**Zitate und Aussagen zum Thema Spiel**

|  |
| --- |
| **Spiel** (von [althochdeutsch](http://de.wikipedia.org/wiki/Althochdeutsch): *spil* für „Tanzbewegung“) ist eine Tätigkeitsform, Spielen eine [Tätigkeit](http://de.wikipedia.org/wiki/T%C3%A4tigkeit), die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann ([Theaterspiel](http://de.wikipedia.org/wiki/Theaterspiel), [Sportspiel](http://de.wikipedia.org/wiki/Sport), [Violinspiel](http://de.wikipedia.org/wiki/Violine)). Es ist eine Beschäftigung, die oft in [Gemeinschaft](http://de.wikipedia.org/wiki/Gemeinschaft) mit anderen  vorgenommen wird. Ein Großteil der [kognitiven](http://de.wikipedia.org/wiki/Kognitiv) Entwicklung und der Entwicklung von [motorischen](http://de.wikipedia.org/wiki/Motorik) Fähigkeiten findet durch Spielen statt, beim Menschen ebenso wie bei zahlreichen Tierarten. Einem Spiel liegen oft ganz bestimmte Handlungsabläufe zugrunde, aus denen, besonders in Gemeinschaft, verbindliche [Regeln](http://de.wikipedia.org/wiki/Regel_(Richtlinie)) hervorgehen können. Die konkreten Handlungsabläufe können sich sowohl aus der Art des Spiels selbst, den Spielregeln ([Völkerball](http://de.wikipedia.org/wiki/V%C3%B6lkerball), [Mensch ärgere Dich nicht](http://de.wikipedia.org/wiki/Mensch_%C3%A4rgere_Dich_nicht)) oder aber aus dem Wunsch verschiedener Individuen ergeben, gemeinschaftlich zu handeln (Bau einer [Sandburg](http://de.wikipedia.org/wiki/Sandburg)).  Definition nach Wikipedia |
| „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“  Johan Huizinga, Kulturanthropologe |
| **Definition von Spiel**   1. **Unvollständige Funktionalität** (Das unmittelbare Ziel des Spiels ist der Spass an einer Tätigkeit und nicht der damit verbundene funktionale Nutzen. Letzterer ist im subjektiven Erleben des Spielenden höchstens ein Nebenaspekt). 2. **So – tun – als – ob** (gespielte Verhaltensweisen sind Möglichkeiten, Varianten, die in der Realität noch nicht bestehen müssen). 3. **Positive Aktivierung** (Spiel hat stets ein verstärkendes Element. Gemäss diesem Kriterium ist Spiel spontan oder freiwillig oder absichtlich oder spass-machend oder lohnen oder verstärkend oder sich selbst genügend oder spannend durch Ungewissheit). 4. **Wiederholung und Variation** (im Spiel wird in variierender Weise wiederholt). 5. **Entspanntes Feld** (ein im entspannten Feld spielendes Individuum ist angemessen gefüttert, gekleidet, gesund und nicht unter Stress).   Aus: „Spielen“ Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten, Bernhard Hauser |
| Freispiel ist nicht ersetzbar. Das Kind wählt sein Spielmaterial aus, entscheidet über seinen Spielverlauf und bezieht gern und häufig Spielpartner/innen mit ein. Sein selbstbestimmtes Spiel kann von den Erwachsenen bereichert werden durch angemessene Raumgestaltung, motivierendes Spielmaterial, durch Regeln, die dem Kind Sicherheit und Zugehörigkeit bieten, durch Anerkennung, Verstärkungen und Unterstützung sowie durch eine hohe Mitbestimmung der Gruppenmitglieder.  Freya Pausewang, Sozialpädagogin |
| **Lassen Sie Ihre Kinder viel und lange spielen!**    **Spielen Sie oft mit!**  **Pflegen Sie das Wortspiel, die Lust am Fabulieren!**  **Bringen Sie Ansprüche ein in**  **Spiel & Lernen!**  **Bringen Sie kulturnahe Inhalte ins Spiel ein – zum Beispiel Mathe!**  Aus: PPP Dr. Bernhard Hauser, Pädagogische Hochschule St. Gallen |
