



Siegbert Warwitz
Anita Rudolf

Vom Sinn des Spielens



Reflexionen und Spielideen



Vom Sinn des Spielens

Reflexionen und Spielideen

von

Siegbert A. Warwitz und Anita Rudolf

5. unveränderte Auflage 2021



Schneider Verlag Hohengehren

Titelbild:

›Ajas und Achilleus beim Brettspiel in einer Kampfpause vor Troja‹
Vasenmalerei v. Exekias (6. Jahrh. v. Chr.). Ausschnitt.
Vatikanisches Museum Rom

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 978-3-8340-1664-5

Schneider Verlag Hohengehren,
Wilhelmstr. 13, 73666 Baltmannsweiler

Homepage: www.paedagogik.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Verlages öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung für Unterrichtszwecke!

© Schneider Verlag Hohengehren, 73666 Baltmannsweiler 2021
Printed in Germany – Druck: Format Druck, Stuttgart

Zum Geleit

›Die Welt? Ein Kind beim Spiel, die Brettsteine setzend‹

Herakleitos (500 v. Chr.)

›... der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt ‹

Friedrich Schiller (1795)

›Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt; daher übergebe
ich sie lieber ihren Erziehern als ihnen selbst‹

Johann Christian Friedrich Guts Muths (1796)

›Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben‹

Maksim Gorkij (1913)

›Spielzeug

Kind, wie glücklich bist du, wenn du da sitzt und den ganzen Morgen mit einem zerbro-
chenen Zweig spielst.

Ich lächle über dein Spiel mit dem zerbrochenen Zweiglein.

Ich bin eifrig bei meinen Rechnungen, stundenlang Zahlen zusammenzählend.

Vielleicht schaust du auf mich und denkst. ›Was für ein dummes Spiel, damit deinen Mor-
gen zu verderben?‹

Kind, ich habe die Kunst vergessen, in Stöcke und Sandhügel vertieft zu sein.

Ich suche nach teurem Spielzeug und sammle Klumpen von Gold und Silber.

Was immer du findest, du schaffst dir damit deine frohen Spiele; ich verschwende meine
Zeit und Kraft an Dinge, die ich niemals erlangen kann.

In meinem schwanken Boot kämpf' ich, der Sehnsucht Meer zu durchkreuzen und ver-
gesse, daß auch ich ein Spiel spiele. ‹

Rabindranath Tagore (1915)

Inhalt

Das Märchen von der Stadt ohne Spiele	5
Gedanken über das Spiel	8
Wie Spielen entsteht und warum Menschen spielen	8
Was Spielen bedeutet und welche Merkmale es kennzeichnen	18
Was Spielen bewirken kann	22
Wie Spielen beeinflusst wird (Spielraum – Spielzeug – Spielverhalten) . . .	25
Fazit: Der Mensch braucht das Spielen	35
Sinnegebungen des Spiels in Spielsituationen und Beispielen	37
• Spielend Kontakte knüpfen – Kennenlernspiele	37
• Spielend sich bewegen – Bewegungsspiele	40
• Spielend seine Sinne erproben – Wahrnehmungsspiele	45
• Spielend sich messen – Wettspiele	57
• Spielend Abenteuer erleben – Abenteuerspiele	64
• Spielend Probleme lösen – Denkspiele	69
• Spielend sich entspannen – Entspannungsspiele	75
• Spielend ein anderer sein – Rollenspiele	78
• Spielend lernen – Lernspiele	82
• Spielend sein Glück versuchen – Glücksspiele	88
• Spielend bauen und gestalten – Konstruktionsspiele	91
• Spielend in virtuelle Welten eintauchen – Elektronikspiele	100
• Spielend früheren Zeiten begegnen – Historische Spiele	107
• Spielend anderen Völkern begegnen – Kulturanthropologische Spiele . .	118
Umstrittene Spielformen	126
Kriegsspiele	126
Friedensspiele	145
Hämespiele	152
Spielkreativität	161
Die Entwicklung eines Spiels aus einer Spielidee	161

Spielanlässe	167
Kindergeburtstag	167
Partyspiele	181
Schulfeste und Projekte	191
Brueghels Kinderspiele	191
Spiellandschaften	197
Dschungelabenteuer	197
Spielimpulse	210
Gelände als Spielimpulse	210
Spielgeräte als Spielimpulse	221
Materialien als Spielimpulse	233
Körper und Mitspieler als Spielimpulse	241
Situationen als Spielimpulse	246
Spielprobleme	249
Keine Lust haben	251
Spielregeln nicht einhalten	252
Nicht mit Aggressionen zurechtkommen	253
Mogeln	256
Nicht verlieren können	258
Der Spielleiter	262
„Spielregeln“ für Spielleiter – ein Verhaltenskatalog	262
Spielleitertypen – ein Fragebogen zur Selbsteinschätzung	263
 Literaturverzeichnis	 271
Abbildungsverzeichnis	275
Spieleverzeichnis	278

Dieses Buch

möchte

- zum Nachdenken über das Spielen einladen
- vielfältige, erprobte Spielmöglichkeiten präsentieren
- zu eigenen Spielschöpfungen anregen.

