

# **Vom Sinn des Spielens**

## **Reflexionen und Spielideen**

von

Siegbert A. Warwitz und Anita Rudolf

2. aktualisierte Auflage 2004



**Schneider Verlag Hohengehren**

›Die Welt? Ein Kind beim Spiel, die Brettsteine setzend‹

Herakleitos (500 v. Chr.)

›... der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist,  
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt‹

Friedrich Schiller (1795)

›Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt; daher übergebe  
ich sie lieber ihren Erziehern als ihnen selbst‹

Johann Christian Friedrich Guts Muths (1796)

›Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben‹

Maksim Gorkij (1913)

›Spielzeug

Kind, wie glücklich bist du, wenn du da sitzt und den ganzen Morgen mit einem zerbro-  
chenen Zweig spielst.

Ich lächle über dein Spiel mit dem zerbrochenen Zweiglein.

Ich bin eifrig bei meinen Rechnungen, stundenlang Zahlen zusammenzählend.

Vielleicht schaust du auf mich und denkst. ›Was für ein dummes Spiel, damit deinen Mor-  
gen zu verderben?‹

Kind, ich habe die Kunst vergessen, in Stöcke und Sandhügel vertieft zu sein.

Ich suche nach teurem Spielzeug und sammle Klumpen von Gold und Silber.

Was immer du findest, du schaffst dir damit deine frohen Spiele; ich verschwende meine  
Zeit und Kraft an Dinge, die ich niemals erlangen kann.

In meinem schwanken Boot kämpf' ich, der Sehnsucht Meer zu durchkreuzen und ver-  
gesse, daß auch ich ein Spiel spiele.‹

Rabindranath Tagore (1915)

# Inhalt

<b>Das Märchen von der Stadt ohne Spiele</b>	5
<b>Gedanken über das Spiel</b>	8
Wie Spielen entsteht und warum Menschen spielen . . . . .	8
Was Spielen bedeutet und welche Merkmale es kennzeichnen . . . . .	18
Was Spielen bewirken kann . . . . .	22
Wie Spielen beeinflusst wird (Spielraum – Spielzeug – Spielverhalten) . . . . .	25
<b>Fazit:</b> Der Mensch braucht das Spielen . . . . .	35
<b>Sinngebungen des Spiels in Spielsituationen und Beispielen</b>	37
• Spielend Kontakte knüpfen – Kennenlernspiele . . . . .	37
• Spielend sich bewegen – Bewegungsspiele . . . . .	40
• Spielend seine Sinne erproben – Wahrnehmungsspiele . . . . .	45
• Spielend sich messen – Wettspiele . . . . .	57
• Spielend Abenteuer erleben – Abenteuerspiele . . . . .	64
• Spielend Probleme lösen – Denkspiele . . . . .	69
• Spielend sich entspannen – Entspannungsspiele . . . . .	75
• Spielend ein anderer sein – Rollenspiele . . . . .	78
• Spielend lernen – Lernspiele . . . . .	82
• Spielend sein Glück versuchen – Glücksspiele . . . . .	88
• Spielend bauen und konstruieren – Konstruktionsspiele . . . . .	91
• Spielend in virtuelle Welten eintauchen – Elektronikspiele . . . . .	100
• Spielend früheren Zeiten begegnen – Spiele früherer Zeiten . . . . .	107
• Spielend anderen Völkern begegnen – Spiele anderer Völker . . . . .	118
<b>Umstrittene Spielformen</b>	126
Kriegsspiele . . . . .	126
Friedensspiele . . . . .	145
Hämespiele . . . . .	152
<b>Spielkreativität</b>	161
Die Entwicklung eines Spiels aus einer Spielidee . . . . .	161

