

Zur Psychologie des Spiels

Autor(en): **Canziani, W.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Fachblatt für schweizerisches Heim- und Anstaltswesen = Revue suisse des établissements hospitaliers**

Band (Jahr): **43 (1972)**

Heft 11

PDF erstellt am: **13.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-806889>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Zur Psychologie des Spiels

Dr. W. Canziani, Psychologe

Es würde einer Vermessenheit gleichkommen, hier auf knapp bemessenem Platz die psychologischen Hintergründe des Spiels aufzeigen zu wollen. Was ich vorlegen kann, sind lediglich einige Aspekte des Spiels, die sich aus der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit einem Phänomen, das sowohl für die anthropologische als auch für die zoologische Verhaltensforschung von Bedeutung ist, ergeben. Ich beschränke mich auf die spielerische Tätigkeit des Kindes und möchte dabei die psychologische Bedeutung des Spiels ganz allgemein kurz streifen.

Als Spiel bezeichnen wir jede Tätigkeit, die aus Freude an ihr selbst ausgeübt wird. Das Spiel ist deshalb nicht zweckgebunden, es verfolgt keine Ziele, die ausserhalb des Spielgeschehens liegen, sondern es genügt sich selbst und findet seine Erfüllung im Spielverlauf. Bei der Beobachtung des kindlichen Spiels durch Erwachsene wird diese Voraussetzung oft übersehen. Es wird etwa gesagt, das Kind tue so als ob, es imitiere bestimmte Vorbilder oder gebe seinem Spielmaterial einen fremden Sinngehalt. Im Grunde aber entspricht es der prälogischen und animistischen Denkweise des Kindes, im Spiel seine Eigenexistenz zu leben. Hans Zulliger, der Altmeister der Kinderpsychotherapie, hat in seinem vielbeachteten Band «Heilende Kräfte im kindlichen Spiel» darauf hingewiesen, dass das Kind nicht lediglich Rollen übernehme und diese dann durchspiele, sondern dass es sich selbst im Spiel existentiell erfahre. Ein Stück Holz z. B. *bedeutet* für das Mädchen nicht bloss eine Puppe oder ein Kind; es *ist* vielmehr sein Kind. Der Sechsjährige *spielt* nicht Bahnhofsvorstand, er *ist* es, und die Verantwortung, mit der er seine Funktion übernimmt, zeigt dem Betrachter, dass ihn diese ganz erfüllt. Das sachliche Denken mancher Eltern wird der kindlichen Spielsituation nicht gerecht, da es Leistungsmaßstäbe an ein im Grunde genommen zweckloses, aber doch in sich selbst erfülltes Verhalten anlegt.

Von da her könnte man beinahe den Gedanken auszusprechen versucht sein, die seit einigen Jahren dauernde Auseinandersetzung über gutes und schlechtes Spielzeug entspringe eher dem ästhetischen Entscheidungsbewusstsein des Erwachsenen als der tatsächlichen Spielsituation des Kindes. Die Kinder pflegen sich beim Spielzeugeinkauf an bestimmte Regeln zu halten, die den Spielphasen der Kinder einigermaßen entgegenkommen sollten: Währschaftes Holz für Kleinkinder, für Buben Autos und Lokomotiven, für Mädchen Puppen mit Zubehör. Blechwaren und Schiesszeug sind verpönt, da sie Aggressionen aufbrechen lassen, die es eigentlich eher zu unterdrücken gilt. Derartige Richtlinien spiegeln nicht das effektive Bedürfnis des Kindes, sondern einen pädagogischen

Idealismus wieder. Ich erinnere mich der Tragödien eines 8jährigen Knaben, dessen Lieblingsbeschäftigung im Spiel mit einer Wurf-Puppe bestand, die er herzlich pflegte und umsorgte. Die Eltern aber waren dieses mädchenhaften Charakterzuges ihres Sohnes überdrüssig und versuchten, ihr Söhnchen in perfider Weise auf die Laufbahn eines künftigen harten Mannes umzustimmen: Sie legten ihm eines Tages die Puppe in den Schultornister, damit der Junge beim Auspacken seiner Schulsachen zum Gelächter der Klasse werde. Zwar hat der junge Bursche sein geliebtes Spielzeug demonstrativ vor der Klasse zerfetzt, doch ging ihm der Schmerz über seinen Verlust noch lange nach.

