

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 71 (1984)
Heft: 8: Spielen in der Schule

Artikel: Spielen in der Pause
Autor: Dürig, Rolf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-530056>

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: 26.01.2026

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

Spielen in der Pause*

Rolf Dürig

1. Über den Wert des Spielens

Über Wert und Bedeutung des kindlichen Spiels gibt es zahlreiche Untersuchungen und Theorien. Für J. Huizinga, bedeutender holländischer Kulturphilosoph (1872 bis 1945), «der sich ganz besonders mit dem Spiel als kulturellem Faktor auseinandergesetzt hat, ist ‹alles Spiel zunächst und vor allem ein freies Handeln›. Denn in dieser Freiheit findet das Kind sich selbst, erkennt seine Möglichkeiten und seine Begrenzungen und stellt sich in eine lebendige Beziehung mit seiner Umwelt.» (T. Brügger, 1, S. 23)

H. Kammler (6, S. 18) erweitert diese Beurteilung, indem er die folgenden Eigenschaften aufzählt, die zum kindlichen Spiel gehören:

- Im Spiel erprobt das Kind die Umwelt, fördert dadurch seine Kreativität und baut Ängste ab.
- Im Spiel werden Körper und Geist trainiert.
- Spielend werden die Fähigkeiten zur Kooperation erworben.
- Das Spiel bietet dem Kind die Möglichkeit, entwicklungs- und umweltbedingte Aggressionen loszuwerden.
- Im Spiel übt das Kind die Konzentrationsfähigkeit.

Mit diesen fünf Aspekten sind die wesentlichen Wirkungsbereiche des Spiels erfasst. Um diese weiter zu verdeutlichen, sei nachfolgend noch ein anderer Zugang zum Spielen erwähnt, nämlich derjenige von G. Mugglin / T. Brügger (1, S. 23 ff.). Sie schreiben dem gesunden Kind einen natürlichen Drang zur Bewegung, Gestaltung und Beziehung zu, den es im Spiel auslebt. Diesen Bedürfnissen entsprechend, unterscheiden sie dann zwischen Bewegungs-, Beziehungs- und Gestaltungsspielen, denen sie im einzelnen folgende Bedeutung zumessen:

- Bewegungsspiele: Sie stehen in engem Bezug mit der physischen Entwicklung des Kindes, das – man kann dies bereits beim Kleinkind beobachten – zunächst seine Glieder bewegt, die Möglichkeiten, die daraus erwachsen, wahrnimmt, und schliesslich seinen Körper beherrscht. Und durch diese Körperbeherrschung wird es befähigt, sich zu behaupten, sich mit seiner Umwelt auseinanderzusetzen, sie zu ergreifen, zu begreifen und schliesslich zu gestalten.
- Beziehungsspiele: Sie haben für die emotionale und soziale Entwicklung eine grosse Bedeutung, indem sie nachvollziehen lassen, was in der Umwelt an Beziehungen erlebt wird, indem sie das Einfühlungsvermögen durch die Phantasie entwickeln und soziale Zusammenhänge erleben lassen.
- Gestaltungsspiele: Sie sind Voraussetzung der Entwicklung aller Kreativität.

In dieser Beurteilung des Spiels werden wohl die Schwerpunkte etwas anders gesetzt. Im wesentlichen entsprechen die Erkenntnisse aber denen von H. Kammler.

Ein Begriff, der eigentlich in den bisherigen Aussagen enthalten, jedoch nicht erwähnt worden ist, muss hier noch besonders aufgeführt werden, das Lernen nämlich. Spielsituationen sind für das Kind immer auch Lernsituationen. Sowohl das konkrete Handeln wie das Lernen sind untrennbar mit dem Spiel verbunden.

Da Spielen meistens in einem sozialen Rahmen abläuft, findet dabei nicht zuletzt auch soziales Lernen statt. Weil es sich dabei aber gerade auch in der Schule um einen wichtigen erzieherischen Bereich handelt, soll hier nochmals konkreter darauf hingewiesen werden. In diesem Sinne seien nachfolgend mögliche soziale Auswirkungen des Spiels im einzelnen genannt (vgl. B. Daublebsky, 2); man kann erwarten, dass Kinder unter günstigen Voraussetzungen lernen:

- sich zuzuhören, sich mitzuteilen, sich zu verstehen, sich gegenseitig zu helfen;
- Rücksicht zu nehmen auf die Bedürfnisse anderer;

* Pädagogische Jahresarbeit 1983/84 der Höheren Pädagogischen Lehranstalt des Kantons Aargau (gekürzt).

- die eigenen Interessen zu artikulieren und mit denen anderer Kinder in Einklang zu bringen;
- Regeln zu verstehen, anzuerkennen, zu kritisieren und zu verändern;
- Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit;
- Aggressionen abzubauen und zu verarbeiten;
- Angst vor Neuem zu verlieren und zu erfahren, welchen Spass es macht, gemeinsam Spass am Spielen zu haben.

