

**Zeitschrift:** Schweizer Erziehungs-Rundschau : Organ für das öffentliche und private Bildungswesen der Schweiz = Revue suisse d'éducation : organe de l'enseignement et de l'éducation publics et privés en Suisse

**Herausgeber:** Verband Schweizerischer Privatschulen

**Band:** 37 (1964-1965)

**Heft:** 9

  

**Artikel:** Warum spielen die Kinder?

**Autor:** Rattner, Josef

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-851552>

### **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:** 21.07.2025

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

## Warum spielen die Kinder?

*Dr. med. et phil. Josef Rattner, Zürich*

Oft sehnt sich der Erwachsene zurück nach dem «Paradies der Kindheit», wo seiner Meinung nach keine Sorgen und Probleme existieren. Dieses Idealbild einer problemlosen Jugendzeit beruht darauf, daß wir allesamt vergessen haben, was uns in jenen frühen Anfängen unseres Lebens bewegt und belastet hat. Aus den Nöten unseres Erwachsenenendaseins konstruieren wir dann ein sorgenfreies Gegenbild, eine Utopie, die wir «Kindheit» nennen: darin soll alles unbeschwert und leicht sein. In Wirklichkeit zeigt sich auch hier wiederum, wie wenig wir mit der kindlichen Seele vertraut sind. Die Kindheit ist nicht mit dem Reiche des Kaisers Karl V. zu vergleichen, in dem «die Sonne nicht unterging»; Kinder kennen wie wir Glück und Unglück, Frohmut und Verzweiflung, Komik und Tragik, wenn auch alles im Maßstabe ihres kleineren Daseins.

Das Märchen vom mühelosen Kinderleben rührt teilweise von der Beobachtung spielender Kinder, mit denen Erwachsene mitunter neidvoll ihre mühselige Berufsarbeit vergleichen. Ein Tag hinter dem Bürotisch oder an der Werkbank schneidet schlecht ab, wenn er dem fröhlichen Treiben der Kinder in der Sandkiste, am Plantschbecken und beim Baukasten gegenübergestellt wird. Welche Betriebsamkeit, Ungebundenheit, welches Jauchzen und Jubeln! Da werden in Sandberge Tunnels gegraben, Suezkanäle in Miniaturformat durchziehen winzige Wüsten, Burgen und Schlösser erheben sich prunkvoll und werden kurzerhand wieder zerstört, und aus demselben Material, das soeben ein Schloß war, werden Sandkuchen gebacken: überall waltet die Freizügigkeit der Phantasie, und mit grenzenloser Genugtuung gestaltet sich das Kind eine eigene Welt, in der es Herr über alles und jedes sein kann. Spielend übt es seine Fähigkeiten und Fertigkeiten, verwandelt sich mit traumhafter Selbstverständlichkeit in Rollen, in denen es sich imponiert und kehrt schließlich zurück zu sich selbst, als ob es nicht eben zuvor «Doktor», Lokomotivführer oder Tramkondukteur gewesen wäre. Es ist eine der Definitionen des Glücks, daß man seine Wunschträume realisieren kann: dem Erwachsenen gelingt dies selten genug, das Kind erlebt es alltäglich. Bau-

klötzchen werden aufeinandergetürmt, und schon ist man Architekt; eine Puppe wird in den Armen gewiegt, und schon ist man Mutter; ein Summen und Dröhnen wird durch die Stimme imitiert, und schon fliegt der Düsenflugzeugpilot in alle Fernen der Welt.

Es ist noch nicht lange her, daß die Erwachsenenwelt die kindlichen Spiele mit lächelnder Herablassung als eine Art von «Kinderei» abgetan hat. Wir beginnen jedoch heute zu verstehen, daß in diesem Tun und Lassen ein tiefer Sinn wohnt. Das Spiel ist keine Nebensächlichkeit im Leben des Kindes: es ist für ein Kind dasselbe, was der Beruf für den Erwachsenen ist. Spielend vollzieht sich Menschwerdung und Reifung des Kindes. Es wächst in die komplizierte Umwelt hinein, indem es spielend Haltungen, Tätigkeiten und soziale Rollen erprobt, die es später «ernsthaft» zu seiner Lebensaufgabe wählen wird.