Es versteht sich als **ein Handbuch** und Nachschlagewerk, das die Rolle eines Spielbegleiters durch die verschiedenen Lebensabschnitte übernehmen und als Spielberater zu jeder Gelegenheit zur Verfügung stehen möchte.

Von den gängigen Spielesammlungen unterscheidet es sich besonders dadurch, dass es nicht bestimmte Ablaufformen und Regeln festschreibt, sondern die vorgestellten Spiele aus einzelnen ›Sinngestaltungen‹ und einfachen ›Spielgedanken‹ heraus entwickelt. Diese Konzeption bietet eine Reihe von Vorteilen:

- das Spielen bleibt offen für kreative Abwandlungen der Grundidee,
- die Spielenden sind hinsichtlich ihrer Spielfähigkeit gefordert,
- das Spiel beansprucht den Menschen ganzheitlich, mit seinen physischen, emotionalen, intellektuellen und sozialen Fähigkeiten,
- der Spielvorrat wird nahezu unerschöpflich,
- die Spiele sind an jedem Ort, in jedem Alter, in jeder Gruppengröße spielbar.

So kann beispielsweise der schlichte Spielgedanke ›Ball über die Schnur‹ schon von Kleinkindern und noch von älteren Senioren in der Wohnstube mit Luftballons realisiert werden. Er kann aber auch bis zu höchsten sportlichen, technischen und taktischen Ansprüchen gesteigert werden, etwa durch eine Wettkampfmannschaft im Sportspiel Volleyball. Die Spielwünsche sind auf nahezu jede Spielsituation einstellbar. Es erübrigt sich also, das Alter der Spielenden, Raum oder Mitspielerzahlen festzulegen.

Der Spielbegeisterte kann an jeder Stelle des Buches mit dem Lesen beginnen:

- Wer aus dem Fundus einer erprobten Sammlung von Spielen schöpfen möchte, stößt in diesem Buch auf über 250 Spielangebote.
- Wer zu einem bestimmten Anlass, für seinen Unterricht, für den Kindergeburtstag oder einen geselligen Abend, zündende Spielideen sucht, findet sie schnell und problemlos über das ausführliche Spieleregister oder unter den Schwerpunktkapiteln.
- Wer erfahren will, wie man Spiele aus einfachen Spielideen entwickelt, liest die Kapitel über das Arrangieren von Spielen oder das Ausgestalten von Spielgedanken.
- Wer sich nicht damit begnügen will, Spiele nach vorgegebenen Regeln ‘abzuspielen’, sondern sein Spielen individuell zu gestalten und auf seine Spielpartner und die Spielsituation zuzuschneiden beabsichtigt, wird durch zahlreiche Varianten zum Modifizieren der Grundspielidee angeregt.

- Wer sogar sein Spielgerät selbst herstellen möchte, z. B. ein eigenes Brettspiel, einen Windvogel (Drachen) oder eine Steinschleuder, findet hierzu sachgerechte, durch Abbildungen veranschaulichte Anleitungen.
- Wer sich in Mußestunden auch einmal dem Wesen des Spiels, seiner Symbolebene, seinem Lernpotenzial, seinen unerwarteten Facetten zuwenden möchte, wird sich im besinnlichen Teil des Buches aufgehoben fühlen.
- Wer sich für die Entstehung einzelner Spielformen, etwa für die schaurigen Wurzeln des Schachspiels oder des Völkerballspiels, interessiert, blättert in dem historischen Vorspann der jeweiligen Spielbeschreibung.
- Wer sich auch mit kritischen Erscheinungsformen des Spielens befassen möchte, findet dazu in den Kapiteln ›Kriegsspiele‹, ›Friedensspiele‹ oder ›Hämespiele‹ Gelegenheit.

Zielgruppe dieses Buches sind Menschen, die für anspruchsvolles Spielen beruflich oder privat aufgeschlossen sind.

Als konkrete Ansprechpartner können vor allem Lehrer, Hochschullehrer, Studenten, Erzieher, Eltern, Spielgruppenleiter, animateure, Jugendliche, Senioren gelten:

- ◆ **Lehrer**, die ihren Unterricht spielerisch gestalten wollen, mögen in den Wahrnehmungsspielen, Denkspielen, Bewegungsspielen oder Konstruktionsspielen hilfreiche Anregungen entdecken. Für eine vielleicht anstehende Projektwoche zeigt ein eigenes Kapitel mit präzisen Vorschlägen und viel Bildmaterial, wie man die Sporthalle im fächerübergreifenden Unterricht in eine abenteuerliche Dschungellandschaft verwandeln kann.
- ◆ **Hochschullehrer** können von dem reichlichen Material für ihre Lehrveranstaltungen profitieren, Ansatzpunkte für kritische Auseinandersetzungen mit dem Phänomen Spiel finden und Hinweise für Spielanalysen und praktische Spielgestaltungen entnehmen.
- ◆ **Studenten** können sich über die Merkmale des Spiels, die verschiedenen Entstehungstheorien, die didaktischen Möglichkeiten, die Sinnfragen, die kritischen Erscheinungsformen sachkundig machen.
- ◆ **Kindergärtnerinnen/Erzieherinnen** können sich des Spielerepertoires für besinnliches, spannendes oder zum Lernen anregendes Spielen bedienen. Allein das Brueghelbild bietet mehr als 80 attraktive Spielideen für die Vorschule, die es mit den Kindern zu entdecken lohnt.
- ◆ **Eltern** erhalten durch das Buch Hinweise und Hilfen, in ihrer Familie eine Spielkultur zu schaffen, die Großeltern, Eltern, Tanten, Onkel und Kinder verschiedenen Alters statt eines Fernsehabends im gemeinsamen Spiel zusammenführt. Im Kapitel ›Kindergeburtstag‹ ist dem speziellen Bedürfnis einer Festgestaltung für die jüngere, in den Partyspielen für die ältere Generation Rechnung getragen. Das Kapitel ›Elektronikspiele‹ bietet wertende Analysen für die Spielzeugwahl.