Aus dem bisher Gesagten geht zweifellos hervor, dass Spielen für die kindliche Entwicklung wichtig ist. Deshalb hat das Spiel mittlerweile auch Eingang in die Schulen gefunden, bleibt dort allerdings meistens auf Turn- und Randstunden beschränkt. Anders in der Pause: dort steht Spielen häufig im Mittelpunkt des Geschehens. Wie bereits früher erwähnt, weist die Pause für das Kind einen wesentlich grösseren Handlungsfreiraum auf als der Unterricht. Darin liegt auch in bezug auf das Spiel ihre Chance, indem das Kind eben spielen kann, was ihm gerade entspricht.

Andererseits ist zu bedenken, dass das Spielen in der Pause durch deren kurze Dauer, durch die örtlichen Verhältnisse und allfällige Verbote eingeschränkt wird. Auch ist in der Regel kein Spielleiter vorhanden, der die ablaufenden Gruppenprozesse ausgleichend beeinflussen kann. Es ist deshalb fraglich, ob soziales Lernen in dem Masse möglich ist, wie oben dargestellt. Zumindest müssten als Vorbedingung entsprechende Entwicklungen auch in der übrigen Schulzeit gefördert worden sein. Solche Einwände, die sicher angebracht sind, vermögen nun allerdings meines Erachtens den Wert des Spielens in der Pause nicht zu vermindern. Es gilt besonders zu bedenken, dass ungünstige Auswirkungen vor allem auch mit unbefriedigenden Pausenverhältnissen zusammenhängen. Davon wird im nächsten Abschnitt noch die Rede sein. Bei kind- und spielgemässen Voraussetzungen wird sich das Spielen in der Pause immer positiv auswirken.

1.2

Der Pausenplatz als Spielplatz

Spielen ist nicht die einzige, aber eine wichtige Pausenbeschäftigung. Viele Pausenplätze laden jedoch wenig zum Spielen ein oder sind geradezu ungeeignet dafür. Grundsätzlich

kann zwar überall gespielt werden, und es ist in diesem Sinne auch nicht erstaunlich, dass «alles bespielt wird, was vorhanden ist, aber eben nicht für das Spiel geplant war: Mäuerchen, Fenstersimse und Gitter, Rabatten, Treppen, Geländer. Alles gibt Spielimpulse und dient dem ausgelassenen Bewegungsdrang der Kinder.» (T. Brügger, 1, S. 12)

Andererseits schränken die örtlichen Verhältnisse die Spielsituation ein, indem die Spiele zwangsläufig daran angepasst werden müssen oder auf gewisse Spiele überhaupt verzichtet werden muss. Vielfach können wohl gerade die Spiele nicht mehr gespielt werden, die den Kindern die notwendige Bewegung verschaffen, da diese in der Regel auch am meisten Platz beanspruchen. Spielen die Kinder sie trotzdem, zieht dies entsprechende Konsequenzen nach sich: «Die meisten aufkommenden Spiele enden im allgemeinen Chaos, d.h. alle Aktivitäten laufen gleichzeitig und durcheinander ab und rufen nach Aufsicht und weiteren Verboten.» (T. Brügger, 1, S. 12) Die Fremdbestimmung (Regeln und Gebote) nimmt dann häufig Überhand gegenüber der Selbstbestimmung. Es kann dann letztlich nicht verwundern, wenn diese Umstände in einem unsozialen, gestörten Pausenverhalten der Kinder gipfeln. T. Brügge (1, S. 12 ff.) zeichnet davon nachfolgendes Bild, das nach seinen Angaben besonders auf städtischen Pausenplätzen zu beobachten ist:

Nur wenige und vor allem jüngere Kinder spielen während der Pause richtig und intensiv. Viele rennen nur ziel- und planlos umher oder beteiligen sich vielleicht spontan an irgendwelchen Spielen, wobei häufig begonnene Spiele aus Platzmangel oder durch bewusste Störaktionen verunmöglich werden. ... Das Pausenverhalten ist oft geprägt durch die Schwerpunkte Aggressivität und Passivität, die ein Ausdruck dafür sind, dass das echte Spielbedürfnis der Kinder einerseits verdrängt wird und ihm andererseits ein angemessener (adäquater) Lebensraum fehlt.

Nach meiner Ansicht gibt dieses Bild eine Extrem situation wieder, die wohl auftritt, aber nicht die Regel ist. Damit seien bestehende Mängel keineswegs heruntergespielt. Es gilt jedoch, die Spielsituation in der Pause ins richtige Licht zu rücken. Deshalb muss auch berücksichtigt werden, dass im letzten Jahrzehnt zahlreiche Schulhäuser mit Pausenplätzen gebaut worden sind, die sich im grossen und ganzen an den Bedürfnissen der Kinder orientieren

oder zumindest im Vergleich zu früher in wesentlichen Punkten Verbesserungen aufzuweisen.

