

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|------------|--|-----------|
| 1. | Das Spiel – seine Merkmale und Bedeutungen | 1 |
| 1.1 | Was heißt eigentlich „Spielen“? | 2 |
| 1.1.1 | Spielen aus der Sicht von Studentinnen und Studenten..... | 2 |
| 1.1.2 | Der Begriff „Spielen“ in der Alltagssprache..... | 4 |
| 1.1.3 | Einige Hauptmerkmale echten Spielens..... | 5 |
| 1.1.4 | Das Spiel – Fundamentales Lebenssystem des Menschen..... | 6 |
| 1.1.5 | Gegenstandsbezug und Bewegung im Spiel..... | 6 |
| 1.1.6 | Die Bedeutung der Zeit im kindlichen Spiel..... | 7 |
| 1.1.7 | Zusammenfassung..... | 8 |
| 1.2 | Welche Bedeutung hat das Spielen für Kinder? | 9 |
| 1.2.1 | Einige Bedingungen für den Beginn eines Spiels..... | 9 |
| 1.2.2 | Das Kind und seine Umwelt im Spiel..... | 9 |
| 1.2.3 | Bedeutung, Dynamik und persönlicher Wert des Spielens..... | 11 |
| 1.2.4 | Erlebniswert, Verhaltenswert und Wirklichkeitsaufbau durch Spielen..... | 13 |
| 1.2.5 | Die Bedeutung der Geborgenheit für das kindliche Spiel..... | 15 |
| 1.2.6 | Geborgenheit und Ungeborgenheit im Spielverlauf..... | 15 |
| 1.2.7 | Zusammenfassung..... | 16 |
| 1.3 | Wie sieht die Wissenschaft kindliches Spiel? | 17 |
| 1.3.1 | Frühe klassische Ansichten zur Erklärung des Spielens..... | 17 |
| 1.3.2 | Spiel als „Vorübung“ für das Leben (Karl Groos)..... | 18 |
| 1.3.3 | Spiel als „Lust an der Funktion“ (Karl Bühler)..... | 19 |
| 1.3.4 | Spiel als Aktivitätsform der geistigen Entwicklung (Jean Piaget)..... | 19 |
| 1.3.5 | Psychodynamische Aspekte zum Spiel (Freud, Adler, Buytendijk, Zulliger)..... | 20 |
| 1.3.6 | Motivationspsychologische Sichtweise des Spiels (Heinz Heckhausen)..... | 21 |
| 1.3.7 | Einige Missverständnisse in der Betrachtung des Kinderspiels..... | 22 |
| 1.3.8 | Zusammenfassung..... | 23 |
| 1.4 | Funktionen des Spiels für die kindliche Entwicklung | 24 |
| 1.4.1 | Spielfreude – ein generelles Merkmal des Spiels?..... | 24 |
| 1.4.2 | Der Wirklichkeitscharakter kindlichen Spielens..... | 26 |
| 1.4.3 | Aktivität und Freiwilligkeit des Spielens..... | 27 |
| 1.4.4 | Spontaneität und Phantasie durch Spielen..... | 28 |
| 1.4.5 | Spontane Verlaufsformen des Spiels..... | 28 |
| 1.4.6 | Zusammenfassung..... | 29 |
| 2. | Spielformen und Gestaltungsmöglichkeiten | 31 |
| 2.1 | Zur Freiheit kindlichen Handelns im Spiel | 33 |
| 2.1.1 | Zur Zweckfreiheit des kindlichen Spiels..... | 33 |