Die gesellschaftliche Emanzipation brachte uns zwischen die Anerkennung sogenannter weiblicher Bedürfnisse als gesamt-menschliche Begehren. Sowenig sich von der Gefühlsebene her eindeutig männliche oder weibliche Lebensbereiche nachweisen lassen, sowenig lässt sich die Existenz eines für Mädchen oder Knaben reservierten Spielgebarens aufzeigen.

Aber auch Indianer-Montur und Knallpistole — von den meisten Pädagogen auf den Index gesetztes Spielzeug — mögen für manches Kind eine Brücke zur sozialen Konfliktlösung darstellen, eine Hilfe zur Erlangung des Selbstvertrauens und zur spielerischen Gefahrabwendung.

Mit Recht werden die Leser nun mit der Frage zur Stelle sein, ob denn das gute, währschaftes und pädagogisch ausgezeichnete Spielzeug ausgedient habe. Keineswegs; welchen Sinngehalt vermag aber ein Kind unserer Zeit einem Viehstall zu verleihen ohne den Traktor, den Heuwender oder Mähndrescher, die sich durchaus nicht in technischer Perfektion, sondern als Phantasieanstoss anzubieten haben? Mit anderen Worten: Spielzeug ist dann gut, wenn es die Anpassung an die reale Wirklichkeit — im Gegensatz zur Wirklichkeit des Spiels — den eigenen Wünschen und Bedürfnissen entsprechend zu gestalten erleichtert und dabei — so F. J. J. Buytendijk — den wiederholten Wechsel von Spannung und Lösung einzuüben verhilft. Dazu gehört insbesondere die Entfaltung des Gemüts, der Fertigkeiten und der Gemeinschaftsfähigkeit. Dementsprechend unterscheidet Karl Bühler rituelle Spiele zur Gestaltung des eigenen Verhaltens, technische Spiele zur Bewältigung der sachlichen Umwelt und soziale Spiele zur Aktivierung des Gemeinschaftstrebens. Diese drei Kriterien ermöglichen die Wahl des richtigen Spielzeuges, die sich — der Altersstufe entsprechend — von den Greif- und Tastspielen über Entdeckungs- und Uebungsspiele, Bewegungs-, Rollen- und Illusionsspiele, Leistungs-, Lern- und Regelspiele, zu den Konstruktions-, Geschicklichkeits-, Sach- und Gesellschaftsspielen zu erstrecken hat.

Nicht allein das pädagogische Gewissen der Eltern vermag dem Kind zum Spielglück zu verhelfen, sondern auch ein mitunter für den Erwachsenen kaum verständliches kindliches Bedürfnis, das im Hinblick

* Abgeänderte Fassung eines Referats anlässlich einer Sitzung des Patronatskomitees der «Woche des Spielens».

auf die Qualität und Funktion des Spiels seine Befriedigung nicht in der passiven Konsumation des Spielmaterials, sondern in der Aktivierung eigener Fähigkeiten finden kann.

Fassen wir zusammen: Im Spiel übt das Kind den Umgang mit der materiellen und sozialen Umwelt, indem es seelische Energien, die sonst nicht verarbeitet werden können, absättigt und dabei auch körperliche Ueberschusskräfte in angemessener Form verwertet. In der spielerischen Betätigung lassen sich Konflikte, Aggressionen und Unzufriedenheit in einer vorläufigen

F. C. Weber

In den letzten Jahren hat in der Spielwaren-Branche ein neuer Zweig zu «spriessen» begonnen, dessen Früchte wir zwar heute noch nicht überall ernten können, dessen Blüten aber — zum grössten Teil — auf gute und reiche Ernte hoffen lassen.

Mit dem Begriff «Spielzeug als Lehrmittel» müssen wir allerdings, vor allem vom Spielwarenhandel her, sehr vorsichtig umgehen. Einerseits haben allzuvielen Fabrikanten auf der ganzen Welt diese Strömung entdeckt und alle möglichen — aber auch unmöglichen Spielsachen zu «Lehrspielmitteln» umfunktioniert ohne sich darüber Rechenschaft zu geben, was für hohe Anforderungen an diese gestellt werden, ja sogar gestellt werden müssen. Andererseits gilt es in jedem Land, die vorhandenen Angebote auf die Mentalität und auf die vorhandenen Schulprogramme abzustimmen.