Im weiteren bin ich der Meinung, dass viele Pausenplätze mit kleinem Aufwand – z. B. Markierung eines Spielfeldes – verbessert und spielbarer gemacht werden können. Und solche Veränderungen sind auch hier und da schon anzutreffen.

Schliesslich mangelt es wohl häufig trotz mannigfaltiger Spielliteratur an einem brauchbaren – und vor allem jederzeit abrufbaren – Repertoire an geeigneten Spielen. Diesem Aspekt soll die vorliegende Arbeit im weiteren Verlauf gewidmet sein.

1.2 Die Pausensituation heute

Was ist die Pause heute, ist sie

- blosser Unterbruch zwischen zwei Schulstunden?
- eine Erholung vom Lernen?
- eine Möglichkeit, primäre Bedürfnisse (Essen, WC) zu befriedigen!
- eine Aufforderung zur Bewegung als Ausgleich zum ständigen Stillsitzen?
- die langersehnte Befreiung von Stress und Langeweile?
- eine Möglichkeit, aufgestaute Aggressionen zu entladen?

Ist die Pause vielleicht auch

- körperliche und geistige Erholung?
- eine Zeit zum Spielen, zur Selbstbestimmung?
- eine Möglichkeit zur sozialen Auseinandersetzung, zu Kontakten und Gesprächen?

Die hier aufgeführte Fragenliste (nach T. Brügger, 1, S. 10) könnte natürlich noch um einiges erweitert werden. Alle Fragen berühren Teilaspekte, die zum Wesen der Pause gehören können und treffen wohl in der Realität je nach Situation auch zu.

Um nun doch noch eine Antwort auf die eingangs gestellte Frage zu geben: Pause ist das, was wir – Lehrer, Schulwart, Schulbehörden, Kinder, usf. – daraus machen oder daraus gemacht haben. Das bedeutet denn auch, dass dieser «pädagogische Freiraum» (T. Brügger, 1, S. 10) häufig auf denkbar ungünstige Art und Weise genutzt wird. Nach P. Struck (14, S. 79) beispielsweise «entspricht die Pause mehr dem Primat der Ruhe-, Ordnungs- und Entspannungsbedürfnisse der Lehrer, als dass sie

durch sinnvolle pädagogische Gestaltungskonzeptionen bewältigt wird.»

Ähnliche ungünstige Beurteilungen der Pause sind auch in andern Untersuchungen zu finden (vgl. H. Kammler, 6, S. 16 f.).

Ob sich diese Beurteilungen verallgemeinern und auf unsere Verhältnisse übertragen lassen, kann hier nicht abschliessend festgestellt werden. Fest steht lediglich, dass die Pause, die in der Pädagogik lange Zeit ein vernachlässigtes Randthema darstellte, auch in der Schweiz auf grösseres Interesse der Erziehungsfachleute stösst. Davon zeugt die wachsende Zahl der Publikationen, deren Anliegen die Verbesserung der Pausensituation ist. Dies lässt den Schluss zu, dass auch hierzulande mit der Pause und, wie später festgestellt wird, besonders mit den Pausenplätzen nicht alles zum besten steht.

Selbstverständlich kann die Pause nicht losgelöst von der übrigen Schulwirklichkeit betrachtet werden. Was während den Schulstunden passiert, prägt unter Umständen die Pause entscheidend mit. Umgekehrt kann die Pause natürlich auch das Unterrichtsklima beeinflussen. Als besonderer Aspekt ist zu berücksichtigen, dass «die Pause während der Schulzeit weitgehend die einzige Zeit der Freiheit und Selbstbestimmung ist, der einzige Moment, in dem das Kind seinem Fühlen und Wollen nach eigener Initiative und individueller Notwendigkeit Ausdruck verleihen kann.» (T. Brügger, 1, S. 16)

2. Förderung des Pausenspiels

2.1 Grundsätzliches zur Spielanimation

In den letzten Jahren hat das Spielen als Freizeitbeschäftigung starken Auftrieb erhalten. Das lässt sich aus dem wachsenden Angebot an Spielkursen und Spielbüchern schliessen. Beobachtet man jedoch, was Kinder heute spielen, so kommt man ab und zu nicht darum herum, von Verarmung des Spielgeschehens zu sprechen. Eine grosse Anzahl von Spielen, die früher überall anzutreffen waren, ist in Vergessenheit geraten. Vielleicht spricht man besser von einer Verlagerung: es wird heute einfacher anders gespielt, vielfach wohl zwangsläufig. Aus dieser Situation lässt sich eine wichtige Aufgabe für die Spielanimation ableiten: alte, scheinbar vergessene Spiele sollen wieder be-

kannt gemacht und reaktiviert werden. Dabei können Eltern und Lehrer zusammenarbeiten, indem sie «diesen Spielschatz aus ihrer Erinnerung hervorholen, den Kindern zugänglich machen und sie auch dazu anregen, eigene und neue Spiele dazuzuerfinden.» (K. Bachmann, 1, S. 30)

Die wichtigste Rolle bei der Spielanimation fällt meines Erachtens dem Lehrer zu. Er hat es in der Hand, auch im Unterricht spielerische Möglichkeiten zu schaffen und die Schüler dadurch zu vermehrtem Spielen in der Pause anzuregen. Dazu könnte beispielsweise eine Spieletekne im Schulzimmer gehören, die nach meiner Erfahrung bei den Schülern grossen Anklang findet. Daneben kann das Pausenspiel ganz bewusst gefördert werden. Eine Möglichkeit wird darin bestehen, dass der Lehrer mit den Schülern mögliche Pausenspiele «erarbeitet» und spielt. Das kann soweit gehen, dass im Werken das Spielmaterial hergestellt wird oder dass die Neugestaltung des Pausenplatzes so weit möglich von den Schülern vorgenommen wird.

