

André Frank Zimpel

# Lasst unsere Kinder spielen!

Der Schlüssel zum Erfolg

Vandenhoeck & Ruprecht



Vorwort  
von  
Gerald Hüther

V&R

# ■ FRÜHE BILDUNG UND ERZIEHUNG ■

Vandenhoeck & Ruprecht

André Frank Zimpel

# **Lasst unsere Kinder spielen! Der Schlüssel zum Erfolg**

Mit 9 Abbildungen und einer Tabelle

4. Auflage

Vandenhoeck & Ruprecht

Bibliografische Information der Deutschen  
Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese  
Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Daten sind  
im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-647-99618-9

© 2016, 2011, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG,  
Theaterstraße 13, D-37073 Göttingen  
Vandenhoeck & Ruprecht LLC, Bristol, CT, U.S.A.  
[www.v-r.de](http://www.v-r.de)

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind  
urheberrechtlich  
geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich  
zugelassenen Fällen  
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des  
Verlages.

Satz: SchwabScantechnik, Göttingen  
EPUB-Erstellung: Lumina Datamatics, Griesheim

# Inhalt

## Vorwort

## Einleitung

### Teil I: Spiel befreit das Denken von der Wahrnehmung

*Ein Garten für Kinder*

#### **Die Entdeckung des Spiels als Bildungswert**

Ein Platz zum Spielen · Erziehen und Gärtnern ·  
Traumatische Erziehungserfahrungen · Wissenschaft  
in Windeln

*Erziehung ohne Grenzen*

#### **Die Macht der Rückmeldung**

Klassische Konditionierung · Operante  
Konditionierung · Grenzen der Verstärkung ·  
Computerspiele

*Wenn Spiel ernst ist*

#### **Geistige Nahrung für das Gehirn**

Selbstständigkeit · Spielen, Lernen und Arbeiten · Ernstspiel · Sensible Phasen · Polarisation der Aufmerksamkeit

*Luftschlösser und Traumwelten*

### **Welchen Wert hat das Spiel als Ersatzhandlung?**

Senso- und Mnemomotorik · Die Macht des Irrealen · Aufforderungscharaktere · Sättigung · Ersatzwert als Abstraktion

### **Teil II: Spiel zeigt die nächste Entwicklungsstufe**

*Ich-zentrierte Kinder*

### **Die Balance zwischen Wunsch und Erfahrung**

Egozentrismus · Entwicklungsstufen als Äquilibration · Spiel als Assimilation · Nachahmung als Akkommodation

*An sich, für andere, für mich*

### **Die Zone der nächsten Entwicklung**

Warum Kinder gar nicht so egozentrisch sind · An und für sich · Spiel als Zone der nächsten Entwicklung · Ungleiche Zwillinge · Wünsche als Vorboten wachsender Fähigkeiten

### **Teil III: Spiel und das Optimum der Aufmerksamkeit**

*Der Fantasie Flügel verleihen*

## **Objekt-, Sujet- und Rollenspiele**

Das kooperative Gehirn von Säuglingen ·  
Vorsprachliche Objektspiele · Zeigegesten und  
Gebärdensprache · Von Menschenaffen und  
Menschenkindern · Sujet- und Rollenspiele

*Trotzig oder selbstbewusst?*

## **Spielstufen und Übergänge**

Beziehungskommunikation · Trotzreaktionen und  
Spiel · Vom Körper selbst zum Ich-Gefühl · Sensorische  
Integration im Rollenspiel · Spielstufendiagnostik

*Nichts weggenommen – nichts hinzugetan*

## **Wiederholung, Aufmerksamkeit und Auffälligkeit**

Was Vorschulkindern richtig schwer fällt · Worin  
Vorschulkinder unschlagbar sind · Geistige  
Entwicklung im spieltheoretischen Modell ·  
Metakompetenzen für bildungshungrige Kinder

## **Nachwort**

## **Anmerkungen**

## **Personenverzeichnis**

## **Stichwortverzeichnis**



## Vorwort

Wenn Kinder nicht mehr frei und unbekümmert spielen können, so ist das ein untrügliches Anzeichen einer schweren Störung. Zu suchen ist diese Störung allerdings nicht bei den Kindern, sondern bei denjenigen Personen, die den Kindern ihre angeborene Lust am freien, unbekümmerten Spiel geraubt haben.

