



# Bedeutung des interaktiven Spiels im Übergang zur Schule

*„Schulfähigkeit setzt Spielfähigkeit voraus“*



# „Definition“

„Alles, was das Kind von sich selbst aus tut, ist seine natürliche Vorbereitung für das Leben. Das Kind entwickelt im Spiel ganz von selbst all seine Anlagen, die es mitbekommen hat und die es im Leben gebrauchen soll.“

Berthold Otto (1859-1933), Reformpädagoge

## Zusatz aus dem mündlichen Vortrag

Für den Begriff „Spiel gibt es keine genaue, allgemein anerkannte Definition. Der Grund hierfür ist, dass mit „Spielen“ ganz unterschiedliche Aktivitäten bezeichnet werden, die wiederum aus sehr komplexen und vielfältigen Verhaltensweisen bestehen. Deshalb vertrat z.B. der Philosoph Ludwig Wittgenstein (1889-1951) die Position, dass die Gesamtheit aller Spiele lediglich durch „Familienähnlichkeit“ miteinander verbunden sei. Somit ist es unmöglich, eine alle Arten von Spielen umfassende Definition zu finden.



# Das Spiel

Wussten Sie.....,

- ▶ **dass Neugier und Erkundungsdrang „der Motor“ der kindlichen Entwicklung ist?**  
(Kinder sind von Geburt an neugierig, wollen mitbekommen, was um sie herum passiert)
- ▶ **dass sich kindliche Neugier nicht beliebig wecken lässt?**  
(hängt davon ab, welche Fähigkeiten gerade heranwachsen. Lläuft das Kind gerade frei, möchte es durch die Wohnung flitzen oder über verschiedene Gehwegplatten)
- ▶ **dass Spielen und Lernen eins sind?**  
(Kinder erforschen und erkunden Dinge nach Beschaffenheit und Unterschieden, sie machen sich mit alltäglichen Gegenständen vertraut und finden auf einem, manchmal etwas schwierigen Weg von Versuch und Irrtum heraus, wie etwas zusammenhängt oder funktioniert)

- 
- **dass Kinder nicht ständig neue Angebote und jede Menge Abwechslung brauchen?**

(weniger ist oft mehr, lieber einfache Spielsachen als elektronisches Spielzeug, Kinder lernen sich länger und intensiver mit einer Sache zu beschäftigen, wenn weniger Auswahl da ist)

- **dass Eltern immer Vorbild für ihr Kind sind?**

(im Guten wie im Schlechten, das gesamte Umfeld des Kindes ist Vorbild)

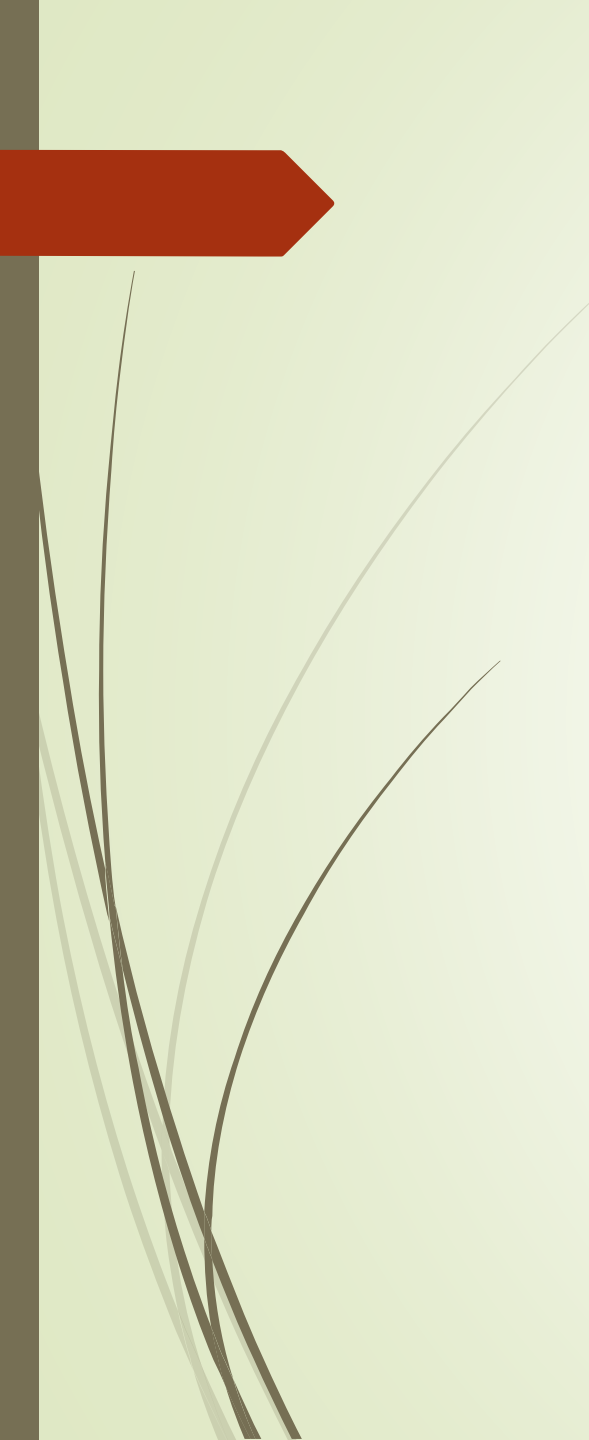
- **dass man einem Kind durch Erklären und Zeigen manches Lernen erleichtern kann?**