Auch in der Pause selbst könnte dem Lehrer eine neue Rolle zukommen, indem er vom Kontrolleur und Aufseher zum Spieladministrator wird, der die Kinder in ihrem Spiel begleitet und unterstützt. Vielleicht erholt er sich dabei sogar weit besser als seine Kollegen im oftmals verwauchten Lehrerzimmer.

Von besonderer Wichtigkeit ist es, am Anfang nicht perfekte Spielvoraussetzungen zu erwarten und die Förderung des Pausenspiels gerade dadurch zu verunmöglichen. Es genügt anfänglich die Bereitschaft, Spielanregungen zu geben und auch unbekannte Spiele auszuprobieren. Die Spielerfahrungen, die man dabei macht, lassen sich nach und nach auswerten, und vielleicht resultiert daraus die Erkenntnis, dass die Pausensituation und damit die Spielvoraussetzungen verändert werden müssen. Der Lehrer ist natürlich beim ganzen Unternehmen nicht nur Animator, der die Kinder zum Spielen anregt. Er ist unter Umständen auch Initiator, der das Pausenspiel überhaupt erst zu einem Thema macht; ferner muss er vielleicht auch Organisations- und Koordinationsaufgaben erledigen. Jedenfalls wird es an ihm liegen, seine Kollegen, den Abwart, die Eltern, die Schulbehörden usw. miteinzubeziehen oder im mindesten zu informieren. Am besten wird es sein, wenn sich mehrere Lehrer oder

auch Lehrer und interessierte Eltern in diese zusätzlichen Aufgaben teilen.

Abschliessend noch eine Bemerkung über Wesen und Umfang der Spielanimation: «Alles kann zum Spielen animieren: ein Gegenstand, ein Ereignis, eine Melodie, eine Erzählung, die Umgebung, insbesondere der Mensch, der selber spielt und durch sein Spiel andere zum Spielen anregt» (K. Bachmann, 1, S. 30). Nach meiner Meinung ist dies eine Feststellung, die auch im folgenden im Auge zu behalten ist. Es kommt demnach nicht so sehr auf die einzelnen Spiele an. Wichtig ist vielmehr eine Grundhaltung, die das Spiel und auch das Spielerische als Erfahrungsbereich im Leben zulässt.

2.2 Vorschläge zum Aufbau einer Spielsammlung

Nachfolgend sollen einige Vorschläge gemacht werden, die den Einstieg ins Spielen auf dem Pausenplatz erleichtern helfen. Es geht dabei nicht darum, einzelne Spiele vorzustellen oder zu beurteilen. Zu diesem Zweck gibt es genügend Spielsammlungen. Stattdessen werden Spielkategorien vorgeschlagen, oder anders gesagt: Spiele mit gleichen Elementen werden in Gruppen zusammengefasst und mit praktischen Hinweisen versehen.

Ausgangspunkt ist in den meisten Fällen das notwendige *Spielmaterial*. Im Sinne eines Vorschlags wird dabei jeweils die Menge angegeben, die als Grundsortiment in eine Pausenspielkiste gehören könnte. Natürlich ist es möglich, diese je nach Bedarf zu variieren. Für die Spielgegenstände werden die im Spielwarenhandel und in Spielbüchern üblichen Bezeichnungen verwendet. Zum besseren Verständnis werden in einzelnen Fällen Ergänzungen dazu angebracht. Das Spielmaterial ist meistens preisgünstig und sollte von den Schulen angeschafft werden können.

Natürlich lassen sich mit dem gleichen Material sehr verschiedene Spiele machen. Es wird unter anderem auch vom Spieladministrator abhängen, wie das Spielmaterial eingesetzt bzw. gebraucht wird.

Im weiteren werden zu den einzelnen Spielkategorien *Voraussetzungen* zur Spielbarkeit genannt. Dazu gehören besonders der Platzbedarf, die Anzahl der Mitspieler und das Alter. Da die Voraussetzungen je nach Spiel und aktuellen Umständen variieren, kann es sich dabei nicht um absolute Hinweise handeln.

Ferner werden die Spielkategorien mit *pädagogischen Hinweisen* versehen, die beispielsweise über den Wert der Spiele Auskunft geben. Daran anschliessend folgt ein allgemeiner *Kommentar*, der im Sinne einer Übersicht verschiedene Aspekte der behandelten Spielkategorie beleuchtet.