Es wird noch einige Zeit dauern, bis diese Erkenntnis bei allen Eltern und Frühpädagogen angekommen ist. Zu tief und zu fest hat sich die Überzeugung in die Hirnwindungen der meisten Erwachsenen eingefressen, dass Kinder so früh wie möglich und so effizient wie möglich auf die Anforderungen unserer gegenwärtigen Leistungsgesellschaft vorbereitet werden müssen. Aber Kinder funktionieren nicht wie Maschinen. Und das kindliche Gehirn ist auch kein Computer, den es möglichst effizient zu programmieren gilt, oder gar so etwas wie ein leeres Fass, das mit möglichst viel Wissen abzufüllen ist. Wer das glaubt und den Kindern deshalb immer früher und immer intensiver all das beizubringen versucht, worauf es seiner Meinung nach heutzutage ankommt, hat sich einen fatalen Knoten in seine Gehirnwindungen gebaut. Nicht absichtlich, sondern aus Sorge und Angst um die zukünftige Entwicklung seiner eigenen oder der ihm anvertrauten Kinder. Angesichts des wachsenden Leistungsdrucks und des immer früher einsetzenden Wettbewerbs um gute Zensuren und

Abschlüsse ist diese Angst verständlich: Aber wer Angst hat, kann nicht mehr klar denken, der wird anfällig für alle möglichen Angebote und Versprechungen, der sieht nicht mehr das jeweilige Kind mit seinen Bedürfnissen und all dem, was es an Begabungen in sich trägt. Der sieht allzu leicht nur noch das, was es noch nicht kann und was ihm deshalb noch beigebracht werden muss. Und der versorgt dann sein Kind so gut wie möglich mit allem, was an Lernförderungsgeräten, -kursen und -programmen angepriesen wird, bis das Kinderzimmer voll gepackt ist mit all diesen Gerätschaften und der Tagesablauf ausgefüllt ist mit all diesen Kursen und Programmen.

Aber wie soll aus Kindern, die auf diese Weise abgefüllt werden, jemals etwas Eigenes herauskommen? Wann finden solche Kinder noch Gelegenheit, sich selbst etwas auszudenken, etwas selbstständig zu entdecken oder aus sich selbst heraus etwas zu gestalten?

Der Erfahrungsraum, in dem all das möglich wäre, wo sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen können, wo sie sich und ihre Möglichkeiten erkunden, ihre eigenen Fähigkeiten erproben, ihrer Entdeckerfreude und Gestaltungslust unbekümmert und absichtslos nachgehen können, ist das freie Spiel. Nur dort, wo Kinder frei und unbekümmert spielen können, haben sie Gelegenheit, die in ihnen angelegten Potenziale zu entfalten. Aus sich selbst heraus und mit der damit einhergehenden Begeisterung über sich selbst.

Es hat lange gedauert, bis die Entwicklungspsychologen und Verhaltensforscher diese besondere Bedeutung des Spiels verstanden haben. Sie besteht nicht darin, später im Leben benötigte Fähigkeiten und Fertigkeiten einzuüben und zu trainieren, wie man das bisher geglaubt hatte. Die Bedeutung des freien Spiels dient bei kleinen Kätzchen, bei jungen Hunden, bei Affenkindern und allen anderen lernfähigen Tieren darin, das Spektrum der eigenen Möglichkeiten zu erkunden und zu erproben, also kennenzulernen, was alles geht und was alles möglich ist.

Im freien, unbekümmerten und nicht von Erwachsenen gelenkten Spiel lernen all diese Tierjungen und natürlich erst recht unsere Kinder sich selbst im eigenen Handeln und im gemeinsamen Handeln mit anderen kennen. Wer Kindern diese Erfahrungen vorenthält, behindert sie an der Entfaltung der in ihnen angelegten Potenziale.

Es ist höchste Zeit, dass sich diese Erkenntnis unter Eltern und Pädagogen ausbreitet. Deshalb bin ich sehr froh, dass André Frank Zimpel dieses Buch geschrieben hat. Ich kann nur hoffen, dass es möglichst viele Leser findet.

Göttingen, Februar 2011

Gerald Hüther

# Einleitung

Kinderspiele gab es schon zu allen Zeiten: Wurf- und Kieselspiele, Puppenwagen und Tiere mit Rädern sowie Würfel- und Ballspiele sind immer wieder Funde in archäologischen Ausgrabungen. Schon aus der Antike sind bildliche Darstellungen von Blindkuh, Huckepack, Ringelreihen und Verstecken überliefert.

Neben universellen Spielzeugen gibt es jedoch auch Spielzeug, das vom jeweiligen Zeitgeist abhängt. So wie sich die Informationsgesellschaft als Spielzeugcomputer und -telefon im Kinderzimmer wiederfindet, so spiegeln mechanische Tiere zum Aufziehen das 18. Jahrhundert als Zeitalter der Uhrwerke und die Spielzeuglok das 19. Jahrhundert als Zeitalter der Dampfmaschinen wider.