Wenn wir kurz die Entwicklung in der Schweiz anschauen, können wir sagen, dass unser Land einmal mehr bahnbrechend war. Spätestens anlässlich der «Didacta» in Basel im Jahre 1970 war auch die Lehrerschaft allgemein davon überzeugt, dass mit verschiedenen bisher in Schul-Unterricht grösstenteils nicht bekannten Methoden erstaunlich viel erreicht werden konnte. Wenn heute zum Beispiel noch Diskussionen für oder wider Sprachlabors in der Primar- und Sekundarschule im Gange sind, so sind doch an den Volksschulen Geräte, wie zum Beispiel der «Profax», in grosser Zahl zum Einsatz gelangt, über die man bereits nicht mehr diskutiert, die aber der Spielwaren-Fachhandel bereits auf den Markt brachte, bevor sich der Lehrkörper einig war, ob man solche «moderne Methoden» einreissen lassen wolle...

Wir sind überzeugt — und wir suchen auf dem Weltmarkt auch ständig darnach —, dass es noch viele gute Spielzeuge als Lehrmittel gibt, die durchaus auch mit in den Schul-Unterricht hineingehören, ja die vielleicht hoffnungslos überalterten Lesebücher der Volksschulstufe vorteilhaft ablösen könnten...

Ich denke da zum Beispiel an das Lese-Memory von Ravensburg, das wirklich im Spiel das Lesen, das

Art bewältigen, so dass eine gewisse innere Entlastung zustandekommt. Die im Spielverhalten gewonnenen Erfahrungen dienen dem Kind zur Kenntnisnahme der sozialen Umwelt. Es erübt seine eigene Verhaltensstrategie, mit der es später sein Kontaktbedürfnis bestmöglich befriedigen kann.

Eltern und Erzieher — aber auch der Spielwarenhandel — haben es in der Hand, die nötigen Voraussetzungen zur spielerischen Entfaltung des Kindes zu schaffen, denn sie bieten ihm das geeignete Spielmaterial und den Spielraum an.

Spielzeug als Lehrmittel

Trennen und das Zusammensetzen von Wörtern vermittelt, und das erst noch mit Bildern kombiniert, ansprechend dargestellt und der heutigen Zeit angepasst ist.

Auf dem Gebiete des Rechnens haben sich neben dem Profax — der ja auch in das Gebiet der Sprache geht — die lustige Mengenlehre und der «Rechenkönig», letzterer übrigens mit sofortiger Selbstkontrolle, bereits einen festen Platz erobert. Wenn wir dann noch an die seit Jahren von Papa Schubi herausgegebenen Bilder 1 x 1 oder die Bruchrechenfenster aus Wilhelms-haven denken, so können wir sagen, dass vom Markt her dem Lehrer, *aber auch den Eltern* Mittel in die Hand gegeben wurden, die den Traum vom spielend Lernen Wirklichkeit werden liessen.

Die Eltern müssen sich aber bewusst sein — und dies bitte ich die Herren der Presse besonders zu notieren —, dass es nicht damit getan ist, seinen Kindern irgendeines dieser Lehrspiele oder dieser Unterrichtshilfen auf den Tisch zu legen und die Kinder dann ihrem Schicksal zu überlassen. Die Eltern tragen eine grosse Verantwortung, wenn sie ihren Kindern diese Geräte oder Lehrspielmittel in die Hand geben. Einerseits ist die Einstufung des eigenen Kindes sehr genau vorzunehmen, denn allzuleichte Lernspiele lassen andererseits bald jede Freude am Spiel erlahmen, zu schwere aber können den Denkprozess des Kindes auf längere Zeit hinaus empfindlich stören.

Es gibt sogar Lehrer — und diese Bemühungen sind zu begrüssen —, die den Eltern Anweisungen geben, welche Profax-Mappen sie zum Beispiel mit ihren Kindern zuhause durchspielen können, um den Ablauf des Unterrichts in der Schule sinnvoll zu ergänzen. Dass das «Mitspielen» der Mutter und — wenigstens zeitweise des Vaters — unbedingt notwendig ist, lässt sich aus folgender Ueberlegung ableiten: das Kind, das seine normalen Schulaufgaben macht, sitzt an seinem Tisch und *arbeitet*, im Idealfall unter Kontrolle der Mutter. Wenn es einen Fehler gemacht hat, wird dieser mit dem entsprechenden Kommentar als schlechte Leistung, vielleicht sogar als Zerstretheit deklariert.