Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 80 (2018)

Heft: 1: Spielen in der Schule

Artikel: Das Spiel in der Schule

Autor: Wannack, Evelyne

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-823636

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.12.2025

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

Das Spiel in der Schule

Die Umschreibung, dass das Spiel den Kindern den Zugang zur Welt eröffnet, impliziert zweierlei Dinge. Spiel setzt sich von der realen Welt ab und nimmt diese gleichzeitig spielerisch vorweg.

VON EVELYNE WANNAK, PH BERN

Und tatsächlich wird Spiel häufig als Gegensatz von etwas dargestellt, sei es vom Ernst des Lebens, vom Lernen, von Arbeit, von Wirklichkeit und zugleich ist es schwierig, dies voneinander abzugrenzen. Deshalb verwundert es nicht, dass der Versuch zu definieren, was Spiel ist, sich wie ein roter Faden durch die Geschichte der Menschheit zieht. So finden sich etwa bei Klager (2016) zur Definition von Spiel die Merkmale Spielregeln, Spielraum, Geschlossenheit, Freiheit, Zeit, Gegenwärtigkeit, Spannung und Ambivalenz, Wiederholbarkeit, Schein und Ernst sowie Ziel- und Zwecklosigkeit. Machen Sie selber ein Gedankenspiel und stellen Sie sich eine Spielsituation vor, welche Merkmale treffen zu oder treffen eben nicht zu?

Das didaktisch eingesetzte Spiel

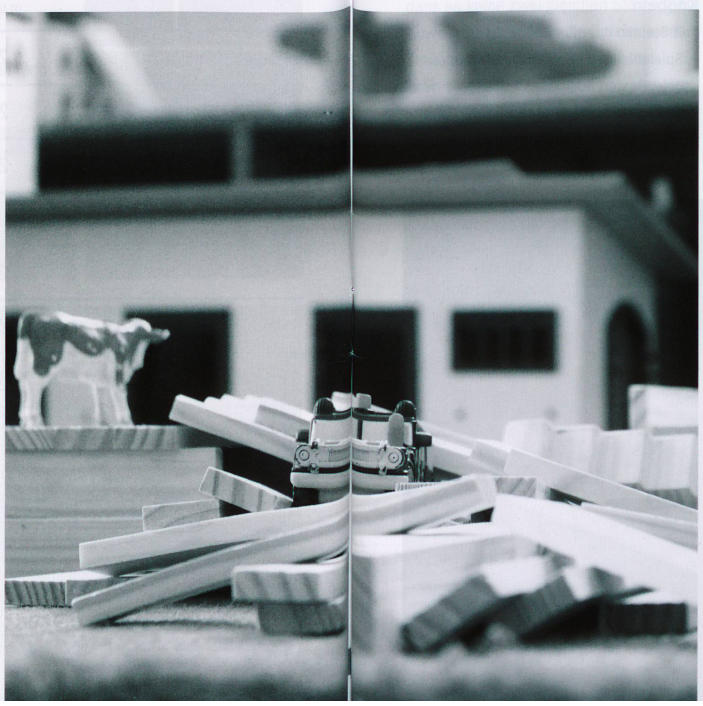
Eine weitere wiederkehrende Frage ist die, ob Spiel didaktisch eingesetzt noch die Merkmale von Spiel besitzt. Ist es noch Spiel, wenn es einem Ziel, einem bestimmten Zweck dient? Drehen wir die Frage einmal um. Wann ist Spiel für Kinder Spiel? Im Rahmen einer Studie wurden Kindern Fotos aus dem eigenen Kindergarten mit unterschiedlichen Tätigkeiten vorgelegt (McInnes 2010). Um zu entscheiden, ob es sich um Spiel oder Arbeit handle, nutzten die Kinder verschiedene Hinweise. Fotos, die Tätigkeiten draussen oder im Innenraum des Kindergartens am Boden darstellten, wurden als Spiel identifiziert im Gegensatz zu Tätigkeiten an Tischen. Mit Spiel verbanden die Kinder unstrukturierte Materialien wie z.B. Sand, Holz sowie Symbol- und Rollenspiele.

Aufschlussreiche Zuschreibungen ergaben sich bezüglich der Anwesenden. Waren die Kinder gewohnt, dass die Lehrperson sich an ihrem Spiel beteiligt, dann wurden auch Fotoszenen als Spiel bezeichnet, wenn eine Lehrperson anwesend war. Kinder, die das nicht gewohnt waren, interpretierten eine Szene als Spiel, wenn keine erwachsene Person anwesend war. Deutlich mit Spiel war für die Kinder die eigene, freie Wahl des Spiels, des Spielorts und des Spielverlaufs verbunden sowie positive Emotionen wie Freude, Spass und Spannung.