| | | |
|------------|---|-----------|
| 2.1.2 | Äußere Zwecke und spielerische Handlungsfreiheit | 34 |
| 2.1.3 | Freies Spielen und freies Handeln | 35 |
| 2.1.4 | Selbstzweck, Selbstbestimmung und Selbstvergessenheit | 36 |
| 2.1.5 | Zusammenfassung | 37 |
| 2.2 | Kulturelle und soziale Beeinflussung des Spiels | 38 |
| 2.2.1 | Aneignung der Kultur und soziale Anpassung im Spiel | 38 |
| 2.2.2 | Modellierung und Nachahmung von Verhaltensweisen | 38 |
| 2.2.3 | Einschätzung kindlicher Spielhandlungen von außen | 39 |
| 2.2.4 | Spiel als kindlicher Bezug zu Gegenständen der Umwelt | 39 |
| 2.2.5 | Konfliktverarbeitung und spielerischer Umgang mit Normen | 40 |
| 2.2.6 | Einflüsse durch Spielzeug, Spielplätze und Erfahrungen | 42 |
| 2.2.7 | Zusammenfassung | 43 |
| 2.3 | Persönlichkeitsentwicklung und Wandel der Spiele | 43 |
| 2.3.1 | Allgemeine Bedingungen der kindlichen Entwicklung | 43 |
| 2.3.2 | Entwicklungsbedingter Wandel der Spiele | 44 |
| 2.3.3 | Einflüsse des Spiels auf die Entwicklung | 45 |
| 2.3.4 | Kurzcharakteristik der Spielformenentwicklung | 49 |
| 2.3.5 | Hinweise zu den Forschungsvoraussetzungen und -inhalten | 52 |
| 2.3.6 | Kurzbeschreibung der Laborumgebung | 54 |
| 2.3.7 | Ergebnisse zum Spiel mit Mobiliar und Spielzeug | 59 |
| 2.3.8 | Zusammenfassung | 62 |
| 2.4 | Laborstudie zu Spielzeugpräferenzen | 63 |
| 2.4.1 | Untersuchungsplan | 63 |
| 2.4.2 | Methodisches Vorgehen | 63 |
| 2.4.3 | Methodisch-technisches Arrangement | 64 |
| 2.4.4 | Technische Laborausstattung VISOR | 65 |
| 2.4.5 | Erfassung von Spielzeugpräferenzen | 66 |
| 2.4.6 | Ergebnisse zu geschlechtsspezifischen Präferenzen | 67 |
| 2.4.7 | Ergebnisse zu geschlechtsspezifischen Besonderheiten | 67 |
| 2.4.8 | Zusammenfassung | 68 |
| 2.5 | Wirklichkeit im Kinderspiel | 69 |
| 2.5.1 | Zur Erfassbarkeit des Realitätsbezugs beim Menschen | 69 |
| 2.5.2 | Zwei Beispiele des kindlichen Realitätsbezugs im Spiel | 69 |
| 2.5.3 | Die Determination unterschiedlicher Realitätsbezüge im Spiel | 70 |
| 2.5.4 | Entwicklungs- und spielformentypische Realitätsbezüge | 71 |
| 2.5.5 | Erfahrungsbhängigkeit und Gegenwartsgestaltung | 72 |
| 2.5.6 | Wie Vergangenheit und Zukunft die Spielwirklichkeit determinieren | 73 |
| 2.5.7 | Beachtenswerte Kriterien für die Erforschung des Kinderspiels | 73 |
| 2.5.8 | Zusammenfassung | 74 |
| 2.6 | Die Bedeutung der Eltern als Spielpartner der Kinder | 75 |
| 2.6.1 | Umwelteinwirkungen auf das Spiel | 75 |
| 2.6.2 | Die Eltern als Repräsentanten kindlicher Umwelten | 75 |
| 2.6.3 | Direkte und indirekte Partnerschaft der Eltern im Spiel | 76 |

| | | |
|-------|--|----|
| 2.6.4 | Wie Kinder durch Spielen ihre Erfahrungen bewältigen | 78 |
| 2.6.5 | Die Eltern als echte und ernsthafte Spielpartner | 79 |
| 2.6.6 | Zusammenfassung | 81 |

3. Erleben und Erfahren im Spiel 83

3.1 Das Erleben und die Wirkung der Spielinhalte auf die Erfahrung 85

| | | |
|-------|--|----|
| 3.1.1 | Das kindliche Bezugssystem und die Erfahrungsbildung | 85 |
| 3.1.2 | Experimente im gewohnten Lebensfeld von Kindern | 86 |
| 3.1.3 | Experimentelle Variationen der „Geschichte von Klimbambula“ | 87 |
| 3.1.4 | Befragung nach dem Spiel zur Erkundung der kindlichen Einstellungen | 88 |
| 3.1.5 | Klimbambula: Vom „bösen Ärgerer“ zum „guten Helfer“ | 89 |
| 3.1.6 | Ergebnisse zur Gestaltung von Erfahrungen bei Kindern | 90 |
| 3.1.7 | Gut - böse - gut: Ergebnisse zur kindlichen Gestaltung abwechselnder Erfahrungen | 92 |
| 3.1.8 | Folgerungen aus den Ergebnissen für das kindliche Spiel | 94 |
| 3.1.9 | Zusammenfassung | 94 |