Im Prinzip hat sich am psychologischen Charakter des Spiels in den vergangenen Jahrhunderten nichts Wesentliches geändert. Neu ist jedoch, dass neurobiologische Erkenntnisse die Bedeutung dieser psychologischen Wirkung des Spiels auf die Entwicklung des Gehirns belegen. Von diesen Erkenntnissen und ihrer Bedeutung für die Bildung und Erziehung soll dieses Handbuch handeln.

Die folgenden Thesen gliedern den Text in drei Teile:

1. Spiel befreit das Denken von der Wahrnehmung.
2. Spiele zeigen die nächste Entwicklungsstufe an.

### 3. Spielen optimiert das Verhältnis von Aufmerksamkeit und Lernen.

Warum ist es gerade jetzt so wichtig, sich dieses Themas anzunehmen? Der Grund sind zwei aktuelle Tendenzen, die uns nachdenklich stimmen sollten: erstens die Entdeckung der Kinder als Konsumenten – nicht nur durch die Spielzeugindustrie – und zweitens die übersteigerten Bildungsansprüche vieler Eltern, die eine kindgemäße Entwicklung verhindern.

Viele Kinderzimmer sind mit zu viel Spielzeug vollgestopft. Den Kindern fällt es immer schwerer, sich in ein Spiel zu vertiefen. Kaum nehmen sie ein Spielzeug in die Hand, schon lenkt sie das nächste wieder ab. Das viele Spielzeug in Kinderzimmern hat einen beständigen Aufforderungscharakter. In vielen Kindergärten führt man deshalb schon spielzeugfreie Tage ein.

Schlimmer noch ist der durch Werbung forcierte Gruppendruck auf den Erwerb von Trendspielzeugen. Wie Markenkleidung werden sie zu Statussymbolen stilisiert. Dieser Druck wird dann von den Kindern an die Eltern weitergegeben. Geben diese nicht nach, kann es passieren, dass sie erleben müssen, wie ihr Kind von anderen Kindern ausgegrenzt wird.

Das ist die eine Seite. Auf der anderen Seite nehmen Bildungsangebote für Kinder zu: Englisch und Chinesisch im Kindergarten, Klavier- und Ballettstunden in der Grundschule. Wer sich diese Angebote nicht leisten kann, läuft Gefahr, ein schlechtes Gewissen zu entwickeln. Eltern vergessen dabei, dass Lernen nur fruchtbar sein kann, wenn es in kindgemäße Spiele einfließt.

Sowohl die Tendenz, die Bedeutung des Spiels über Konsumterror zu überhöhen, als auch die Gegenteilstendenz, das Spiel durch verfrühte Bildung zu verdrängen, wirft eine dringende Frage auf: Worin besteht der eigentliche,

unverfälschte Sinn des Spiels und ist Spielen in der Wissens- und Informationsgesellschaft überhaupt noch zeitgemäß?

Die Antwort, die das Buch gibt, ist einfach, aber folgenreich: Der Sinn des Spiels besteht darin, die Fantasie zu entwickeln. Kinderspielsachen sind eigentlich Gedächtnisstützen. Wenn zu viel Spielzeug da ist, ist die Fantasie nicht mehr gefordert. Die Reizüberflutung führt dazu, dass der eigentliche Effekt des Spielens ausbleibt.

Ziel des Buches ist es, zu zeigen, wie Kinder beim Spiel die Fähigkeit entwickeln, sich Dinge gedanklich auszumalen, und wie man sie dabei effektiv unterstützen kann. Kinder erfüllen sich in eingebildeten Situationen ihre Wünsche. Diese Wünsche sind wichtige Vorboten sich entwickelnder geistiger Fähigkeiten, ohne die ein Leben in unserer Gesellschaft nicht denkbar wäre.

# **Teil I: Spiel befreit das Denken von der Wahrnehmung**

## *Ein Garten für Kinder*

# **Die Entdeckung des Spiels als Bildungswert**

### Ein Platz zum Spielen

Glückliche Kinder spielen. Bei genauer Betrachtung erweist sich ihr Spiel jedoch als ein ziemlich wunderliches Verhalten. Selbstvergessen bewegen sie sich in einem Kokon aus Hirngespinnsten: Mit Kreide gezeichnete Linien gelten ihnen als unüberwindbare Mauern, Äste dienen ihnen als Laserschwerte, Sand kredenzen sie als leckere Speise, Blumenkränze tragen sie wie die diadembesetzte Krone einer verwunschenen Feenprinzessin und Steine steuern sie über den Boden im Sandkasten, als handele es sich um Unterseeboote, die sich ihren Weg durch bizarre Korallenriffe bahnen.

