

**Zeitschrift:** Schweizer Schule  
**Band:** 71 (1984)  
**Heft:** 8: Spielen in der Schule

**Vorwort:** Gestalt- und Spielfreude : ein Vorwort  
**Autor:** Rogger, Hansjörg

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 19.11.2024

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## **Spielen in der Schule**

### **Gestalt- und Spielfreude\* – Ein Vorwort**

Hansjörg Rogger

*Das Spiel und die Spielfreude – sie unterscheiden sich, wie sich Arbeiten unterscheiden, die geliebt oder gehasst werden. Genau so wie die Arbeit umschliesst auch das Spiel alle Abstufungen von blosser Verhütung der Langeweile bis zur tiefsten Beglückung, je nach der Natur und den Fähigkeiten des Spielenden. Der Wert des Spieles steigt aber, wenn es nicht in der zu überwindenden Langeweile, wohl aber im eigenen, überzeugten und engagierten Wollen gründet.*

*Das Spiel setzt Kräfte frei, die ständig wachsen, sich verändern, sich verbessern, andere Möglichkeiten freisetzen. Das Gefühl, etwas geleistet zu haben, etwas leisten zu können und dabei Freude zu erleben, ist entscheidend dafür verantwortlich, dass das Spiel Spiel sein kann. Ohne diese Merkmale verliert das Spiel die Grundlage.*

#### **Kindliches Spiel als Ausdruck ungeahnter Möglichkeiten**

*Beim kindlichen Spiel sind Ernst und Spiel keine Gegensätze. Beides fliesst ineinander über, vermischt sich, regt sich gegenseitig an und bildet somit eine Einheit. Das Spiel ist nicht einfach das Unernsteste, das nur Spielerische. Im kindlichen Spiel ist im Gegenteil gerade der ganze Lebensernst noch enthalten: das vierjährige Mädchen, das die Rolle der Mutter spielt und sich sehr wohl fühlt, wenn ihm einzelne Rollenvarianten (Baby aufs Töpfchen setzen, Naseputzen, Windeln wech-*

*seln) immer besser von der Hand gehen. Im kindlichen Spiel haben wir etwas vor uns, in dem einerseits das ganze Leben und Erleben des Kindes sich spiegelt und aus dem heraus es darum auch als Ganzes verstanden werden kann mit all dem, was ihm mitgegeben ist. Das kindliche Spiel gründet nie in der Langeweile, es ist immer engagiert, voller Kraft und Dynamik. Es weiss noch nichts von den Irrwegen späterer Auffassungen, späterer Lebensgestaltung. Im kindlichen Spiel ist noch nichts verkümmert, es enthält die vollen Möglichkeiten in sich.*

*Das Spiel ermöglicht Erfolgserleben und die Gelegenheit, den Ehrgeiz zu befriedigen. Anders als im späteren Erwachsensein liegt das Erfolgsstreben nicht im materiellen Vorteil, sondern in der geistigen Erfüllung. Sie ist aber im späteren Leben noch durchaus möglich. Jeder, der sich irgendein Können erworben hat, findet Freude daran, es auszuüben: Ein vierjähriges Kind, das die Langlauftechnik spielerisch lernt, hört erst dann wieder auf, wenn es müde geworden ist. Ein Junge, der den Kopfstand fertigbringt, möchte am liebsten gar nicht mehr auf seinen Füßen stehen.*

#### **Das Spiel verschafft die Möglichkeit, etwas aufzubauen**

*Das Spiel schafft etwas, das nach dessen Vollendung als Ergebnis da ist. Beispiele dafür gibt es genug: Das Legowindrad, der Legozug, Bild-, Zahlen-, Wortpuzzles, Zeichnungen und Malereien, Rollenspiele. Nicht gemeint sind die derzeit gross in Mode kommenden elektronischen Spiele, die das kreative Denken sicherlich nicht fördern, wohl aber die*