Die *Literaturhinweise* schliesslich sollen dazu dienen, die Erprobung der Spiele in der Praxis zu erleichtern. Aufgeführt werden deshalb hauptsächlich Spielbücher, die konkrete Spielvorschläge enthalten.

Murmel- und Steinchen Spiele

Material:

3 Sets à 30 Murmeln aus Glas
kleine, möglichst runde Steine oder Rosskastanien, Eicheln, usw.
Kreide zum Markieren von Linien und Feldern

Voraussetzungen:

möglichst ungestörter Platz, der nicht übermäßig gross sein muss (z. B. 3×15 m)
von 2 bis ungefähr 10 Teilnehmer
ab 7. bis ca. 13. Altersjahr

Pädagogische Hinweise:

Murmel- und Steinchenspiele sind meistens Regelspiele, bei denen sich die Kinder wie bei vielen Spielen in eine Gruppe einordnen.

Die Wahl des Spiels und dessen Regeln sind offen, d. h. es finden Entscheidungsprozesse statt.

Der Umgang mit Murmeln fördert die motorische Geschicklichkeit.

Der Wettkampfcharakter der Spiele ist häufig gegeben. Interesse und Spannung leiten sich aber nicht nur vom Gewinnen ab, sondern auch vom geschickten Umgang mit dem Spielmaterial.

Kommentar:

Murmelspiele haben es in sich: sie gehören seit eh und je zu den beliebtesten Kinderspielen. Das liegt sicher auch daran, dass sie ohne grossen Vorbereitungsaufwand fast überall gespielt werden können. Komplizierte Regeln gibt es keine. Ein paar Tips und Hinweise genügen, und die Schüler werden in der Lage sein, sich allein mit den Murmeln zu verweilen. Murmelspiele lassen sich zudem ohne weiteres selbst erfinden.

Steinchen Spiele sind nicht weniger interessant und spannend, waren sogar häufig Vorläufer der Murmelspiele. Letztere können deshalb vielfach auch mit Steinchen und Nüssen gespielt werden. Ihr Vorteil ist, dass sie sich unter Mithilfe der Schüler leicht und kostenlos besorgen lassen.

Murmel- und Steinchenspiele sollten natürlich nicht in Strassennähe oder in Richtung Strasse gespielt werden.

Literatur: H. Steuer, 25, S. 18 ff.

J. Preetorius, 22, S. 114 ff.

Wurfspiele

Material:

3 Stoff-Frisbees
3 Wurfringe
3 Tennisringe (aufgeblasene Gummiringe)
1 Fliegenpilz (Frisbee mit Stiel)

Voraussetzungen:

mässiger Platzbedarf. (Wurfspiele sollten aber nicht im Gedränge gespielt werden.)
zwei oder mehrere Mitspieler
ab 9. Altersjahr

Pädagogische Hinweise:

Die Spiele fördern die motorische Geschicklichkeit, da die Bewegungen auf das Spielmaterial abgestimmt werden müssen.

Die Spiele sind offen, d. h. ohne im voraus festgelegte Regeln spielbar. Dementsprechend kann das Spielmaterial vielfältig eingesetzt werden.

Kommentar:

Wurfspiele haben durch die Frisbee-Welle grosse Beliebtheit erlangt. Damit ist jedoch nur eine Spielgattung wiederbelebt worden. Wurfkörper in verschiedenen Materialien und Formen hat es schon immer gegeben.

Die Wurfscheiben (Frisbees) aus Hartplastic sind auf dem Pausenplatz nicht ganz ungefährlich. Deshalb wird zur Anschaffung von weichen Stoff-Frisbees geraten. Der Fliegenpilz eignet sich nicht nur als Wurfkörper, sondern auch als Zielscheibe für Wurfringe.

Einfache Wurf- und Flugkörper lassen sich selbstverständlich auch selbst herstellen, z. B. aus Papier und Karton. Dazu werden letztlich auch die beliebten Papierflieger gehören.

Literatur: E. Oker, 28, S. 58 ff.

F. V. Grunfeld, 18, S. 170.

W. Seiler, 24, S. 20.

Hüpfspiele

Material:

evtl. Kreide und einige Steinchen für «Himmel und Hölle»

Gummiband für Gummitwist

3 Springseile

Voraussetzungen:

geringer Platzbedarf

evtl. mit Farbe markierte Felder zum Hüpfen in Kleingruppen oder allein (Seilspringen) zu spielen

für Kinder zwischen 7 und 9 Jahren (R. Kischnik, 19, S. 125), zum Teil auch für ältere

Pädagogische Hinweise:

Die meisten Hüpfspiele sind Regelspiele.