(d.h. nicht dass Sie das eigene Ausprobieren und Üben abnehmen, Hilfestellungen geben, wenn das Kind darum bittet oder die Situation es hergibt)



# „Spiel ist keine Spielerei“

- ▶ Sondern es ist der Hauptberuf eines jeden Kindes (es ist dabei, die Welt um sich herum, sich selbst, Geschehnisse, Situationen, Beobachtungen und Erlebnisse im wahrsten Sinne des Wortes zu begreifen)
- ▶ Spielforscher gehen davon aus, dass Kinder 7 – 8 Stunden pro Tag spielen müssen (das sind bis zum vollendeten 6.Lj. ca. 15 000 Stunden)
- ▶ Spiel formt die Persönlichkeit
- ▶ Ist Nährboden für den Erwerb von notwendigen schulischen und beruflichen Fähigkeiten
- ▶ Schulfähigkeit setzt Spielfähigkeit voraus
- ▶ Spielen erfasst alle Entwicklungsbereiche
- ▶ Spielerisches Tun verändert sich im Laufe der Zeit
- ▶ Es besteht ein deutlicher Zusammenhang zwischen Spiel- und Schulfähigkeit

- 
- Spielen bedeutet Erwerb von Kompetenzen, alles was Kinder hören, fühlen, sehen, in den Händen halten und begreifen wird schnell zum Spiel (ob Modderpumpe auf den Boden klatschen lassen, Stulle als Auto übers Brett fahren lassen etc. → sofort entsteht eine Spielhandlung, es ist die handelnde Auseinandersetzung mit der Umwelt)
  - seit Jahren ist aus dem Feld der Spieleforscher bekannt, dass Kinder die viel und intensiv spielen, gerade in allen **4 Kompetenzbereichen** folgende Verhaltensmerkmale auf- und ausbauen
    - a) **emotionaler Bereich:** - besseres Erkennen, Erleben und Verarbeiten von Gefühlen, besseres Verarbeiten von Enttäuschungen, geringere Aggressionsbereitschaft, höhere Belastbarkeit und Erleben einer größeren Zufriedenheit
    - b) **sozialer Bereich:** - besser Zuhören können, geringerer Vorteilsurteilsbildung, bessere Kooperationsbereitschaft, höheres Verantwortungsempfinden, höhere Regelakzeptanz, intensivere Freundschaftspflege
    - c) **motorischer Bereich:** - raschere Reaktionsfähigkeit, fließendere Gesamtmotorik, bessere Auge-Hand-Koordination, differenzierte Grob- und Feinmotorik
    - d) **kognitiver Bereich:** - besseres logisches Denken, höhere Konzentrationsfähigkeit und Gedächtnisleitungen, größere Phantasie und klügeres Durchschauen von Manipulationsversuchen