- ◆ **Spielgruppenleiter** und **Spielanimateure** werden in diesem Buch mit einem reichhaltigen Spieleangebot für die Freizeitgestaltung bedient. Partnerspiele und Gruppenspiele, Spiele für Wald und Innenräume, spannende Sportspiele, Staffeln und Abenteuerspiele sprechen die Betreuten jeden Alters an.
- ◆ **Kinder** und **Jugendliche** finden ihre Interessenlage vor allem im Bereich der Entdecker- und Abenteuerspiele angesprochen. Sie sind gefordert, sich zu wagen, einen Geheimbund mit Baumhaus, Geheimsprache, Geheimschrift, Geheimzeichen, Geheimritualen zu gestalten, sich in Robin Hood und seine Gesellen zu verwandeln, Geländespiele zu organisieren, Spielgeräte wie Schleudern oder Drachen selbst herzustellen.
- ◆ **Seniorenzirkel-Leiter** betrifft das Buch in der bedeutsamen Aufgabe, aufkommender Langeweile und drohender Vereinsamung durch kreatives Spielen sinnvoll zu begegnen und Gemeinsamkeit erlebbar zu machen. Je nach dem geistigen Anspruch und den physischen Möglichkeiten erfüllt das vorliegende Buch die Wünsche der Älteren durch sein Arsenal an ansprechenden Kontaktspielen, Ratespielen, Denkspielen, Entspannungsspielen, Gesellschaftsspielen oder Tanzspielen.

Der Mensch braucht die Arbeit, aber auch das Spielen zu seiner Selbstverwirklichung.

Die Verfasser wünschen ihren Lesern Vergnügen und Sinnfindung im Spielen.

Das Märchen von der Stadt ohne Spiele

Es war einmal eine Stadt, in der gab es keine Spiele.

Die Menschen gingen emsig ihren Geschäften nach. Schon früh am Morgen begannen sie mit ihrer Arbeit, und sie arbeiteten bis tief in die Nacht. Sonntags nahmen sie sich Arbeit mit nach Hause, die nicht fertig geworden war, oder sie arbeiteten im Hobbyraum oder im Garten oder sie reparierten ihr Auto oder Motorrad. Sie verschwendeten keine Zeit mit unnützem Tun, denn sie wollten viel Geld verdienen und reich werden, jeder mehr als der andere. ›Zeit ist Geld,‹ sagten sie, ›mit Geld kann man sich alles kaufen, was das Leben lebenswert macht: schicke Kleider, ein schnelles Auto, ein schönes Haus, Urlaub in fernen Ländern.‹

Sie arbeiteten tagaus tagein und taten nur nützliche Dinge. Und so wurden sie immer wohlhabender und kauften sich alles, was ihr Herz beehrte. Die Häuser waren schön und komfortabel eingerichtet. Vor jedem standen chromblitzende Autos. Die Menschen fuhren auf die entferntesten Inseln in Urlaub. Niemand kam auf den Gedanken, dass ihm irgendetwas fehlen könnte zum Glücklichein, außer, – noch mehr Geld zu haben.

Auch die Kinder der Stadt wussten, worauf es ankam. Sie lernten morgens eifrig in der Schule, machten nachmittags fleißig ihre Hausaufgaben und dachten abends an die Schule. Denn sie wollten gute Noten bekommen und so erfolgreich werden wie ihre Eltern.

Auch nach der Schule verbrachten sie ihre Zeit mit etwas Nützlichem: Sie lernten Kochen in der Kochschule, Tanzen in der Tanzschule, Musizieren in der Musikschule. Denn all dieses konnte man im späteren Leben einmal brauchen. Und wenn sie daneben noch freie Zeit hatten, verdienten sie sich Geld mit Autowaschen, Rasenmähen oder Zeitungenausgetragen. Richtige kleine Erwachsene waren sie schon, die Kinder: Sie verdienten Geld wie die Großen. Sie kleideten sich wie die Großen. Sie taten nur nützliche Dinge wie die Großen. Kein Kind kam auf die Idee, dass ihm irgendetwas fehlen könnte zum Glücklichein, außer, – noch nicht erwachsen zu sein und alles machen zu dürfen wie die Großen.