### *Der Sinn des Spielens*

Es gibt einige psychologische Theorien über das Spiel, die das vielschichtige Problem einigermaßen erhellen. Sicherlich liegt im Spielen ein Moment der *Nachahmung*, wovon sich jeder sorgfältige Beobachter leicht überzeugen kann. Was das Kind in seiner Umgebung sieht, wird von ihm sogleich imitiert: auf diese Weise eignet es sich Wissen und Können seiner Umgebung an. Schon das Lächeln des Säuglings ist unwillkürliche Imitation der lächelnden Mutter, wobei dieser Reflex einen Kontakt zwischen Mutter und Kind herstellt, der für die seelische Entwicklung bedeutsam ist. Lallübungen der kleinen Kinder sind oft Nachahmungen von Lauten, die sie zu hören bekommen: die drollige Kindersprache ist der unvollkommene Versuch, die Worte der Eltern mit ähnlichen Wortfragmenten zu beantworten. Noch deutlicher wird das Imitationsstreben, wenn man Kindergartenkinder beim Spielen und Arbeiten betrachtet: da ist die reinste Liliputwelt, in der alles wiederkehrt, was die «Welt der Großen» ausmacht: vom Autofahrer bis zum Raketenpiloten, von der Nähmamsell bis zur Küchenfee, vom «Räuber» bis zum «Polizisten» und

leider auch vom strengen Vater bis zur unnachsichtigen Mutter, die ein Puppenkind wegen irgendwelcher Vergehen einer harten Strafe unterwerfen. Nachahmung ist ein Grundtrieb des Menschen, den er mit den höheren Säugetieren, vor allem mit dem Affen teilt. Das Nachahmen des Kindes ist eines seiner Hilfsmittel, mit der verwirrenden Erwachsenenwelt vertraut zu werden: man kann hier auch von einem Prozeß der «Identifizierung» sprechen, durch welchen sich das Kind in die Familie und in die Gemeinschaft einfügt.

Des weiteren liegt im Spielen ein Ausdruck des lebendigen Elans, den das Kind im reicheren Maße als der Erwachsene besitzt. Spiel beruht auf dem *Tätigkeitstrieb*, der allem Lebendigen eingeboren ist. Auch die Jungen der Tiere zeigen Spielfreude, indem sie oft unermüdlich mit Gegenständen oder untereinander herumtollen: das Kätzchen mit einem Wollknäuel mag hier als Beispiel gelten. Schon aus biologischen Gründen müssen die Energien, die durch den Stoffwechsel bereitgestellt werden, zur Abreaktion gelangen: Tätigsein wird daher allgemein als lustvoll empfunden. Beim spielenden Kind gewinnt man den Eindruck, daß es nicht so sehr Ziele und Zwecke verfolgt, sondern schon aus seiner Aktivität allein Lust und Freude bezieht: man hat in diesem Zusammenhang von «Funktionslust» gesprochen. Nur so wird erklärlich, was Kinder dazu treibt, stundenlang dieselben Worte vor sich hin zu lallen, einen Gegenstand andauernd aus dem Wagen zu werfen und freudig dessen Wiedererscheinen zu begrüßen usw. Spiel in diesem Sinne ist Tätigkeit, «die lediglich aus Freude an dieser selbst geschieht.»

Der deutsche Psychologe *Karl Groos* betonte in seinem 1898 erschienenen Buche über «*Die Spiele der Menschen*» den Umstand, daß das Spiel der *Einübung* von Können und Kenntnissen diene. Man vergißt, daß der Mensch in seinem Leben alles erlernen muß, vom ersten Schrei bis zum Sterben. Da er keine feststehenden Instinkte hat, muß er sich lernend alle Verhaltensweisen aneignen, mit denen er sein Zusammenleben mit den Mitmenschen bestreiten kann. Spielend wächst das Kind heran, um einmal ein nützliches Glied der Gemeinschaft zu werden. Die Jahre, die wir ihm für unbekümmertes Spiel einräumen, sind «Lehrjahre» für fundamentale Fertigkeiten, auf denen später Schule und Leben aufbauen können. Im Spielalter wird ein ungeheures geistiges Pensum absolviert: niemals lernt der Mensch so schnell und so gründlich wie in seinen ersten Lebensjahren. So sind denn die spielenden Kinder keine Müßiggänger; sie tun das Mensch-

lichste, was der Mensch leisten kann: sie entwickeln sich. Dies mag *Friedrich Schiller* vorgeschwebt haben, als er den oft zitierten Satz niederschrieb: «Der Mensch ist nur dort Mensch, wo er spielt.»