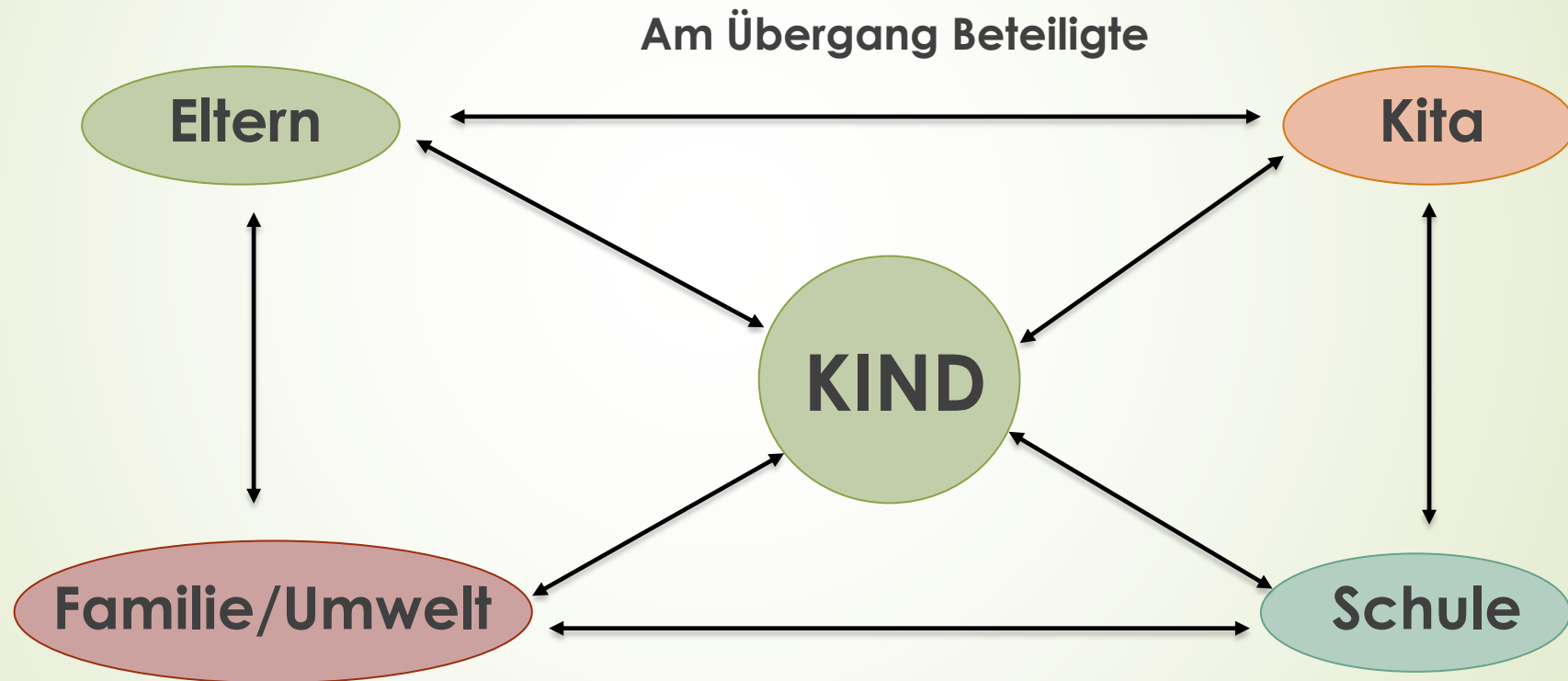
Kinder erlernen also im Spiel die Kompetenzen, die notwendig sind, um ein selbstständiges und selbstverantwortliches Leben zu führen.