---

<b>Spielanlässe</b>	167
Kindergeburtstag . . . . .	167
Partyspiele . . . . .	181
Schulfeste und Projekte . . . . .	191
Brueghels Kinderspiele . . . . .	191
Spiellandschaften . . . . .	197
Dschungelabenteuer . . . . .	197
<b>Spielimpulse</b>	210
Gelände als Spielimpulse . . . . .	210
Spielgeräte als Spielimpulse . . . . .	221
Materialien als Spielimpulse . . . . .	233
Körper und Mitspieler als Spielimpulse . . . . .	241
Situationen als Spielimpulse . . . . .	246
<b>Spielprobleme</b>	249
Keine Lust haben . . . . .	251
Spielregeln nicht einhalten . . . . .	252
Nicht mit Aggressionen zurechtkommen . . . . .	253
Mogeln . . . . .	256
Nicht verlieren können . . . . .	258
<b>Der Spielleiter</b>	262
„Spielregeln“ für Spielleiter – ein Verhaltenskatalog . . . . .	262
Spielleitertypen – ein Fragebogen zur Selbsteinschätzung . . . . .	263
 <b>Literaturverzeichnis</b>	 271
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	274
<b>Spieleverzeichnis</b>	277

## Dieses Buch

### möchte

- zum Nachdenken über das Spielen einladen
- vielfältige, erprobte Spielmöglichkeiten präsentieren
- zu eigenen Spielschöpfungen anregen.

Es versteht sich als **ein Handbuch** und Nachschlagewerk, das die Rolle eines Spielbegleiters durch die verschiedenen Lebensabschnitte übernehmen und als Spielberater zu jeder Gelegenheit zur Verfügung stehen möchte.

Von den gängigen Spielesammlungen unterscheidet es sich besonders dadurch, dass es nicht bestimmte Ablaufformen und Regeln festschreibt, sondern die vorgestellten Spiele aus einzelnen ›Sinngestaltungen‹ und einfachen ›Spielgedanken‹ heraus entwickelt. Diese Konzeption bietet eine Reihe von Vorteilen:

- das Spielen bleibt offen für kreative Abwandlungen der Grundidee,
- die Spielenden sind hinsichtlich ihrer Spielfähigkeit gefordert,
- das Spiel beansprucht den Menschen ganzheitlich, mit seinen physischen, emotionalen, intellektuellen und sozialen Fähigkeiten,
- der Spielvorrat wird nahezu unerschöpflich,
- die Spiele sind an jedem Ort, in jedem Alter, in jeder Gruppengröße spielbar.

So kann beispielsweise der schlichte Spielgedanke ›Ball über die Schnur‹ schon von Kleinkindern und noch von älteren Senioren in der Wohnstube mit Luftballons realisiert werden. Er kann aber auch bis zu höchsten sportlichen, technischen und taktischen Ansprüchen gesteigert werden, etwa durch eine Wettkampfmannschaft im Sportspiel Volleyball. Die Spielwünsche sind auf nahezu jede Spielsituation einstellbar. Es erübrigt sich also, das Alter der Spielenden, Raum oder Mitspielerzahlen festzulegen.

Der Spielbegeisterte kann an jeder Stelle des Buches mit dem Lesen beginnen:

- Wer aus dem Fundus einer erprobten Sammlung von Spielen schöpfen möchte, stößt in diesem Buch auf über 250 Spielangebote.
- Wer zu einem bestimmten Anlass, für seinen Unterricht, für den Kindergeburtstag oder einen geselligen Abend, zündende Spielideen sucht, findet sie schnell und problemlos über das ausführliche Spieleregister oder unter den Schwerpunktkapiteln.
- Wer erfahren will, wie man Spiele aus einfachen Spielideen entwickelt, liest die Kapitel über das Arrangieren von Spielen oder das Ausgestalten von Spielgedanken.
- Wer sich nicht damit begnügen will, Spiele nach vorgegebenen Regeln 'abzuspielen', sondern sein Spielen individuell zu gestalten und auf seine Spielpartner und die Spielsituation zuzuschneiden beabsichtigt, wird durch zahlreiche Varianten zum Modifizieren der Grundspielidee angeregt.



- Wer sogar sein Spielgerät selbst herstellen möchte, z. B. ein eigenes Brettspiel, einen Windvogel (Drachen) oder eine Steinschleuder, findet hierzu sachgerechte, durch Abbildungen veranschaulichte Anleitungen.
- Wer sich in Mußestunden auch einmal dem Wesen des Spiels, seiner Symbolebene, seinem Lernpotenzial, seinen unerwarteten Facetten zuwenden möchte, wird sich im besinnlichen Teil des Buches aufgehoben fühlen.
- Wer sich für die Entstehung einzelner Spielformen, etwa für die schaurigen Wurzeln des Schachspiels oder des Völkerballspiels, interessiert, blättert in dem historischen Vorspann der jeweiligen Spielbeschreibung.
- Wer sich auch mit kritischen Erscheinungsformen des Spielens befassen möchte, findet dazu in den Kapiteln ›Kriegsspiele‹, ›Friedensspiele‹ oder ›Hämespiele‹ Gelegenheit.