#### *Tiefenpsychologische Analyse des Spiels*

Die Tiefenpsychologie hat ebenfalls ihr Augenmerk auf das Spiel gelenkt und vor allem seine gefühlsmäßige Bedeutung berücksichtigt. *Freuds* unbeholfene Versuche, im Spiel sexuelle Komponenten zu entdecken, dürfen wohl nicht allzuernst genommen werden: selbst das Dokterlispiel der Kinder, in welchem sie an den Tatsachen der Schwangerschaft und Geburt herumrätseln, ist viel mehr einer allgemeinen Wißbegierde als einer speziellen Sexualneugier zuzuschreiben. Das Kind will wissen, woher es kommt: darum baut es aus Gesehenem und Gehörtem Geburtstheorien auf, deren Realitätsgehalt vom Grade der erhaltenen Aufklärung abhängt. Sexuelle Spielereien haben oft nur Zufallscharakter oder sie sind, wenn sie andauernd vorkommen, Ausdruck des kindlichen Trotzes, resp. schwerer Unlustgefühle, die durch die Sexuellust kompensiert werden sollen.

Aufschlußreicher sind die Gedankengänge von *Alfred Adler*, der im Spiel ein Überwinden kindlicher Schwäche- und Unzulänglichkeitsgefühle sah. Für das Kind ist die Welt der Großen ein andauernder Stachel, selber groß und lebensstüchtig zu werden. Indem es überall verspürt, wie wenig es kann und vermag, entsteht in seinem Seelenleben der Drang, sich zu vervollkommen und an Tüchtigkeit zu gewinnen. Selbst die Spiele sind durchdrungen von diesem Verlangen, über drückende Unzulänglichkeiten hinauszuwachsen und Wert und Selbstsicherheit zu erlangen. Schon der Inhalt vieler Spiele wirft ein bezeichnendes Licht auf ihre psychische Motivation: im Spiel tastet das Kind nach einer Zukunft, von der es Erfolg, Geschicklichkeit und Größe erträumt. Ähnlich wie die Tagträume der Erwachsenen enthalten kindliche Spielphantasien *Wunschbefriedigungen*, die allgemein in der Richtung der Ideale des Kindes liegen: daher die Spielrollen des Kondukteurs, Chauffeurs, Polizisten, Soldaten usw. Aus unserer Kultur entnimmt das Kind mit seinem infantilen Verstehen jene Berufe und Verhaltensweisen, die es beeindrucken und imitiert sie spielerisch, um sich so in seine Erwachsenenzeit hinauszuträumen. Oft schon ist aus dem mit Bauklötzen hantierenden Baumeister ein späterer Architekt geworden, seltener hat sich der Räuber des Kinderspiels später als Einbrecher oder Dieb zu betätigen versucht.

### *Das Spiel als Charaktertest*

Da das Spiel die Lebenstätigkeit des Kindes ist, kann man an ihm dessen Wesensart und Charakter ablesen. Verfolgt man das Spielverhalten eines Kindes, so sieht man seine Einstellung zum Leben und zur Umwelt. Kennzeichnend ist etwa auch der Umstand, ob das Kind überhaupt zu spielen vermag: verwöhnte Kinder fallen dadurch auf, daß sie keine Lust und Befriedigung aus dem Spiel gewinnen, wenn nicht ein Erwachsener sie ständig beobachtet. Oft haben solche Kinder im verzärtelnden Klima ihrer Erziehung nicht *allein* spielen gelernt: immer waren Mutter oder Vater mit dabei. Daraus resultiert Unselbständigkeit, die typischerweise dazu führt, daß das Kind untätig bei seinen meist reichlichen Spielsachen herumsitzt; es wartet darauf, daß ihm jemand zu Hilfe kommt. Unvorsichtige Kommentare von Erwachsenen, die kindliche Spielereien kritisch kommentieren oder allzu aktive erwachsene Mitspieler können so die Spielfreude früh verderben. Entmutigte Kinder lassen sich u. a. daran erkennen, daß sie im Spielen unfrei und phantasielos sind.

Ebenfalls aufschlußreich ist, ob ein Kind Einzel- oder Gemeinschaftsspiele bevorzugt. Ein Großteil der Spiele kann nur in Gruppen durchgeführt werden: sie benötigen Einfügung in ein Team, wie etwa viele Ballspiele, das Fangen, Räuber und Polizei usw. Isoliert aufgewachsene Kinder scheuen vor diesen Gruppenspielen zurück. Sie lieben mehr die Beschäftigung mit sich selber, wo sie ungestört sind und auf niemand Rücksicht nehmen müssen. Dahinter steckt die Angst vor Blamagen, Nicht-bestehen-können im Kreise der Gleichaltrigen und die gefühlsmäßige Fremdheit. Es ist von größter Wichtigkeit für die gedeihliche Entwicklung eines Kindes, daß es mit seinen Kameraden spielen lernt. Ein guter *Mitspieler* hat alle Aussicht, auch im großen Spiel des Lebens seine Rolle gut übernehmen zu können.