3.2 Psychohygienische Funktionen des Spielens 95

| | | |
|-------|---|-----|
| 3.2.1 | Erlebniswert – psychohygienisches Regulativ des Spiels | 95 |
| 3.2.2 | Erlebniserweiterung – zentrale Funktion des Spielens | 95 |
| 3.2.3 | Erfahrung und psychohygienische Funktionen des Spielens | 96 |
| 3.2.4 | Zur psychohygienischen Funktion des „Guten“ und des „Bösen“ im Spiel | 98 |
| 3.2.5 | Individualität der Verarbeitung von Erfahrung | 101 |
| 3.2.6 | Entwicklungspsychologische Natur der psychohygienischen Funktionen des Spielens | 102 |
| 3.2.7 | Zusammenfassung | 103 |

3.3 Die verschiedenen Spielformen in der kindlichen Entwicklung 104

| | | |
|--------|---|-----|
| 3.3.1 | Entwicklungspsychologische Erforschung des Spiels | 104 |
| 3.3.2 | Entwicklungsdynamik der Spielarten | 104 |
| 3.3.3 | Entwicklung der Objektpermanenz (Objekt Konstanz) | 106 |
| 3.3.4 | Die Symbolfunktion als Entwicklungsgrundlage differenzierter Spielarten | 107 |
| 3.3.5 | Möglichkeit des Gelingens und Misslingens im Spiel | 108 |
| 3.3.6 | Der Sinn sozialer Aktivitäten im Spiel | 109 |
| 3.3.7 | Die Orientierung an der sozialen Wirklichkeit beim Nachgestalten im Spiel | 109 |
| 3.3.8 | Entwicklungspotentiale durch Regeln im Spiel | 111 |
| 3.3.9 | Die Ernsthaftigkeit des Spiels: Streit im Regelspiel | 111 |
| 3.3.10 | Zusammenfassung | 113 |

3.4 Der Einfluss von Spielzeug, Spielplätzen, Spielräumen, Spielzeiten 113

| | | |
|-------|--|-----|
| 3.4.1 | „Gutes“ und „schlechtes“ Spielzeug | 113 |
| 3.4.2 | Spielzeug und kindlicher Wirklichkeitsbezug | 114 |
| 3.4.3 | Spielzeuggebrauch: der Spielwert als Kriterium | 114 |
| 3.4.4 | Der Gemeinschaftscharakter von Spielplätzen | 115 |
| 3.4.5 | „Vollständige“, „perfekte“ und „sterile“ Spielplätze | 116 |
| 3.4.6 | Kindgerechte Merkmale von Spielplätzen | 116 |
| 3.4.7 | Spielräume für kindliches Spiel | 117 |

| | | |
|---------------------|---|------------|
| 3.4.8 | Spiel als Raum der alltäglichen Selbstentfaltung | 118 |
| 3.4.9 | Spielzeit – sinnerfüllte Zeit, wertvolle Zeit | 119 |
| 3.4.10 | Der Umgang Erwachsener mit Spielräumen und Spielzeiten | 119 |
| 3.4.11 | Zusammenfassung | 121 |
| 3.5 | Spiel im sozialen Netzwerk am Beispiel „Pokémon“ | 121 |
| Von: Josef Gregurek | | |
| 3.5.1 | Das soziale Netzwerk als Spielpartner | 122 |
| 3.5.2 | Klassisches Spielzeug und Trend-Spielzeug | 123 |
| 3.5.3 | „Pokémon“ als Trend-Spielzeug | 124 |
| 3.5.4 | „Pokémon“ als Spiel für das soziale Netzwerk | 124 |
| 3.5.5 | Effekte des Spiels mit „Pokémon“ | 125 |
| 3.5.6 | Zusammenfassung | 127 |
| 4. | Theoriebildung zur Entwicklung der Spielformen | 129 |
| 4.1 | Warum eine Theorie zum Spiel? | 130 |
| 4.2 | Die Spielformen und ihre Funktionen | 131 |
| 4.2.1 | Das Spiel dient der Adaptation (Anpassung) | 131 |
| 4.2.2 | Das Spiel im Dienst der Erkenntnis | 132 |
| 4.2.3 | Das Spiel im Dienst der Selbsterweiterung | 132 |
| 4.2.4 | Das Spiel hat psychohygienische Funktionen | 133 |
| 4.2.5 | Die Aktivierungsfunktion des Spiels | 134 |
| 4.2.6 | Das Spiel und seine soziale Funktion | 134 |
| 4.2.7 | Das Spiel zur Schaffung innerer Ordnungen | 134 |
| 4.2.8 | Das Spiel zur Regulation von Zeit und Raum | 135 |
| 4.2.9 | Zusammenfassung | 136 |
| 4.3 | Psychologische Grundlagen einer integrativen Spieltheorie | 137 |
| 4.3.1 | Entwicklungskomponenten des Funktionsspiels | 138 |
| 4.3.2 | Entwicklungskomponenten des Experimentierspiels | 138 |
| 4.3.3 | Entwicklungskomponenten des Frühen Symbolspiels | 139 |
| 4.3.4 | Entwicklungskomponenten des Konstruktionsspiels | 139 |
| 4.3.5 | Entwicklungskomponenten des Ausdifferenzierten Symbolspiels/Rollenspiels | 140 |
| 4.3.6 | Entwicklungskomponenten des Regelspiels | 140 |
| 4.3.7 | Zusammenfassung | 140 |
| 4.4 | Generelle und kulturspezifische Merkmale des Kinderspiels | 141 |
| 4.4.1 | Transkulturelle Universalität des Spiels und die Bedeutung der Spielzeuge | 141 |
| 4.4.2 | Kulturspezifische und individuelle Gestaltungen des Spiels | 142 |
| 4.4.3 | Untersuchungen zur Spielentwicklung deutscher und thailändischer Kinder | 143 |
| 4.4.4 | Ergebnisse zu den thailändischen Untersuchungen | 144 |
| 4.4.5 | Ergebnisse zu Funktions- und Experimentierspiel | 144 |
| 4.4.6 | Ergebnisse zum Konstruktionsspiel | 145 |
| 4.4.7 | Ergebnisse zu den Symbolspielen/Rollenspielen | 147 |
| 4.4.8 | Ergebnisse zum Regelspiel | 147 |