«Das Hüpfen kann auch als eine intensive Form von rhythmischem „Gehen“ betrachtet werden. ... Der Tastsinn der Hände und besonders der Füsse wird angeregt. Der weiche Boden entspannt und löst ein wohltuendes Gefühl aus. Harter Boden spannt an,

das Kind muss aufpassen und den Sprung auffangen. Der ständige Wechsel zwischen hart und weich, vorwärts und rückwärts, hin und her, auf und ab, eckig und rund usw. hat gleichnishaften Charakter für das Leben» (L. Hecke, 4, S. 68).

Kommentar:

Hüpfspiele sind ebenfalls sehr alte Spiele, die aber von Kindern immer gerne wieder gespielt werden. Sie fehlen deshalb auch in keiner Spielsammlung. Es gibt sowohl ruhige («Himmel und Hölle») als auch bewegte Hüpfspiele (Seilspringen). Aufgrund dieser Vielfalt und aufgrund des mässigen Platzbedarfs eignen sich diese Spiele für die meisten Pausenplätze.

Hüpfspiele können auch in Strassennähe gespielt werden, da nicht die Gefahr besteht, dass Kinder plötzlich und unüberlegt wegrennen.

Sofern die Möglichkeit besteht, ist es vorteilhaft, wenn die Figur für «Himmel und Hölle» (Hinkekenst) und ähnliche Figuren mit dauerhafter Farbe auf den Boden gemalt werden.

Literatur: J. Feder, 17, S. 85 ff.

J. Preetorius, 22, S. 106 ff.

Schulamt der Stadt Zürich, 23, S. 15 ff.

W. Seiler, 24, S. 8.

H. Steuer, 25, S. 71 ff.

Kooperative Spiele

Material:

keine oder leicht zu beschaffende Gegenstände

Voraussetzungen:

Platzbedarf variiert, markiertes Spielfeld (z. B. 20×40 m) u. U. günstig
ab 2 bis 30 Teilnehmer (evtl. mehr)
für alle Altersstufen

Pädagogische Hinweise:

Spiele ohne Wettbewerbscharakter und ohne Verlierer.

An die Stelle von Konkurrenz treten Eigenschaften wie Gemeinsamkeit, Vertrauen, Miteinander.

grosse Vielfalt an Spielen

Kooperative Spiele sind häufig Interaktionsspiele, die nach H. Hielscher (5, S. 43) zusätzlich folgende Merkmale aufweisen:

«Die Kategorie ‹richtig-falsch› taucht nicht auf. ... Meist ist es nicht erforderlich, dass der einzelne sich exponiert. ... Jeder kann den Grad seiner Beteiligung und seines persönlichen Engagements nach eigener Einschätzung finden und verwirklichen.»

Kommentar:

Gemeinsames Kennzeichen der kooperativen Spiele ist, dass Konkurrenz und Wettbewerb vom Spiel her nicht gefördert werden und damit weitgehend zurücktreten. Natürlich lassen sich in den andern Spielkategorien auch kooperative Spiele ansiedeln. Diese Art des Spielens ist jedoch in den letzten Jahren auf zunehmendes Interesse gestossen. Darum ihre besondere Erwähnung an dieser Stelle.

Kooperative Spiele haben auch im Zuge der «New Games»-Bewegung Auftrieb erhalten. Diese Spielbewegung aus Amerika propagiert alte und neue Spiele mit kooperativem Charakter unter dem Motto «spiel intensiv – spiel fair – tu niemandem weh».

Kooperative Spiele sind trotz fehlendem Konkurrenzprinzip keineswegs langweilig. Ihre Durchführung kann aber schwieriger sein, weil sie auf Vertrauen und Miteinander bauen. Wer jedoch Erfahrungen in diesem Spielbereich gemacht hat, wird diese Spiele nicht mehr missen mögen.

Literatur: J. Abresch, 1.

A. Fluegelman / S. Tembeck, 20.

A. Fluegelman, 21.

Geschicklichkeitsspiele

Material:

2 Kreisel mit Peitsche

2 Schnurkreisel

2 Wendekreisel (stellen sich auf)

4 Kreisel von verschiedener Art und Grösse

3 Diabolos

2 Bilboquets («Becher und Bällchen»)

3 Jojos

1 Supermikado (41 Stäbe à 48 cm)

2 Kügelchenlabyrinth

Voraussetzungen:

geringer Platzbedarf, ausser Peitschenkreisel
Diese Spiele können auch drinnen gespielt werden.

Solospiele, ausser Mikado

ab 7. Altersjahr, die schwierigeren Spiele evtl. erst für ältere Kinder

Pädagogische Hinweise:

Geschicklichkeitsspiele fördern die motorischen Fähigkeiten, insbesondere die Koordination von Bewegungen.

Sie können die Fähigkeit zur Aufmerksamkeit und Geduld positiv beeinflussen.

«Beim Spiel mit dem Kreisel wird das elementare Naturgesetz erlebt und erfahren, dass von Menschenhand geschaffene Dinge dauernde Bewegungsimpulse von aussen brauchen, um nicht durch den Verlust an Reibungsenergie zu erlahmen. Das Antreiben eines Kreisels mit der Peitsche vermittelt dieses Erlebnis ganz besonders.»
(L. Hecke, 4, S. 64)

Anleitungen des Lehrers und Hinweise als Hilfe zur Bewältigung der anfänglichen Probleme im Umgang mit den Spielen können äusserst wichtig sein. Kinder können sich in diesem Sinne auch gegenseitig helfen.