Beim Rollenspiel ist interessant, welche Funktionen ein Kind bevorzugt. Auf das Training für die Zukunft haben wir bereits hingewiesen. Je nach seinem Charakter wird ein Kind im Team eine führende oder untergeordnete Stellung im Spiel beanspruchen. Ehrgeiz, Eitelkeit, soziale Einordnung, Ängstlichkeit und Wagemut haben im Spiel die Möglichkeit, sich zu äußern und eventuell auch auf sinnvolle Proportionen eingespielt zu werden. Demgemäß kommt dem Spiel eine große erzieherische Tragweite zu. Es entspricht der Wichtigkeit spielerischen Verhaltens für die seelische und geistige Entfaltung des Kindes, daß seit etwa hundert Jah-

ren in der ganzen Kulturwelt eigentliche «Schul-schulen» oder Kindergärten eingerichtet worden sind. *Froebel* war der Bahnbrecher dieser Idee, die durch *Maria Montessori* neue Impulse bekommen hat. Bei der letzteren war der Gedanke wegleitend, für das Kind eine Kinderwelt aufzubauen, in der es Gegenstände zum Gebrauch vorfindet, die seiner Körpergröße angemessen sind. Beide Vorkämpfer einer sinnvollen Beschäftigung für das vorschulpflichtige Kind sind vielleicht in ihrem Schematismus und in ihrem Systemgeist etwas zu weit gegangen; *Froebel* war allzusehr bestrebt, das Kind «arbeiten» zu lehren (Bastflechten, Kleben usw.), indes *Frau Montessori* mit ihrer «kindgemäßen Umwelt» evtl. einen Teil der Anreize ausschaltete, die das Kind in einer Erwachsenenwelt zu Wachstum und Entwicklung stimulieren.

### *Zur Spielzeugindustrie*

Unter den heutigen Umständen steht den Kindern eine unübersehbare Mannigfaltigkeit von Spielzeugen zur Verfügung, deren technische Vervollkommnung kaum etwas zu wünschen übrig läßt. Die Puppenküchen sind beinahe so vollständig eingerichtet wie «Traumküchen» in Luxusappartements: die Puppen, für die in solchen Küchen gekocht wird, können «gehen», «sprechen», «Nahrung einnehmen» und auch «aufs Töpfchen sitzen». Für die Buben gibt es mechanische Baukästen, mit denen Wunderwerke der Technik zusammengestellt werden können. Dampfmaschinen, Elektromotoren, Eisenbahnanlagen mit allen Schikanen gehören zur Spielzeugkiste des Kindes von heute, die die Errungenschaften der neuzeitlichen Wissenschaft getreulich widerspiegelt. Aus den Vereinigten Staaten wird berichtet, daß auch Atomreaktoren für Kinder in den Handel gebracht werden; von ein- und mehrstufigen Raumraketen wird schon fast nicht mehr gesprochen, da sie veraltet sind.

Dieser riesige technische Aufwand entspricht nicht den Bedürfnissen des kindlichen Spieles. Man erlebt immer wieder, daß Kinder ihre komplizierten Spielapparaturen im Stich lassen und sich ganz einfachen Spielzeugen zuwenden, die ihrer Phantasie und Gestaltungskraft mehr Raum lassen. Ein Holzstück kann so nacheinander eine Puppe, ein Steckenpferd, ein Auto und ein Flugzeug sein. Je einfacher das Spielzeug, umso sinnvoller für die Entfaltung der kindlichen Intelligenz und Einbildungskraft. Man wird sich dem allgemeinen Zug der Zeit, der auf hochkompliziert mechanisches Spielzeug gerichtet ist, nicht immer entziehen können: aber der Erzieher muß wissen, daß hier, wie so oft,

die Industrie künstliche Bedürfnisse schafft, die sie hernach befriedigt und fortzu steigert.