Da geschah eines Tages etwas Merkwürdiges: Ein Ball lag auf der Straße. Niemand wusste, wie er dahin kam. Er lag plötzlich vor den Füßen eines Kindes, das gerade zur Schule wollte. Das Kind stieß mit dem Fuß gegen den Ball. Der Ball sprang über die Straße, – geradewegs auf ein anderes Kind zu. Das Kind fing den Ball auf und warf ihn einem dritten Kind zu. Ein viertes wollte den Ball auch haben. Immer mehr Kinder beteiligten sich an der Jagd nach dem Ball. Jeder wollte ihn berühren, kicken, stoßen, werfen, rollen, fangen. Und der Ball hüpfte vor Freude, weil die Kinder mit ihm spielten. Und die Kinder lachten und jubelten, weil es so schön war, mit dem Ball zu spielen.

*Da kam der brausende Verkehr zum Erliegen. Erstaunt schauten die Erwachsenen aus ihren Autos, aus ihren Büros und Geschäften dem übermütigen Treiben der Kinder zu. Und plötzlich erkannten sie, dass ihnen etwas Wichtiges in ihrem Leben gefehlt hatte. Der Bürgermeister sprach aus, was alle dachten: **Menschen brauchen Spiele!***

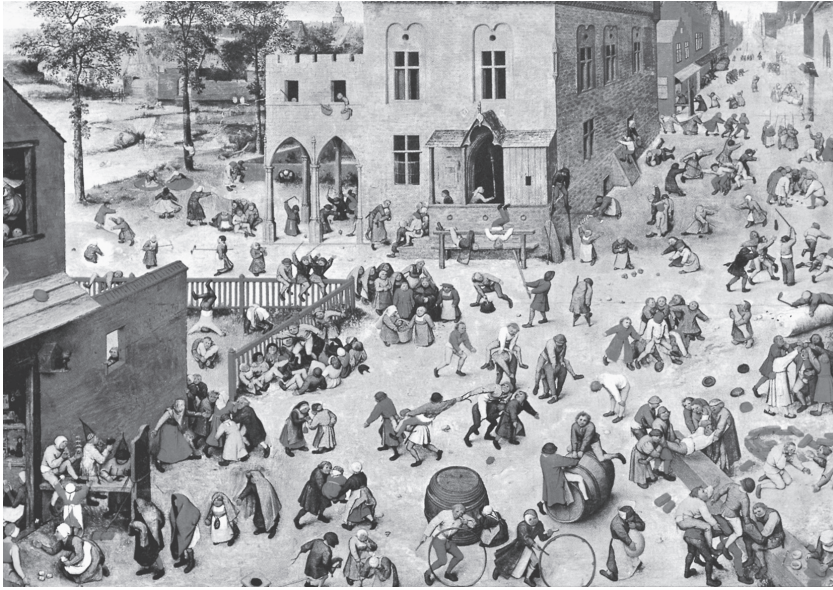


Abb. 1 „Kinderspiele“. Gemälde von P. Brueghel d. Ä. (1560)

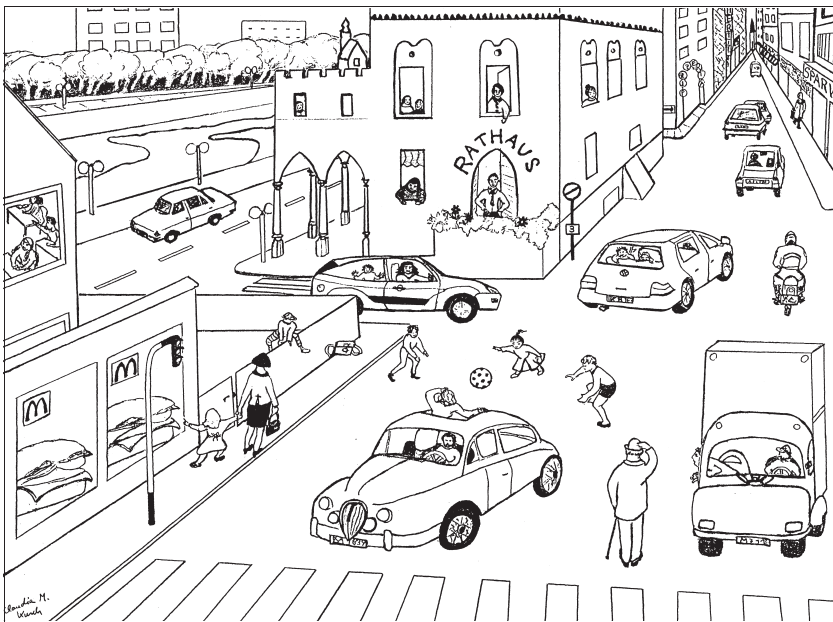


Abb. 2 „Brueghelszenarie heute“. Bleistiftzeichnung von C. M. Kusch (2001)

Der Gemeinderat beschloss, die ganze Stadt in einen großen Spielplatz zu verwandeln. Überall auf den Straßen und Plätzen, in den Einfahrten und Garagen, in den Häusern und Gärten durfte gespielt werden. Die Autos blieben draußen vor der Stadt.