4.4.9 Diskussion der Forschungsmethoden und der Ergebnisse 147
 4.4.10 Besonderheiten der kulturspezifischen Umgebungseinflüsse 148
 4.4.11 Interkultureller Vergleich kindlicher Spielaktivitäten 149
 4.4.12 Unterschiede zwischen städtischen und ländlichen Spielaktivitäten 149
 4.4.13 Zusammenfassung 151

**5. Das Kinderspiel:
 Motor der Persönlichkeitsentwicklung und Lebensbewältigung 153**

5.1 Laborstudie zum Konstruktionsspiel 155

5.1.1 Theorieaspekte zum Konstruktionsspiel 155
 5.1.2 Fragestellung und Hypothesen 155
 5.1.3 Methode und Probanden 156
 5.1.4 Untersuchungsmaterialien 156
 5.1.5 Versuchsaufbau und -ablauf 157
 5.1.6 Ergebnisse 158
 5.1.7 Diskussion und Schlussfolgerungen 159
 5.1.8 Beispiel für Instruktionen zum Ratertraining beim Konstruktionsspiel 159
 5.1.9 Zusammenfassung 161

5.2 Spielen als aktive Darstellung, Gestaltung, Symbolisierung 162

5.2.1 Selbstdarstellung durch Gestaltung und Symbolisierung 162
 5.2.2 Darstellungs- und Gestaltungsaspekte des Funktionsspiels 163
 5.2.3 Darstellungs- und Gestaltungsaspekte des Konstruktionsspiels 164
 5.2.4 Selbst- und Fremddarstellung durch Symbolisieren 165
 5.2.5 Darstellung und Spielgestaltung im Regelspiel 166
 5.2.6 Gestaltung der Gegenwart durch das Spiel 167
 5.2.7 Zusammenfassung 168

5.3 Eine besondere Form von Rollenspiel 169

Von: Christoph Fischer

5.3.1 Was Rollenspiele sind 169
 5.3.2 Geschichte der Rollenspiele 170
 5.3.3 Der Aufbau eines Rollenspiels 170
 5.3.4 Das Regelwerk 171
 5.3.5 Der Charakter 171
 5.3.6 Der Spielleiter 171
 5.3.7 Die Geschichte 172
 5.3.8 Pen&Paper-Rollenspiel 172
 5.3.9 LARP 173
 5.3.10 Computerspiele 173
 5.3.11 Zusammenfassung 174