Zwar stehen die Kinder mit einem Bein in einer weltfremden Fantasiewelt, in der sie als Fernsehansager, Indianerhäuptling, Detektiv oder Zauberer agieren können, ihr anderes Standbein bleibt jedoch die nüchterne Einschätzung der gegebenen Bedingungen ihres Handelns. Fragt man sie danach, zeigt sich, dass ihnen vollkommen klar ist, dass der Sandkasten kein Korallenriff und die gespielte Feenprinzessin nicht wirklich verwunschen ist.



Der Ort, an dem Kinder ihre alterstypische Persönlichkeitsspaltung voll ausleben können, sollte der Kindergarten sein. So rar und begehrt Kindergartenplätze in Deutschland meist auch sind, die Sorgen liegen in der Regel ganz woanders: Sprachförderung, Integration, erste naturwissenschaftliche Erfahrungen sowie schlicht und einfach die Vereinbarkeit von Kind und Beruf.

Manche Kinder sind traurig, wenn sie einen Tag im Kindergarten verpassen, andere wollen ihre Eltern verzweifelt festhalten, wenn diese sie im Kindergarten zurücklassen, und wieder anderen sind die Abschiedsszenen von den Eltern in Anwesenheit von Gleichaltrigen peinlich. Es gibt Kinder, die genießen die Geselligkeit. Manche geraten untereinander in Streit oder leiden unter einem subtilen Gruppendruck. Andere himmeln eine faire Erzieherin oder einen lustigen Erzieher an.

Den blumigen Begriff »Kindergarten« schenkte der Welt ein Thüringer, der unter anderem eine Landwirtschaftslehre absolvierte und neben pädagogischen auch botanische Studien betrieb: Friedrich Fröbel (1782–1852).

Porträts von Fröbel zeigen einen hageren Mann mit Charakternase und schulterlangem Haar. Ein klein wenig erinnern mich diese Porträts an den italienischen Violinisten Niccolò Paganini (1782–1840), einen gleichaltrigen Zeitgenossen Fröbels. Optisch hätte Fröbel aber auch einem Gitarristen einer Rock- oder Bluesband aus den 1970er Jahren alle Ehre gemacht.

Nach anfänglichen Startschwierigkeiten in Deutschland stürmten Fröbels Mutter- und Koselieder (zum Beispiel: *Häschen in der Grube*) die Hitlisten für Kinderlieder auch in Frankreich, England, Japan, Russland und Nordamerika. Seine Spieltheorie prägt die Vorliebe für Holzspielzeug bei Eltern mit Anspruch bis heute. Aber auch Gummiball und Legobausteine (nach wie vor die Verkaufsschlager in Kinderabteilungen) lassen sich letztendlich auf seine Spielgaben zurückführen. 1840 stiftete er in einer

thüringischen Kleinstadt (Bad Blankenburg), die sich selbst als Lavendelstadt bezeichnet, den ersten deutschen Kindergarten.

Fröbel erkannte wohl als Erster den unvergleichlichen Bildungswert des Spiels: »Was der Unterricht, was das Leben, die Erfahrung zeigt und lehrt, muss das Spiel, die sich spiegelnde Freitätigkeit des Innern, des gesammelten Lebens des Zöglings wieder darstellen.«<sup>1</sup> In seiner Zeit traf er mit dieser Ansicht nur auf wenig Verständnis. Man bezeichnete ihn auch als »Spielapostel« – und das war bestimmt nicht immer anerkennend gemeint.

Es gab jedoch eine Autorität, auf die er sich berufen konnte: Friedrich von Schiller (1759–1805). Im 15. Brief seines Werkes *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* war zu lesen: »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.«<sup>2</sup>

## Erziehen und Gärtnern

Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren sollen nach Fröbels Vorstellung im Kindergarten wie Pflanzen gepflegt und gehegt werden: »Von nun an war in meinen Augen Menschen- und Naturleben, Gemüts- und Blumenleben unzertrennlich, und meine Haselblüten sehe ich noch, wie sie gleich Engeln mir den großen Gottestempel der Natur eröffneten.«<sup>3</sup>

Warum Fröbel hier so auf die romantische Tube drückt? Wie sollte ich das wissen? Ich könnte mir jedoch gut vorstellen, dass er damit zu Beginn des 19. Jahrhunderts gut bei Frauen – insbesondere bei Müttern – ankam. Doch das soll uns hier natürlich nicht weiter interessieren.