# Was können Kinder „spielend“ Lernen

- Ausdauer
- Konzentration
- Merkfähigkeit
- Sinneswahrnehmung aller Wahrnehmungsbereiche
- Langzeit- und Kurzzeitgedächtnis
- Motorik, Bewegung und Aktivität
- Sozial – emotionaler Bereich
- Kommunikation
- Denken und Zusammenhänge erkennen
- Kreativität

# „Nun beginnt der Ernst des Lebens“







# Was machen Grundschullehrer und Sonderpädagogen um das Spielbedürfnis zu befriedigen?

- Unterrichtpensum steigert sich im Laufe der Schulzeit
- Keine strikten Klingelzeiten
- Abhängig von der Schule und ihrem Konzept
- Vermehrte, sich im Laufe der Jahre reduzierende, Wandertage / Höhepunkte schaffen
- Spiele im Unterricht einbauen
- Möglichkeiten der Hortbetreuung



# 5 Tipps um die Entwicklung zu Unterstützen

- Genügend Zeit und Gelegenheit geben, nach eigener Lust und Laune zu spielen und sich zu bewegen
- Nicht versuchen, dem Kind etwas beizubringen wozu es noch nicht bereit ist
- Loben und Bestärken, wenn das Kind etwas von sich selbst aus machen möchte
- Möglichkeit bieten, erlernte Dinge auch im Alltag umzusetzen
- Verlieren lassen, damit das Kind lernt mit Enttäuschungen und Rückschlägen umzugehen



# Spielformen

- ▶ **Explorationsspiel, auch Übungsspiel oder Funktionsspiel**  
(Sinneserfahrungen stehen im Vordergrund, motorische Fkt. werden zunächst materialunabhängig geübt z.B. Finger in den Mund, später mit Beginn des Greifens und der Verknüpfung mit weiteren Sinneserfahrungen werden Gegensätze mit in das Spiel einbezogen)
- ▶ **Symbolspiel / Phantasiespiel**  
(Kind verwendet realistische Gegenstände und kommentiert den Gebrauch dieser Gegenstände mit assoziierten Geräuschen z.B. Auto brumm brumm, Feuerwehr Tütata, „So tun als ob“- Kinder geben vor, jemand anderes zu sein)
- ▶ **Konstruktionsspiel**  
(auch „werkschaffendes Spiel“ genannt, sind auf fertiges Produkt ausgerichtet (Bauwerk, Gemaltes), Handlung steht im Vordergrund, Kind gelingt es zunehmend etwas herzustellen, was es vorher benannt hat, Erweiterung eigener Handlungs- und Denkräume, fördert Teamgeist)
- ▶ **Parallelspiel**  
(wichtige Übergangsfunktion vor dem komplizierten sozialen Spiel, bereitet das eigentliche Rollenspiel vor, Kinder spielen nebeneinander- beobachten ihr Tun, imitieren einander und probieren die beobachtende Handlungsmöglichkeiten am Gegenstand aus- spielen aber hier noch nicht wirklich miteinander)



► **Rollenspiel**

(auch Königsweg des Lernens genannt, symbolische Darstellung von Erfahrungen, Konfliktsituationen und Verhaltensweisen, Verarbeitungsmöglichkeit von real Erlebtem über Sprache und Gedanken, Spiegel der Alltagswelt und der Verhaltensweisen und Umgangsweisen der Eltern mit dem Kind, das Selbstgespräch im Spiel hat heilende und erneuernde Wirkung)

► **Regelspiel**

(Regeln bestimmen Spielinhalt und ermöglichen Orientierung und Ordnung, beginnender Wettbewerb, Unterschiede werden wahrgenommen, Kind lernt Gruppenfähigkeit)

► **Bewegungsspiel**

(Spaß an Bewegung und Freude, Ausprobieren eigener Grenzen, Zusammenspiel von Denken, Planen und der motorischen Umsetzung)



# Zusammenfassung

- Kinder werden im Spiel ganzheitlich angesprochen
- Sie werden körperlich und geistig aktiv
- Spiel ist die kindgemäße Form des Lernens
- Spiel ermöglicht langsames Hineinwachsen in seine Lebenswelt
- Erwerb von Einstellungen und Verhaltensweisen, die es für seine Lebensbewältigung benötigt
- Spiel fördert und regt soziale, emotionale Entwicklung an