\* Aus: Schule heute, Nr. 2 vom Februar 1984

motorischen wie geistigen Prozesse auf ein Mindestmass herabsetzen: Der Computer leistet das Eigentliche, der Mensch reduziert sich zum «Knöpfchendrucker». «Jenen wird es leichter fallen, sich ein glückliches Dasein zu schaffen, die sich allmählich selbst die Verhältnisse schaffen werden, aus denen sie Zufriedenheit und Selbstachtung schöpfen, während die anderen vom Wind des Zufalls bald hierhin, bald dorthin geweht, nie in einem Hafen landen.» (Bertrand Russel)

### **Das Spiel als das Streben nach einer Verwirklichung.**

Wenn sich ein Kind etwas wünscht, so steht zwar der Wunsch an erster Stelle, dieser darf aber nicht stille stehen, sondern muss sich ins Wollen verändern und sich in ständiger Bewegung halten: Das Kind wünscht sich ein Legospiel, der Wunsch geht in Erfüllung. Aus dem Wünschen wird jetzt ein Wollen, ein Gestaltenwollen. Der Wunsch transformiert sich und hebt sich auf die nächsthöhere Stufe des Wollens, die Kreativität ermöglicht. Je mehr Möglichkeiten einer Verwendung gegeben sind, desto dynamischer und anspruchsvoller gestaltet sich das Wollen (Lego, Matador, Puzzles, Holz und anderes Material). Je mehr das Spiel die Ausnützung aller zur Verfügung stehenden Kräfte ermöglicht (Geist, Körper), desto intensiver und erfüllter wird das Wollen. Je

weniger im Menschen Kräfte geweckt werden, desto ärmer wird sein Wollen, bis es kaum mehr über die Stufe des Wünschens hinauskommt. Das Computerspiel wurde schon vorhin erwähnt. Es gibt ein mattes, energieloses Begehren, das die Kraft nicht aufbringt, sich auf das Begehrte hin in Bewegung zu setzen, und das, statt gegen die Hindernisse anzurennen, sich an ein träumendes Vorwegnehmen des Zieles verliert. Ein Beispiel: Ich wünsche mir einen Videorecorder. Der Traum, ihn einmal zu besitzen, nimmt alle Formen an. Die erwartete Freude ist riesengross. Der Wunsch wurde Wirklichkeit, aber die ursprüngliche Freude verlor an Stärke, weil es kein Ziel mehr gab, etwa das des kreativen Arbeitenwollens mit dem Gerät. Viele Menschen wünschen sich etwas, weil sie sich selber nicht anstrengen mögen oder weil es nicht in ihrer Macht liegt, es zu erreichen, und weil sie doch nicht darauf zu verzichten imstande sind: Ein Videospiele nur besitzen wollen, weil es modern ist, ist der Ruin jeglicher Beweglichkeit. Alles, was sich Menschen wünschen, muss aus dem inneren Gefühl des «Arbeitenwollens» und nicht des «nur» Besitzens kommen. Neben dem eben beschriebenen energielosen Begehren gibt es das ebenso verwerfliche Begehren aus einer Langeweile heraus. Man wünscht sich ein Ziel, um der Leere zu entgehen, und merkt nicht, dass Ziele nur lenken oder ablenken, aber nicht erfüllen.

## **In der Schule spielen?**

Tricks aus der didaktischen «Zauberbox»

Rudolf Majonica

Zur Hauptaufgabe des Lehrers gehört es nach wie vor, Kindern Wissen zu vermitteln. Wie aber steht es mit dem Wissen oder der Wissensaneignung gerade von Kindern im Primarschulbereich? Zwei Fakten erschweren dem Lehrer die Durchführung seiner Hauptaufgabe: 1. Mit dem Eintritt in die Primarschule verfügt das Kind bereits über eine Unmenge von

Wissen, das ihm durch die Massenmedien zugetragen wird. Die Aufgabe des Lehrers verdoppelt sich nun: Er soll Wissen vermitteln und gleichzeitig vorhandenes Wissen der Kinder in eine Ordnung bringen. Bei diesen Aufgaben überwiegt oft die letztere. Der Lehrer wird mehr zum Wissensordner als zum Wissensvermittler.