Die Kinder erfanden immer neue und aufregendere Spiele. Und die Erwachsenen arbeiteten weniger und spielten dafür mit ihren Kindern. Warum? Einfach, weil es schön war, miteinander zu spielen. Und indem sie jetzt nicht mehr nur ans Geldverdienen und an die Karriere dachten, wurden sie zu fröhlicheren, geselligeren, glücklicheren Menschen: Die Arbeit hatte sie an äußeren Gütern reich gemacht. Das Spielen bereicherte sie innerlich, in ihren Herzen.

Und wenn ihr weit genug wandert, werdet ihr sie vielleicht finden, die Stadt, in der Spielen einmal eine unbekannte Beschäftigung war, in der aber heute die Kinder auf allen Straßen und Plätzen, in allen Gärten und Häusern spielen dürfen, spielen, so viel sie wollen ...

Gedanken über das Spiel

Wie Spielen entsteht und warum Menschen spielen

Solange es Menschen gibt und überall, wo es Menschen gibt, wird gespielt.

Das Kind entdeckt den eigenen Körper zum Spiel und im Spielen. Es spielt mit allen Gegenständen, die ihm erreichbar sind. Es sucht die spielerische Auseinandersetzung mit seiner Umwelt. Es spielt sich in die Welt ein. Der Jugendliche spielt mit Fahrzeugen und Sportgeräten, die ihn faszinieren und seine Fähigkeiten herausfordern. Er neckt oder provoziert spielerisch andere Menschen, um sich mit ihnen zu messen. Er erlebt dabei Spannung und Abenteuer. Der Erwachsene spielt mit Gedanken, Gegenständen, Personen, Situationen, die ihn bewegen, im Alltag, im Beruf, in der Freizeit: Der Forscher spielt mit Thesen und Antithesen, mit Problemstellungen und Problemlösungen. Der Philosoph folgt in „Gedankenspielen“ dem Warum alles Seienden. Der Computerbegeisterte surft im Internet und erschließt sich spielerisch die Vielfalt der modernen Kommunikations- und Informationstechnik. Der Gleitschirmflieger spielt mit den technischen Möglichkeiten seines Fluggeräts und mit seinen Fertigkeiten. Er zieht den Schirm auf, lässt den Wind in die Kammern greifen und sie aufblähen. Er dirigiert die Kappe über sich, lässt sie vorschießen und wieder zurückweichen. Er spielt mit den Leinen, den Bremsen, den Kräften des Windes in seinem Gleitschirm (Abb. 3). Der Segler spielt mit Wind, Wasser und Wellen, der Künstler mit Formen und Farben, der Mathematiker mit Zahlen, Figuren und Verhältnissen, der Dichter mit Worten, Bildern, Denkgestalten. Die Reihe der Beispiele ließe sich schier endlos fortführen. Sie führt uns in das riesige Reich des Spiels und des Spielens.



Abb. 3 Spiel mit dem Gleitschirm

Manche Menschen behaupten von sich, keine Zeit zu haben zum Spielen. Sie merken dabei oft gar nicht mehr, wann sie spielen, z. B. mit ihrem Hund, den sie spazieren führen oder mit ihren Gedanken, die sie während einer Bahnfahrt auf Reisen schicken. Andere erkennen gar nicht, dass sie sich die Zeit nur nicht nehmen wollen für so „überflüssiges Tun“ wie das Spielen, dass ihnen andere Tätigkeiten und Lebensbereiche lediglich wichtiger sind, die „auf Nutzen ausgerichtete“ Arbeit z. B., der Beruf, die Karriere, das Geldverdienen oder der Konsum, dass ihnen materieller Wohlstand, gesellschaftlicher Einfluss, Macht und Prestige erstrebenswerter erscheinen als die „brotlose Kunst“ des Spielens. In Konsequenz dieser Prioritätensetzung bedeutet Spielen „verspielte“ Zeit.

Doch: Bewegen wir uns mit diesen Betätigungen, die vielfach nur Teile unserer Persönlichkeit beanspruchen, die meist nur Nischen unseres Wesens ausfüllen, wenn sie uns denn zeitlich und kräftemäßig stark vereinnahmen, nicht am Rande unseres Menschseins? Könnten wir nicht vielleicht ausgeglichene, ausgefülltere, glücklichere Menschen sein, weniger gehetzt, weniger überarbeitet, weniger gestresst, weniger infarktgefährdet, weniger neurotisch, weniger zu Depressionen und innerer Einsamkeit neigend, wenn wir auf etwas Geld, etwas Wohlstand, etwas Karriere, etwas Macht und Einfluss, etwas gesellschaftliches Prestige verzichten und zum Beispiel mehr spielen würden?

Aber: Können wir mit unserer im Erfolgsdenken befangenen Mentalität denn überhaupt noch spielen? Sind wir überhaupt noch in der Lage, Anlässe zum Spielen wahrzunehmen, Spiele miteinander zu arrangieren, ohne Animator in Gang zu bringen und in Gang zu halten oder ist uns diese Fähigkeit schon weitgehend abhanden gekommen? Ist unser Spielen, soweit wir es denn noch praktizieren, unbemerkt vielleicht schon zu einem bloßen Konsumieren geschrumpft, zu einem weitgehend passiven Belustigtwerden in Spielshows und Vergnügungsparks verkommen? Benötigen wir etwa Unterhalter und Spielmacher, die unsere träge und einfalllos gewordene Spiellust anheizen und fertiges, perfektioniertes, immer neues Spielzeug, um bei Spiellaune zu bleiben? Sind wir auf Spielesammlungen wie „99 Bewegungsspiele für die Vorschule“ oder „666 Spiele für drinnen und draußen“ angewiesen und ohne die mitgelieferten Spielanweisungen hilflos? Wissen wir überhaupt noch genug darüber, was Spielen eigentlich heißt, was Spielen für einen Sinn macht, wie man Spielgelegenheiten entdeckt und erschließt, wie man sich selbst und andere ins Spiel bringt und wie werterfülltes Spielen beglücken kann?