Ein besonderer Mißbrauch liegt darin, daß auch heute noch *militärisches Spielzeug* eine große Bedeutung besitzt. Nach zwei erbarmungslosen Weltkriegen, in denen wahnwitzige Machthaber Millionen von Menschen und unersetzbare Güter vernichtet haben, treibt nicht nur eine atomare Ausrüstung die Menschheit dem Abgrund entgegen, sondern auch beim Kinde schon legt man die Keime künftiger Kriegsbereitschaft, indem man es mit Miniaturmordwaffen als «Spielzeug» versieht. Pistolen, Gewehre, Maschinengewehre, Tanks und Kampfflugzeuge werden Kindern in die Hände gegeben, damit sie keine Bürger einer friedliebenden Welt, sondern Opfer von Kriegshetzern und verblendeten Politikern werden können. Daher wird jeder vernünftige Mensch die Kinderstube von solchen wahnwitzigen Spielereien freihalten und wird sein Kind zur Ehrfurcht vor dem Leben erziehen, deren Fundament friedliebende Gesinnung und Vorurteilsfreiheit sind.

#### *Das Problem der Spieltherapie*

In manchen tiefenpsychologischen Richtungen wird das Spiel zur Heilung seelischer Störungen bei Kindern verwendet. Die Idee solcher Verfahren beinhaltet den Glauben, daß das Kind spielend seine inneren Schwierigkeiten abreagieren kann. Das theoretische Rüstzeug solcher Spieltherapien ist eher fragwürdig; niemand weiß so recht, wie beim Zeichnen oder Spielen seelische Nöte, die auf Grund familiärer Komplikationen erwachsen, behoben

werden sollen: umso mehr, als das Milieu hierdurch nicht verändert wird. Die Kinderpsychotherapie hat die Aufgabe, durch die psychologische Behandlung der Eltern und des Kindes die Familienatmosphäre zu sanieren, derzufolge ein Kind seelisch erkrankt; sie kann nebenbei das Kind auch spielen lassen, aber die therapeutische Hauptarbeit muß sich der Wandlung des Kind-Eltern-Verhältnisses zuwenden. Auch in diagnostischer Hinsicht sind Spiele nicht so aufschlußreich wie das kindliche Gesamtverhalten, der sogenannte Scenotest von Frau G. v. Staabs ist eher eine diagnostische Spielerei als ein echtes Hilfs- und Heilmittel für das seelisch geschädigte Kind. Auch kann man ganz gut mit Kindern psychotherapeutische Gespräche führen, wenn man sich zu einer kindgemäßen Ausdrucksweise bequemt: Kinder verstehen ihre Probleme nach einiger Anweisung oft sehr richtig und ändern ihre Verhaltensweisen mitunter bereitwilliger ab als Erwachsene.

Das Spiel ist eine der großen Lebenssphären des Menschen, die ihn von Kindheit bis ins hohe Alter beschäftigen, in der Jugend als Vorschulung für das Leben, später als Muße und schöpferische Entspannung, wo er zu sich selber kommt und sich seiner inneren Kräfte bewußt wird. Man muß nicht so weit gehen wie *Huizinga*, der vom «homo ludens» (spielerischen Menschen) gesprochen hat; aber sicherlich lebt im Spiel wie in der Phantasie und in den Träumen ein Stück «Kinderland» im Erwachsenen weiter, in welches er sich gerne zurückzieht, wenn er der Last des Daseins entinnen und seiner Freiheit innwerden will.

## Vergeßlichkeit

### *Kuren zur Besserung des Gedächtnisses*

Als Student der Medizin machte ein Erlebnis in der Chirurgischen Klinik besonderen Eindruck auf mich.

Der operierende Chirurg zählte mit lauter Stimme jedes Instrument, jeden Wattetupfer auf, den er in die Bauchhöhle brachte. Ein Assistent notierte die Zahlen.

Am Schluß der Operation, als Klammern und Halter und Tupfer entfernt waren, wurde die Anzahl der entfernten Stücke mit den notierten Zahlen verglichen.

So wurde sicher nichts in der Wundhöhle vergessen. Der Chirurg, ein Operateur von internationalem Ruf, hatte die stete Angst, einen Fremdkörper in der Wundhöhle zu vergessen, – veranlaßt,

wie erzählt wurde, durch ein verhängnisvolles Erlebnis, das er in früheren Tagen mit angesehen hatte. Das Zählen und Aufschreiben, das mit aufsehenerregender Pedanterie durchgeführt wurde, machte ihn von der nervösen Besorgnis frei.

Viele Menschen schaffen sich ähnliche Hilfsmittel zur Bekämpfung ihrer Vergeßlichkeit. Vergeßlichkeit und Gedächtnis haben wenig mit den sonstigen geistigen Fähigkeiten zu tun. Bedeutende Geister haben oft eine geringe Merkfähigkeit. Der «zerstreute» Gelehrte, der in Wirklichkeit alle Gedanken aus der «Zerstreuung» auf eine bestimmte Arbeit gesammelt hat, ist ja eine stehende Figur der Witzblatt-Karikatur.