Einmal in die Welt gesetzt, trieb die Pflanzenmetapher in den Erziehungswissenschaften überall lustige Blüten. Die

Fröbelpädagogin Marie Coppius (1871–1949) nannte eines ihrer Werke zum Beispiel: *Pflanzen und Jäten in Kinderherzen*.<sup>4</sup> Es leuchtet scheinbar unmittelbar ein, dass man Sprösslinge und Zöglinge erziehen kann – so wie man auch aus Pflanzensamen Blumen oder Bäume zieht.

Sicherlich: Pflanzen sind auch Lebewesen. Die moderne Forschung zeigt, dass Pflanzen weit mehr als einfache Reflexmaschinen sind, die nur ein genetisches Programm abspulen. Pflanzen kommunizieren miteinander auf chemischen Wegen und sind lernfähig. Nach dem letzten Stand der Forschung gleicht unser Gehirn in seiner Komplexität eher einem tropischen Regenwald als einer elektronischen Rechenmaschine.

Trotzdem: Der Vergleich von Kindern mit Pflanzen sowie der Vergleich von Erziehung mit Gartenarbeit trägt nicht weit. Pflanzen zu züchten oder zu ziehen, ist etwas grundlegend anderes, als Kinder zu erziehen. Wahrscheinlich hat die Gartenmetapher sogar das ihre dazu beigetragen, dass Erziehung allzu leicht mit Zucht und Ordnung assoziiert wird.

In unserer Zeit werden Bildungseinrichtungen längst nicht mehr mit Gärten verglichen. Aber die Pflanzenmetapher hält sich hartnäckig. Weil man Bildungseinrichtungen zunehmend als Wirtschaftsfaktor begreift, heißen sie heute im günstigsten Fall »Treibhäuser der Zukunft«.<sup>5</sup> Weniger engagierte politische Diskussionen erwecken oft den Eindruck, Kindergärten und Schulen seien Plantagen, die als Rohstoff lediglich ausgebildete Arbeitskräfte für die Volkswirtschaft liefern.

Fröbel selbst hatte eine unglückliche Kindheit und litt zeitweilig unter Lernschwierigkeiten. Er trat deshalb für eine sensible und warmherzige Erziehung ein, die den Entwicklungsbedürfnissen der Kinder Rechnung tragen sollte. Dabei entdeckte er die Anziehungskraft und den Bildungswert des Spiels.

Natürlich dachte der Spätromantiker bei seinem Gartenvergleich eher an eine Blumenwiese denn an einen englischen Rasen. Trotzdem passt in die weite Metapher vom Garten sowohl das Heckenschneiden und Unkrautjäten als auch das sensible Gießen und Umtopfen. Deshalb könnten sich im Prinzip sowohl die schwarze Pädagogik des Struwwelpeters als auch die Antipädagogik der 1970er Jahre auf die Gartenmetapher berufen. Zwar lässt sich Pflanzenwachstum durch mechanisches Ziehen nicht beschleunigen, die ethischen Grenzen der Manipulation von Pflanzenwachstum sind jedoch keineswegs eng, wie uns holländische Gewächshäuser und genmanipuliertes Getreide immer wieder vor Augen führen.

Selbst bei sehr flüchtiger Betrachtung fallen die tiefen Gräben ins Auge, die Erziehungsaufgaben von denen des Gartenbaus abgrenzen: In Baumschulen gibt es bekanntlich kein herzerreißendes Geschrei, wenn etwas einmal nicht so klappt, wie es sollte, keine dummen Streiche, wenn Langeweile aufkommt, und vor allem keine Vorbildrolle der Gärtnerinnen und Gärtner für ihre Pflanzen.

Aber gerade Letzteres macht Erziehung so unglaublich kompliziert und selbstbezüglich: Man kann Kinder nicht nicht erziehen. Jedes Verhalten (ganz gleich, ob liebevolle Förderung, ausgelassenes Herumtoben, kritikloses Verwöhnen, Setzen von Grenzen, Desinteresse, Bestrafung – ja, im negativen Extremfall sogar Vernachlässigung und Misshandlung) kann prinzipiell zum nachgeahmten oder bekämpften Vorbild werden. Alles hängt davon ab, ob und wie sich Kinder mit ihren Erziehungspersonen identifizieren oder diese ablehnen.

Die Selbstbezüglichkeit der Erziehung ist der blinde Fleck: Wir erkennen meist mühelos Fehler, die anderen bei der Erziehung unterlaufen. Natürlich wären wir an deren Stelle immer liebevoller, cooler oder konsequenter gewesen. Das bedeutet jedoch keinesfalls, dass wir selbst gegen diese