Spielen ist ein unverzichtbares Element werthaltigen Lebens. Schöpferisches Spielen ist eine der bedeutendsten Beschäftigungen, denen sich Menschen (nicht nur Kinder!) hingeben können. Aus dem Spiel nährt sich die Lebensfreude. Spielerisch erweitern sich unsere Kompetenzen. Im Spiel erfüllen sich wesentliche Werte der Persönlichkeit, der Partnerschaft, der Gemeinschaft. Aus dem Spielen erwächst unsere Kultur (vgl. Huizinga, *Homo Ludens* 1963). Das kreative Spiel fordert den ganzen Menschen, lässt ihn ganz Mensch sein. F. v. SCHILLER hat diese Erkenntnis in den vielzitierten Satz gefasst „... *der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*“ (1874. 593).

Welches sind die Wurzeln dieses Phänomens? Wie sind Spiel und Spielen entstanden, und was veranlasst Menschen aller Zeiten, Völker und Kulturen immer wieder zu so „unpro-

duktivem Tun“ wie dem Spielen? Warum wünscht, warum braucht der Mensch das Spiel? Worin liegt der Sinn des Spielens ?

Die Entstehungsursachen und Beweggründe für Spiel und Spielen sind vielfach untersucht und in zahlreichen Theorien festgehalten worden. Einige der historisch bedeutendsten sollen kurz dargestellt werden:

* * * Eine alltägliche Beobachtung sagt uns, dass spielt, wer viel Lebensenergie und Dynamik in sich verspürt.

Die Kraftüberschuss-Theorie (Spencer 1865) sieht das Bedürfnis zu spielen aus einem Übermaß an Kraft und Wohlbehagen erwachsen. Der englische Philosoph SPENCER versuchte in seinen Überlegungen, psychologische Erscheinungen und biologische Vorgänge in Einklang zu bringen: Kranke Tiere und traurige oder depressive Menschen spielen nicht. Spielen basiert nach SPENCER auf dem Gefühl von Können und Kompetenz. Es entsteht aus dem Willen, sich zu bewähren und zu beweisen. Spielen dient der Entladung überschüssiger Energien, dem Ausleben aufgestauter Kraft. Beim Anblick balgender, in Bewegungsspielen lärmender und vor Vergnügen tobender Kinder gewinnt dieser Erklärungsversuch eine hohe Evidenz. Er vermag auch das Treiben heutiger Jugendlicher mit ihren Bikes, Skates und Boards auf Treppen und in der Halfpipe plausibel zu deuten. SPENCERs Theorie versagt allerdings bei der Interpretation des besinnlich-beschaulichen Spielens. Der verinnerlichte Mensch wird mit dieser Vorstellung in seiner Spielmotivation nicht erfasst.

* * * Wer hart gearbeitet hat, sehnt sich nach Entspannung und Erholung. Auch dieses Verlangen kann zum Spielen führen.

Die Arbeitserholungs-Theorie (Lazarus, Über die Reize des Spiels 1883) legt das Bestreben zugrunde, sich von den Mühen und Strapazen der Arbeit im Spielen zu regenerieren. Arbeit wird dabei als Belastung und Spiel als Befreiung von dieser Belastung gesehen. Der Völkerpsychologe LAZARUS weist mit diesem seinem Erklärungsmodell dem Spielen eine außerhalb seiner eigenen Sinnggebung liegende Zwecksetzung zu. Mit der gezielten Nutzung des Spiels als Erholungsfaktor in Arbeitsprozessen wird das Spielen instrumentalisiert. Dieses Denkmodell setzt überdies das Bewusstsein einer unterschiedlichen Funktion und Beanspruchungsweise von Arbeit und Spiel voraus, das nur dem Menschen eigen ist.

Eine solche Inanspruchnahme des Spiels ist in der pädagogischen Alltagspraxis häufig zu finden. Die Spielpädagogik benutzt das Spielen gern zur Entspannung und emotionalen Entlastung nach anstrengenden Konzentrationsphasen (Spielen in den Arbeitspausen oder nach Fertigstellen der Hausaufgaben entsprechend der Devise „Erst die Arbeit, dann das Spiel“). Spielen findet auch oft als Motivation vor und als Belohnung nach wenig attraktivem Unterricht Verwendung. Die LAZARUS – Theorie sieht das Spielen als Hilfsmittel, um einen außerhalb des Spiels liegenden Zweck zu erreichen.