| Damit die Kinder die Spielangebote selbstständig wahrnehmen können, ist das Einführen von organisatorischen Abläufen ein wichtiges Element. Diese betreffen die Spielverteilung, das Auf- oder Wegräumen eines Spielangebots, den (freien) Zugang zu Material oder auch das Ablegen eines fertigen Produkts. Regeln helfen ein förderliches Spielklima und einen geschmeidigen Verlauf herzustellen. Sie beziehen sich auf die Spielangebote und den Spielwechsel. Gehen wir mit Lieger (2008) davon aus, dass sich das Spiel in einem Spielangebot über vier Phasen (Anlauf-, Spiel-, Aufräum- und Reflexionsphase) erstreckt, wird deutlich, dass dem freien Spiel genügend Zeit eingeräumt werden muss, damit vertiefte Spielprozesse möglich sind.  Aus: Spezialausgabe 4bis8 „Die Bedeutung es freien Spiels in der Kindergartendidaktik“ |
| „Glückliche Kinder spielen immer; abends, wenn sie einschlafen sollen, beim Waschen, Essen, im Schwimmbad oder im Restaurant. Offenbar gibt es eine starke innere Spannung, die Kinder fortwährend zum Spielen anregt. Es ist eine intrinsische Kraft, die antreibt und mit der Neugier und dem Bedürfnis nach Stimulation zusammenhängt.“  Prof. Dr. Margrit Stamm Lehrstuhlinhaberin für Pädagogische Psychologie und Erziehungswissenschaft |
| In ihrer Leitungsfunktion gibt die Kindergärtnerin konkrete Hilfestellungen im Sinne des Führens und Folgens und des Vormachens und Nachahmens. Sie nimmt aktiv am Spiel der Kinder teil, indem sie die Spielhandlungen und Arbeitsschritte gezielt beeinflusst.  „Rahmenlehrplan für den Kindergarten“ |
| Verschiedene Formen des Spiels sind wichtiger Bestandteil der Unterrichtspraxis vor allem zu Beginn des 1. Zyklus. Insbesondere das freie Spiel stellt ein zentrales und vielschichtiges Lernfeld dar, das emotionale, soziale und kognitive Prozesse mit einbezieht, anregt und herausfordert. Im freien Spiel können Kinder ihre Tätigkeiten wählen, initiieren, gestalten und darin Autonomie erleben. Sie zeigen dabei eine hohe und vielfältige emotionale, soziale und kognitive Aktivität.  Lehrplan 21 |
| Wenn Kinder spielen, lernen sie gleichzeitig. Jüngere Kinder lernen beim Beobachten, Imitieren, Mitmachen, Gestalten oder im Gespräch. Ihre Aktivitäten werden dabei in erster Linie von ihren Interessen und der Motivation geleitet, die eigenen Fähigkeiten zu erproben und zu erweitern. Im Spiel können sich viele Kinder über eine lange Zeitspanne in eine Aufgabe oder eine Rolle vertiefen, eine hohe Konzentration aufrechterhalten und spezifisches Wissen erwerben. Dabei erleben Kinder Spielen und Lernen als Einheit.  Lehrplan 21 |
| Das Streben nach Ganzheitlichkeit ist die Grundlage kindlichen Tuns. Nirgends zeigt sich die Ganzheitlichkeit so auffällig wie im Spiel.  Im alltäglichen Verhalten ist das Spiel das Grundelement der kindlichen Aktivität. Dabei experimentiert es, ahmt seine Umwelt nach und verarbeitet Eindrücke. Bei allem, was das Kind tut, lernt es. Dieses Lernen ist ein Prozess, in welchem es seine Fähigkeiten festigt, sich neue Fertigkeiten erwirbt, beziehungsweise zu seinem Eigentum macht und seinen Erfahrungsbereich erweitert. Deshalb ist das Spielen im Kindergarten in seinen verschiedenen Formen und Ausprägungen nicht blosser Zeitvertreib, sondern ernsthaftes Lernen.  Dieses Lernen verhilft dem Kind, seine Selbst-, Sach- und Sozialkompetenzen, also seine Handlungskompetenz, zu erweitern und zu vertiefen.  Rahmenlehrplan für den Kindergarten |
| „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“  F. Schiller |
| **Definition – Merkmale des Spiels:**  **Unvollständige Funktionalität:** (Nicht-Ernstfall: einiges kann funktional sein, aber nie  alles)  **So-tun-als-ob:** (z.B. „Mund-offen-Gesicht“ = „Das ist jetzt Spiel“; als  ob ist oft nahe an der Realität (fast-funktional)  **Positive Aktivierung:** (Genuss, Freude, Lust; und vor allem: Intrinsische  Motivation = selber wollen, ernsthafte Beteiligung)  **Wiederholung und Variation:** (lustvolles Üben = Wiederholung mit leichter  Variation)  **Entspanntes Feld:** (Erhöhte Herzratenvariabilität; Spiel kaum bei  unbefriedigten Bedürfnissen)  (Burghardt, 2011; Pellegrini, 2009;  Einsiedler, 1999; Eibl-Eibesfeldt, 1995) |