**Zielgruppe dieses Buches** sind Menschen, die für anspruchsvolles Spielen beruflich oder privat aufgeschlossen sind.

Als konkrete Ansprechpartner können vor allem Lehrer, Hochschullehrer, Studenten, Erzieher, Eltern, Spielgruppenleiter, Animatoren, Jugendliche, Senioren gelten:

- ◆ **Lehrer**, die ihren Unterricht spielerisch gestalten wollen, mögen in den Wahrnehmungsspielen, Denkspielen, Bewegungsspielen oder Konstruktionsspielen hilfreiche Anregungen entdecken. Für eine vielleicht anstehende Projektwoche zeigt ein eigenes Kapitel mit präzisen Vorschlägen und viel Bildmaterial, wie man die Sporthalle im fächerübergreifenden Unterricht in eine abenteuerliche Dschungellandschaft verwandeln kann.
- ◆ **Hochschullehrer** können von dem reichlichen Material für ihre Lehrveranstaltungen profitieren, Ansatzpunkte für kritische Auseinandersetzungen mit dem Phänomen Spiel finden und Hinweise für Spielanalysen und praktische Spielgestaltungen entnehmen.
- ◆ **Studenten** können sich über die Merkmale des Spiels, die verschiedenen Entstehungstheorien, die didaktischen Möglichkeiten, die Sinnfragen, die kritischen Erscheinungsformen sachkundig machen.
- ◆ **Kindergärtnerinnen/Erzieherinnen** können sich des Spielerepertoires für besinnliches, spannendes oder zum Lernen anregendes Spielen bedienen. Allein das Brueghelbild bietet mehr als 80 attraktive Spielideen für die Vorschule, die es mit den Kindern zu entdecken lohnt.
- ◆ **Eltern** erhalten durch das Buch Hinweise und Hilfen, in ihrer Familie eine Spielkultur zu schaffen, die Großeltern, Eltern, Tanten, Onkel und Kinder verschiedenen Alters statt eines Fernsehabends im gemeinsamen Spiel zusammenführt. Im Kapitel ›Kindergeburtstag‹ ist dem speziellen Bedürfnis einer Festgestaltung für die jüngere, in den Partyspielen für die ältere Generation Rechnung getragen. Das Kapitel ›Elektronikspiele‹ bietet wertende Analysen für die Spielzeugwahl.

- ◆ **Spielgruppenleiter** und **Spieleanimateure** werden in diesem Buch mit einem reichhaltigen Spieleangebot für die Freizeitgestaltung bedient. Partnerspiele und Gruppenspiele, Spiele für Wald und Innenräume, spannende Sportspiele, Staffeln und Abenteuerspiele sprechen die Betreuten jeden Alters an.
- ◆ **Kinder** und **Jugendliche** finden ihre Interessenlage vor allem im Bereich der Entdecker- und Abenteuerspiele angesprochen. Sie sind gefordert, sich zu wagen, einen Geheimbund mit Baumhaus, Geheimsprache, Geheimschrift, Geheimzeichen, Geheimritualen zu gestalten, sich in Robin Hood und seine Gesellen zu verwandeln, Geländespiele zu organisieren, Spielgeräte wie Schleudern oder Drachen selbst herzustellen.
- ◆ **Seniorenzirkel-Leiter** betrifft das Buch in der bedeutsamen Aufgabe, aufkommender Langeweile und drohender Vereinsamung durch kreatives Spielen sinnvoll zu begegnen und Gemeinsamkeit erlebbar zu machen. Je nach dem geistigen Anspruch und den physischen Möglichkeiten erfüllt das vorliegende Buch die Wünsche der Älteren durch sein Arsenal an ansprechenden Kontaktspielen, Ratespielen, Denkspielen, Entspannungsspielen, Gesellschaftsspielen oder Tanzspielen.

Der Mensch braucht die Arbeit, aber auch das Spielen zu seiner Selbstverwirklichung.

**Die Verfasser wünschen** ihren Lesern Vergnügen und Sinnfindung im Spielen.