Die Spielart ist durch das Material weitgehend festgelegt. Dem Experimentieren und Ausprobieren von Variationen sind dementsprechend enge Grenzen gesetzt.

Kommentar:

Viele dieser Spiele und Spielzeuge sind leider in Vergessenheit geraten oder haben dem techni-

schen Spielzeug weichen müssen. Geschicklichkeitsspiele gehören trotzdem zu den Spielen, die neben den Kindern auch Erwachsene immer wieder zu fesseln vermögen.

Erstaunt hat mich, dass selbst in ihrer Konzentrationsfähigkeit gestörte Kinder sich mit vollem Eifer solchen Spielen widmen können, und dies obwohl deren Handhabung oft recht anspruchsvoll ist.

Die Anschaffungskosten für diese Spiele liegen grösstenteils etwas höher. Darin liegt wohl ein Nachteil. Stellt man jedoch diese Kosten dem Gebrauchswert der Spiele gegenüber, so lohnt sich deren Anschaffung auf jeden Fall. Im weiteren können einige Geschicklichkeitsspiele wie z. B. Kreisel mit älteren Schülern im Werkunterricht hergestellt werden.

Das Thema Geschicklichkeitsspiele ist natürlich mit diesen Erläuterungen keineswegs erschöpft. Es sei besonders darauf hingewiesen, dass es weitere empfehlenswerte Spiele dieser Art gibt, die allerdings noch teurer sind. Dazu gehören u. a. Stelzen, Pedalo, Balance und Schaukel (vgl. L. Hecke, 4).

Literatur: R. Kischnik, 19, S. 122 ff.
F. V. Grunfeld, 18, S. 250 ff.
W. Seiler, 24, S. 21 ff.

Weitere Spielmöglichkeiten

Kugel- und Kegelspiele

Material:
1 Set Boule-Kugeln aus Kunststoff
3 Tennisbälle und 9 Dosen (leere Konserven- oder Getränkedosen)
Literatur: F. V. Grunfeld, 18, S. 187 ff.
J. Preetorius, 22, S. 101 ff.
W. Seiler, 24, S. 14 ff.

Ballspiele

Material:
2 grosse Softbälle (aus Schaumstoff)
2 Vollgummi-Bälle
3 Springbälle
Literatur: H. Steuer, 25, S. 39 ff.
J. Feder, 17, S. 62 ff.
R. Kischnik, 19
Schulamt der Stadt Zürich, 23, S. 20 ff.
J. Preetorius, 22, S. 95 ff.

Tennisähnliche Spiele

Material:
4 Federballschläger und Federbälle
2 Fangbrettlein und 4 Soft-Tennisbälle aus Schaumstoff
2 Tischtennisschläger, -netz und -bälle
Literatur: E. Oeker, 28, S. 90 ff.
W. Seiler, 24, S. 18.
F. V. Grunfeld, 18, S. 173.

Bewegungsspiele

(Fang-, Lauf-, Versteck- und Kreisspiele)

Material:

keine oder leicht zu beschaffende Gegenstände

Literatur: R. Kischnik, 19.

H. Steuer, 25, S. 91 ff.

S. Stöcklin-Meier, 26.

Figurenspiele

(Schach- und Mühlespiel)

Material:

Schach- und Mühlefiguren

Literatur: E. Oeker, 28, S. 106 ff.

F. V. Grunfeld, 18, S. 59 ff.

3. Postulate

- Es ist Aufgabe der Lehrer, sich mit der Pausensituation zu befassen und wenn nötig mit Kindern, Eltern, Schulwart und Schulbehörden Veränderungen anzugehen.
- Pausenplätze sollen so gestaltet bzw. verändert werden, dass sie dem Bewegungs- und Spieltrieb der Kinder Rechnung tragen.
- Spielen in der Pause soll wo immer möglich gefördert werden. Wichtige Impulse können dabei vom Lehrer ausgehen.