* * * Ein bei jungen Tieren wie bei jungen Menschen gleichermaßen zu beobachtendes Phänomen führte zu der Überzeugung, dass Spielen der Einübung später benötigter Lebenstechniken diene. Diese Interpretation durchzieht seit PLATON (Ge-

setze I, 643, VII, 794) und ARISTOTELES (Politik VII, 15) über die Philanthropen (Guts Muths), Pestalozzi, Fröbel und Montessori bis in die neuzeitliche Pädagogik das Nachdenken über das Spiel.

Die Einübungs-Theorie (Groos 1899) hat biologische und verhaltenstheoretische Wurzeln. Einer ihrer Vertreter, GROOS, schreibt dem Spielen von Mensch und Tier grundsätzlich eine Vorübungsfunktion zu für das Leben. Sein Urinstinkt treibt das junge Raubtier dazu, sich in spielerischem Umgang mit verschiedenen Gegenständen und seinen Altersgenossen, in Kampfritualen, Raufspielen und Jagdszenen, die Fertigkeiten anzueignen und zu trainieren, die das Leben, der Nahrungserwerb, das Durchsetzen in der Gruppe, die Paarungskämpfe ihm später abverlangen werden. Im Spiel der Kinder erhalten das Versorgen der Puppen, das Nachahmen von Vater und Mutter, verschiedener Berufe oder des Verkehrs eine ähnliche Funktion. Dieser vornehmlich als Impuls für das frühe Kinderspiel gesehene Interpretationsansatz findet auch noch bei dem erwachsenen Gleitschirmpiloten eine Bestätigung, der sich im wiederholten Aufziehen seines Fluggeräts, beim Spiel mit Wind und Segel, Gefühl für das Verhalten seines Schirms erwirbt. Er lernt spielerisch den Gleitschirmstart (vgl. Abb. 3).

* * * Tiere wie Menschen versuchen, sich mit neuen Gegebenheiten ihrer Umwelt, mit neuen Geräten, Instrumenten, Menschen vertraut zu machen. Diese werden dabei zu Spielanlässen und Spielpartnern.

Die Umwelterfassungs-Theorie (Eibl-Eibesfeldt 1969) erklärt das Spielen als „Dialog mit der Umwelt“ (250). Der Verhaltensforscher EIBL-EIBESFELDT findet Ähnlichkeiten in der Methode von Mensch und Tier, sich im Experimentieren mit Umweltdingen und Artgenossen angemessene Verhaltenstechniken und Interaktionsformen anzueignen. Als auslösender Reiz wird die Neugier gesehen. Sie verlockt dazu, sich den unbekannten Objekten in spielerischem Umgang vorsichtig zu nähern und vertraut zu machen. Das Spielen des Menschen unterscheidet sich dabei nach EIBL-EIBESFELDT von dem der Tiere vor allem durch eine geringere Instinktbindung, was ihm eine größere Handlungsfreiheit verschafft. Das menschliche Spielen zeichnet sich durch ein differenzierteres Verhaltensspektrum aus und durch die Fähigkeit zu Planung und Reflexion. Der Mensch ist das bedeutendste Lernwesen und das anspruchsvollste Spielwesen.

* * * Manche Menschen benutzen das Spielen, um sich von latenten Ängsten zu befreien.

Die Theorie der Angstabwehr (Freud 1901) greift einen tiefenpsychologischen Aspekt aus dem Spielgeschehen auf. Die Psychoanalyse im Gefolge von FREUD sieht im kindlichen Spiel Selbstheilungskräfte am Werk, die von inneren Verunsicherungen lösen sollen. In Gespensterspielen sucht das Kind seine Ängste vor eingebildeten Fantasiegestalten, im Kriegsspielen sein Grauen vor schlimmen Verletzungen und Zerstörungen, im Arztspielen seine Furcht vor den Peinlichkeiten oder Schmerzerwartungen der Behandlung psychisch zu bewältigen.

Dieses Erklärungsmodell trifft auch den Spielgedanken und das Spielhandeln von Primitivkulturen, die mit magischen Maskentänzen und schauerlichen Götterriten ihre Ängste vor den geheimnisvollen Kräften der Natur und vor dem Zauber von Geistern und

Dämonen zu bändigen und zu bannen versuchen. Mysterienspiele überführen die ungreifbaren Naturgewalten und angstmachenden Geschöpfe der Phantasie in sichtbare Gestalten, mit denen man spielerisch umgehen, die man hofieren, verspotten oder von stärkeren Schutzgottheiten symbolisch vertreiben oder vernichten lassen kann. Auch die heutigen Jugendlichen versuchen in Formen des Voodoo, in Hexenzaubern und Teufelskulten bei magischen Spielzeremonien ihre tiefsitzenden Ängste zu bewältigen.

* * * Ein weiterer, ebenfalls tiefenpsychologisch fundierter Erklärungsversuch besagt: Auch der Wunsch, einer als unbefriedigend empfundenen Lebensrealität zu entfliehen, kann Anlass zum Spielen werden.