| | | |
|------------|--|------------|
| 5.4 | Die Förderung der individuellen Entwicklung durch Spielen | 174 |
| 5.4.1 | Vielfalt von Spielen oder gezielte Spielauswahl? | 174 |
| 5.4.2 | Lernspiele zur Entwicklung von Kompetenzen | 175 |
| 5.4.3 | Spielförderung als Förderung individueller Entwicklung | 176 |
| 5.4.4 | Spielzeugpropheten und das Beispiel „Kriegsspielzeug“ | 176 |
| 5.4.5 | Individuelles Spiel und Förderung des Sozialkontakts | 178 |
| 5.4.6 | Förderung von Erlebniswert und Verhaltenskompetenzen | 178 |
| 5.4.7 | Entwicklungsfördernde Verhaltensweisen der Eltern | 179 |
| 5.4.8 | Kindliche Individualität als Ziel der Förderung | 180 |
| 5.4.9 | Zusammenfassung | 181 |
| 5.5 | Die Bedeutung der Familie für die Spielentwicklung | 182 |
| 5.5.1 | Die Bedeutung des Spiels für das Kind in der Familie | 183 |
| 5.5.2 | Die Rolle der Familie bei der Spielentwicklung | 184 |
| 5.5.3 | Die Familie als Spielpartner des Kindes | 188 |
| 5.5.4 | Zusammenfassung | 189 |
| 5.6 | Das Kinderspiel im Wandel der Zeit | 190 |
| 5.6.1 | Elektronische Spiele | 191 |
| 5.6.2 | Einfluss der Computer- und Videospiele auf die Spielentwicklung | 193 |
| 5.6.3 | Computerspielarten und Computerspielinhalte | 195 |
| 5.6.4 | Persönlicher Sinn von Computerspielen für Kinder und Jugendliche | 198 |
| 5.6.5 | Simulation von Realität und der Spaß am Computerspiel | 199 |
| 5.6.6 | Freizeitregulation und Computerspiel | 200 |
| 5.6.7 | Computerspiel und aktuelle Entwicklungsbedingungen | 202 |
| 5.6.8 | Einfluss der Computerspiele auf den Spieler | 204 |
| 5.6.9 | Computerspiel für ältere Menschen | 207 |
| 5.6.10 | Zusammenfassung | 209 |
| 6. | Anwendungsaspekte | 213 |
| 6.1 | Anwendungsaspekte für Spieldiagnostik und Spieltherapie | 214 |
| 6.1.1 | Diagnostik und Therapie: Spiel in der klinischen Praxis | 214 |
| 6.1.2 | Individuelles Kind und klinisches Handeln | 215 |
| 6.1.3 | Diagnostisches Vorgehen in der Spielbeziehung | 215 |
| 6.1.4 | Veränderung der Lebenssituation als heilsame Maßnahme | 216 |
| 6.1.5 | Therapeutisches Vorgehen mit Hilfe des Spiels | 217 |
| 6.1.6 | Freiheit des Spielverhaltens in der therapeutischen Behandlung | 217 |
| 6.1.7 | Persönlichkeitsentwicklung, Spieldiagnostik, Spieltherapie | 219 |
| 6.1.8 | Kindliches Leben und Verständnis des Spielverhaltens | 219 |
| 6.1.9 | Gefahr der Beeinträchtigung und mögliche Gegenmaßnahmen | 220 |
| 6.1.10 | Zusammenfassung | 220 |
| 6.2 | Hinweise für Eltern, Pädagogen, Seelsorger, Ärzte und Psychologen | 221 |
| 6.2.1 | Das Spiel – Wirklichkeitsbezug des Kindes | 221 |
| 6.2.2 | Das Spiel und die Spielumwelten des Kindes | 222 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 6.2.3 | Bedingungen spielerischer Selbstentfaltung | 223 |
| 6.2.4 | Nachahmung, Bewältigung und Integration von Gegensätzen im Spiel | 224 |
| 6.2.5 | Signale des Spiels | 225 |
| 6.2.6 | Das Spiel als Vermittler der Zeit im Erleben | 225 |
| 6.2.7 | Die hohe Relevanz des Spiels im kindlichen Leben | 226 |
| 6.2.8 | Zusammenfassung | 227 |
| 7. | HERZ-Theorie des Kinderspiels | 229 |
| 7.1 | Vorbemerkung | 230 |
| 7.2 | Handlung im Spiel | 230 |
| 7.3 | Erleben im Spiel | 231 |
| 7.4 | Realität im Spiel | 234 |
| 7.5 | Ziele im Spiel | 235 |
| 7.6 | „Eis“-Modell des Spiels | 235 |
| 7.7 | Zusammenfassung | 237 |
| | Glossar – Erläuterung wichtiger Begriffe | 239 |
| | Literatur | 247 |
| | Sachverzeichnis | 253 |
| | Der Autor und sein Team | 262 |