**IHR SPEZIALIST
FÜR
SCHULSPORT-
ARTIKEL**

huspo

Bahnhofstrasse 10, 8304 Wallisellen

Telefon 01 - 830 01 24

4. Literaturhinweise

4.1 Literatur über Pädagogik, Pause und Spiel im allgemeinen

1. Bachmann, Kaspar / Brügger, Tobias / Voellmy, Louis: Pause und Schulgelände. Möglichkeiten der Veränderung, Zürich (Pro Juventute) 1981.
2. Daublebsky, Benita: Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum. Stuttgart (Klett) 1978, 6. Auflage.
3. Eugster, Samuel: Lebensraum Schule. Eine Dokumentation über das Gestalten von Schulhäusern. Basel (Lenos/Z-Verlag) 1977.
4. Hecke, Leo (Autorengemeinschaft): Pausenplätze machen Schule. Hitzkirch (Comenius) 1981.
5. Hielscher, Hans: Spielen macht Schule: Grundlagen, Argumente und erprobte Vorschläge für Spiele mit Grundschulkindern, Eltern und Lehrern. Heidelberg (Quelle & Meyer) 1981.
6. Kammler, Hans: Der Pausenspielhof. Ein Beispiel sozialen Lernens. Schorndorf (Hofmann) 1978.
7. Kraft, Peter: Der Schulhof als Ort sozialen Verhaltens. Braunschweig (Westermann) 1977.
8. Kraft, Peter: Der Schulhof – ein Handlungsfeld sozialer Erfahrung für die Schulgemeinde. In: Rudolf W. Keck und Uwe Sandfuchs (Hrsg.), Schulleben konkret, Bad Heilbronn/Obb. 1979.
9. Kraus, Beat: Spielecken, Spielplätze. Ein kritisches Ideenbuch über Hausspielplätze, Quartiersspielplätze, Abenteuerspielplätze, Pausenhöfe. Basel (Lenos/Z-Verlag) 1979.
10. Kraus, Beat: Spiele für den Spielplatz. Ideen für Spielanimation im Freien. Basel (Lenos/Z-Verlag) 1983.
11. Kükelhaus, Hugo: Hören und Sehen in Tätigkeit. Zug (Klett+Balmer) 1978.
12. Kükelhaus, Hugo / zur Lippe, Rudolf: Entfaltung der Sinne. Ein «Erfahrungsfeld» zur Bewegung und Besinnung. Frankfurt/M. (Fischer-Taschenbuch) 1982.
13. Stotzer-Kloo, Helen (u. a.): Im Spiel. In: «Schritte ins Offene», Zürich, Nr. 6/1982.
14. Struck, Peter: Pädagogik des Schullebens. Schule ist mehr als Unterricht. München (Urban und Schwarzenberg) 1980.
15. Suchland, Joachim: Vom «Abstellplatz» zum «Ort sozialen Verhaltens». In: «Schweizerische Lehrerzeitung», Zürich, Nr. 20/29. 9. 83, S. 15 ff.

4.2 Literatur mit praktischen Spielvorschlägen

16. Abresch, Jürgen: Konkurrenz im Spiel – Spiele ohne Konkurrenz. Pohlheim (Mondstein) 1981 / 2. Auflage.
17. Feder, Jan: Die schönsten Kinderspiele im Freien. Alte und neue Spiele, für die man wenig braucht. München/Zürich (Knauer-Taschenbuch) 1982.

18. Grunfeld, Frederic V.: Spiele der Welt. Zürich (UNICEF) 1979.
19. Kischnik, Rudolf: Was die Kinder spielen. Bewegungsspiele für die Schuljugend. Stuttgart (Verlag Freies Geistesleben) 1979/5. Auflage.
20. Fluegelman, Andrew / Tembeck, Shoshana: New Games – die neuen Spiele. Soyen (Ahorn) 1979.
21. Fluegelman, Andrew: Die neuen Spiele – Band 2. Soyen (Ahorn) 1982.
22. Preetorius, Johanna: Knaurs Spielbuch. München (Droemer-Knaur) 1953; München/Zürich (Knauer-Taschenbuch) 1981.
23. Schulamt der Stadt Zürich (Hrsg.): Machsch mit...? Eine Sammlung vergnüglicher Kinderspiele für die Sommerzeit. In: «Schule und Elternhaus», Heft 1 / 1983, S. 6 ff.
24. Seiler, Walter: Alte Kinderspiele. In: «Schulpraxis», Monatsschrift des Bernischen Lehrervereins, Nr. 25 / 21. 6. 79.
25. Steuer, Helmut: Spielen in der Stadt, auf Straßen, Plätzen und Hinterhöfen. Reinbeck/Hamburg (Rowohlt-Taschenbuch) 1983.
26. Stöcklin-Meier, Susanne: Lebendiges Kreisspiel. Zürich («Wir Eltern» / Orell Füssli) 1979 / 2. Auflage.
27. Waechter, Friedrich Karl: Spiele. Weinheim/ Basel (Beltz & Gelberg) 1979.
In Ergänzung:
28. Oker, Eugen: Knaurs Neues Spielbuch – für die ganze Familie. München/Zürich (Droemer-Knaur) 1981.
29. Plouda, Sigrid / Steiner, Ueli: Soziale Spiele – soziales Lernen. Zürich (sabe) 1980.

Bezugsquelle für Spielmaterialien:
Spielkontakte «Boutique 2000»
(Spielkurse, Spielverleih, Spielverkauf)
Oekingstrasse 52, 4566 Kriegstetten
Telefon 065 - 35 28 81 oder 065 - 44 13 73.

**Ihr Partner für
Schuleinrichtungen**



Eugen Knobel · 6300 Zug · Tel. 042 212238