Erkenntnisse aus dem Spiel

Eine andere Sicht auf das Spiel – sei es aus Kinder- oder Erwachsenenperspektive – erlaubt die Frage, welche Erkenntnis-Dimensionen angesprochen werden. Klager (2016) nennt deren drei: Sach-, Selbst- und Welterkenntnis. Hinsichtlich Sacherkenntnis geht er davon aus, dass es beim Spielen darum geht, Probleme zu lösen. Im Verlauf des Spiels werden verschiedene Strategien ausprobiert. Erfolgreiche Strategien zur Lösung des Problems können in einem nächsten Spieldurchgang auf ihre Güte hin geprüft und verfeinert werden. Sowohl das Problem als auch die Lösung im Spiel kann aus der Spielwirklichkeit in die reale Welt – und vice versa – transferiert werden.

Unabhängig vom Ausgang des Spiels machen die Spielenden Erkenntnisse über sich selbst. Das Spiel bietet die Möglichkeit des Ausprobierens und damit an sich neue Fertigkeiten und Fähigkeiten zu entdecken. Es ermöglicht ebenfalls ein anderes Ich anzunehmen und somit in der Sphäre des Spiels Erfahrungen mit einer anderen Rolle, die womöglich in der realen Welt nicht eingenommen werden kann, zu machen. Über die Sach- und Selbsterkenntnis erlangen Spielende auch den Zugang zur Welt. Das Spiel als symbolische Repräsentation von Welt enthält das Potenzial, sich mit grundlegenden Prinzipien dieser auseinanderzusetzen, indem z.B. Gegenstände eine eigene Interpretation erhalten oder lediglich in der Vorstellung vorhanden sein können. Durch den imaginären Zauber des Spiels wird das Spielen mit der Welt möglich.



Die im Laufe der kindlichen Entwicklung auftretenden Spielformen wie Funktions-, Konstruktions-, Symbol-, Rollen- und Regelspiel zeigen die vielfältigen Zugangsweisen zur Erlangung von Sach-, Selbst- und Welterkenntnis auf.

Empirische Befunde verweisen gleichzeitig auf die Wichtigkeit des Spiels für die kognitive, emotionale und soziale Entwicklung der Kinder (Hauser 2013).

Digitale Spiele

Neben den klassischen Spielformen als Zugang zur wirklichen Welt, treten vermehrt digitale Spiele und damit virtuelle Welten auf. Hinsichtlich dieser gehen die Meinungen, welchen Nutzen respektive Schaden diese Spiele für Kinder und Jugendliche mit sich bringen, weit auseinander. Für die einen steht der spielerische Umgang mit digitalen Medien und damit die Vorbereitung auf die sich zunehmend digitalisierte Welt im Vordergrund, während andere auf die gesundheitlichen Gefahren, den Verlust von Primärerfahrungen und die soziale Isolation aufmerksam machen.

Gerade die digitalen Spiele, auf die sowohl die allgemeinen Merkmale des Spiels als auch die Erkenntnis-Dimensionen zutreffen, zeigen den Spielraum des Ausprobierens, des Entrinnens und zugleich der Weltöffnung auf. Die «Gamification» nutzt diesen Spielraum, indem spieltypische Elemente in unterschiedliche Kontexte übertragen werden. Dieser Trend durchdringt bereits verschiedenste Lebensbereiche und macht auch vor der Schule nicht halt. Fuchs et al. (2014) setzen sich kritisch mit diesem Trend auseinander. So sind wir weiterhin herausgefordert, über den pädagogischen Einsatz des Spiels in all seinen Facetten nachzudenken.

Prof. Dr. Evelyne Wannack
Evelyne Wannack machte eine Ausbildung zur Primarlehrerin und absolvierte das Studium der Pädagogischen Psychologie, Allgemeinen Pädagogik und Sportwissenschaft an der Universität Bern. 2002 promovierte sie in Erziehungswissenschaft. Nach mehrjährigen Tätigkeiten am Institut für Erziehungswissenschaft an der Universität Bern sowie in der Lehrerinnen- und Lehrerbildung wurde sie 2007 Forschungsbeauftragte am Institut für Forschung, Entwicklung und Evaluation der Pädagogischen Hochschule Bern. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Unterrichtsgestaltung in Kindergarten und Primarstufe sowie der Geschichte des Kindergartens.

Literatur
Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo & Schrape, Niklas (Hrsg.) (2014). Rethinking Gamification. Leuphana University of Lüneburg: meson press, Hybrid Publishing Lab.
Hauser, Bernhard (2013). Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.
Klager, Christian (2016). Spiel als Weltzugang. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
McInnes, Karen Elizabeth (2010). The Role of Playful Practice for Learning in the Early Years. University of Glamorgan.