine Rotations- oder Fallbewegung in sich selbst einen organischen Zustand der Verwirrung und des Außersichseins hervorzurufen".* <sup>25</sup> Beispiel: Karussellfahren, Eindreuen mit der Schaukel, Rutschen, Walzer, Ski, Alpinismus, Kunstsprünge.

Die Spiele werden von 2 Prinzipien unterteilt und in jeder Kategorie stufenweise aufgebaut:

**Paidia:** unkontrollierte Phantasie, Triebe, Launen. Paidia baut sich stufenweise auf zu **Ludus**, dem Gegenspieler, der gebieterische und hemmende Konversionen vorgibt. Anstrengung, Geduld, Geschicklichkeit und Erfindungsgabe werden vom Spieler erfordert. Das Element Paidia nimmt ab, während das Element Ludus wächst.

#### **4.4. Spielformen nach Jean Château**

(vgl. Scheuerl, 1990, S. 130)

(Text gekürzt)

#### **4.5. Spielformen nach Hans Scheuerl**

Scheuerl (1990) unterteilt die Spiele wie folgt:

**Bewegungsspiele** sind gekennzeichnet durch körperliche Bewegung im Spiel. Beispiele: Spiele auf dem Spielplatz, Ballspiele, Fangen, Laufen, Klettern, Toben (vgl. Scheuerl, 1990, S. 131).

**Leistungsspiele** sind gekennzeichnet vom Leistungsstreben. Es wird unterschieden *"zwischen Spiel (als wahrzunehmendem Geschehen) und Betreiben eines Spieles"*<sup>26</sup> (als zielgerichtete Handlung). Das Ziel liegt im Gelingen mit Steigerungen und am Ende steht die vollendete Leistung. Beispiele: Wettspiele, Sport.

**Darstellungsspiele:** Das Kind (bzw. Spieler) verwandelt sich z.B. in ein Tier, einen anderen Menschen oder einen Gegenstand. Darstellungsspiele können auch zu mehreren Kindern stattfinden. (vgl. Scheuerl, 1990, S. 144/145).

Beispiele für ausgereifte, soziale Darstellungsspiele sind z.B. das Rollenspiel oder Theater.

**Spiele mit Schaffenscharakter:** Etwas wird im Spiel hergestellt, im Spiel produziert (vgl. Scheuerl, 1990 S. 150-152). Beispiele: Mit Bauklötzen oder Legos bauen, Eisenbahn aufbauen.

#### **4.6. Sonstige Spielformen**

(Text gekürzt)

## **5. Entwicklung und Verhalten des Kindes im Spiel**

Winnicott vertritt die These, daß das Kind sich nach der Geburt von der Mutter ablöst und sich als eigenständiges Wesen entwickelt. Äußere Realität (Umwelt, besonders die Mutter) und inneres Erleben finden ein Zusammenspiel und werden durch das Spiel verbunden. Gegenstände, die das Baby berührt und in den Mund nimmt, fungieren in dieser Ablösungszeit als Übergangsobjekte, sozusagen als "Ersatzmutter". Im Laufe der weiteren Entwicklung nehmen die Fähigkeiten des Kindes zu und die Gegenstände, mit denen das Kind spielt, bekommen einen anderen Sinn. Statt der Rolle des Übergangsobjekts bekommen sie Bedeutung zur Vermittlung zwischen innerer und äußerer Wirklichkeit (vgl. Fritz S. 33/34).

(Text gekürzt)

### **Beschreibungen, Beobachtungen und Interpretationen von Spielverhalten in verschiedenen Altersstufen**

Die Beobachtungen in diesem Kapitel habe ich an verschiedenen Tagen während einer bestimmten Dauer notiert. Es sind "Blitzlicht-Szenen", die ich während eines willkürlichen Starts und mit einem willkürlichen Ende handschriftlich mitgeschrieben habe. Die Dauer der Beobachtungen lag zwischen 20 und 40 Min. Alle Situationen vor und nach der Beobachtung habe ich außer Acht gelassen. Da sich die Kinder unterschiedlich entwickeln, spricht nicht automatisch jedes beobachtete Kind gleichzeitig für alle anderen Kinder in der Altersstufe. Da Kinder Menschen sind und keine Maschinen, sind Abweichungen von der Norm, wie sie in Fachliteratur angegeben wird, möglich. Einige Kinder beginnen z.B. mit 6 Monaten zu krabbeln, andere Kinder erst mit 9 Monaten. Manche Kinder krabbeln gar nicht, sondern fangen direkt an

zu laufen. Es gibt jedoch einen Durchschnitt, an dem möchte ich mich grob orientieren. Ich habe für jede Altersstufe meist ein Kind, manchmal auch zwei Kinder ausgesucht, die ich im Freundes- oder Bekanntenkreis angetroffen habe. Meist standen nicht viele Kinder einer Altersstufe zur Verfügung so daß ich schon froh war, überhaupt ein Kind gefunden zu haben.

Diese Beobachtungen sind nicht repräsentativ. Sie sollen dem Leser als Beispiel dienen und dazu beitragen, sich das Kinderspiel als praktische Tätigkeit besser vorstellen zu können.

Meist habe ich die Kinder zu Hause aufgesucht, um zu beobachten. Zum einen ist es eine Erleichterung für die Mütter gewesen, denen die Wegstrecke erspart blieb, zum anderen, was ich für noch bedeutender für meine Beobachtungen halte, ist, daß die Kinder einen "Heimvorteil" hatten. Sie befanden sich während der Beobachtung in einer vertrauten Umgebung, der ihnen Sicherheit bot, während ich als "Fremdkörper" in deren Lebensraum eindrang, mich hinsetzte und aufschrieb. Ich legte Wert darauf, daß sich die Kinder möglichst ungezwungen geben und ihr "normales" Spielverhalten an den Tag legen konnten, was sie natürlich nicht immer taten, da ich als fremde Person neu und aufregend für die Kinder war. Für manche Kinder (z.B. Carolin oder Miliz) war ich eine Attraktion.

Die Mütter berichteten, meine Anwesenheit wäre für sie eine Erleichterung gewesen. Die Kinder wären sehr fixiert auf sie und verlangten im Alltagsgeschehen ständig Aufmerksamkeit der wollten mit der Mutter spielen, weil kein anderer Spielpartner vorhanden sei (Geschwisterkinder waren im Kindergarten). Davids Mutter erklärte, daß er sich bei mir zu Hause wie im "Spieleparadies" fühlen würde, da er neue, ihm unbekannte Spielsachen erkunden und benutzen konnte. Ich versuchte, künstliche Situationen so weit wie möglich zu reduzieren.

(gekürzt)

## **7.2. Literaturnachweis**

auf Anfrage

Ich bedanke mich bei allen Kindern, die so schön für mich gespielt haben.  
Ebenfalls einen großen Dank an alle Menschen, die fleißig meine Tippfehler  
erkannt und mich korrigiert haben.