Die Theorie der Wirklichkeitsflucht (Psychoanalyse) beschreibt ein verbreitetes Phänomen: Menschen, die sich einer unangenehmen Situation nicht gewachsen fühlen, entziehen sich bisweilen dadurch dem Stress der Überforderung, dass sie eine unernte Tarnrolle, z. B. die eines Clowns und Spaßemachers, annehmen. Die Rolle enthebt der Notwendigkeit, sich ernsten Anforderungen zu stellen. Sie versetzt aus der Verteidigerin in eine Akteursposition. Wer lacht oder zum Lachen bringt, scheint die Szene zu beherrschen. Er hat die Lacher auf seiner Seite. Statt der Gefahr zu verfallen, sich zu blamieren, gelingt es in der Als-Ob-Situation des Spiels häufig, die Souveränität zurückzugewinnen und sogar als Witzbold im Mittelpunkt zu stehen und bewundert zu werden.

Die Wirklichkeitsflucht-Theorie charakterisiert auch das Phänomen, dass im Leben Gescheiterte gern den Spieltisch, das Roulette und andere Glücksspiele aufsuchen. Schwache Schüler retten sich oft aus der das Selbstbewusstsein vernichtenden Rolle des Versagers im wirklichen Leben in das faszinierende Erleben der Rolle von Helden in Fantasiespielen. Die medialen Welten fungieren als Wirklichkeiten, in denen man seine Selbstwertgefühle wiederfinden kann.

* * * Eine aus der Kulturanthropologie hervorgegangene Theorie vertritt die Auffassung, dass im Spiel und mit dem Spiel menschliche Kulturen entstehen, dass die Kulturen letztlich im Spiel wurzeln.

Die Kulturschaffungs-Theorie (Huizinga 1938) weist dem Spiel und dem Wetteifer eine kulturstiftende Funktion zu. HUIZINGA sieht unser Rechtssystem, aber auch den Krieg, das Kulturwissen, die Dichtung, die Philosophie, die Kunst aus dem Spiel erwachsen. In seinen Streifzügen durch verschiedene Kulturen erfasst er dabei so verschiedenartige Erscheinungsformen wie den spielerischen Wettstreit der Parteien vor Gericht, die spielerische Auseinandersetzung der Samurai, Ritter und Soldaten in Duell- und Kriegsritualen und die spielerische Gestaltung von poetischen Sprachgebilden, Tanzformen oder plastischen Kunstwerken durch den ›Homo ludens‹. Alle diese Schöpfungen vollziehen sich nach HUIZINGA unter strenger Einhaltung von „Spielregeln“ und strenger Achtung der „Spielpartner“. Im Gegensatz zu Groos hat HUIZINGA bei seiner Analyse vornehmlich das ritualisierte Spiel im Blick.

* * * Eine vom Denkvermögen und den intellektuellen Strukturen des Menschen ausgehende Theorie möchte das Spielen als Teil der menschlichen Intelligenzentwicklung verstehen.

Die kognitive Spieltheorie (Piaget 1975) interpretiert das Spielen als parallele Erscheinung zur Entwicklung der Strukturen des kindlichen Denkens. PIAGET glaubt, dabei drei Phasen beobachten zu können:

In den ersten Monaten bestimmt das „*Übungsspiel*“ das Spielgeschehen. Das Kind hantiert mit allerhand Gegenständen, beschmeckt, beäugt, betastet sie, probiert ihre Beschaffenheit und ihre Funktionsmöglichkeiten aus und erfreut sich daran, Verursacher von verschiedenen Ereignissen zu sein. Etwa vom zweiten bis zum siebten Lebensjahr herrscht dann das „*Symbolspiel*“ vor. Das Kind teilt seiner Umwelt Rollen zu und nimmt auch selbst fremde Rollen an. Der Schaukelstuhl wird zum Pferd und es selbst zum Reiter. Eine Stuhlreihe wird zur Eisenbahn und es selbst zum Lokführer, zum Schaffner, zum Fahrgast. Puppenspiele und Kasperlespiele werden interessant. Ab dem siebten Lebensjahr gewinnt das „*Regelspiel*“ an Bedeutung und das Reproduzieren von Szenen des realen Lebens. Das Kind wird zu sozialen Beziehungen fähig und lernt Abmachungen einzuhalten, wie sie in Brettspielen, Kartenspielen, Ballspielen unverzichtbar sind. Diese Spielstufe verfeinert sich in den Folgejahren und kann – etwa mit dem Instrumentenspiel (Orgel, Violine) oder dem Sportspiel (Tennis, Fußball) – höchste Ansprüche an technischem Können, Ausdruck, Selbstdisziplin, Wissen und Kommunikation erreichen.

PIAGET sieht das Spielen als Ausfluss der Intelligenzentwicklung bestimmter Lebensphasen, als Aktivität, mit der das Kind seine eigenen Bedürfnisse mit den Möglichkeiten seiner Umwelt spielerisch in Einklang bringt.

* * * Die meisten frühen Erklärungsansätze beschränken sich auf das Herausarbeiten einer charakteristischen Hauptfunktion des Spielens. Sie wird weitgehend verabsolutiert.

Die Dialektik-Theorie (Sutton-Smith 1978) versucht, zwei scheinbar konträre Ambitionen miteinander zu verbinden. In seiner „Dialektik des Spiels“ weist SUTTON-SMITH dem Spiel „mindestens“ eine *adaptive Funktion* (Aufnahme der Lebensumwelt in das Spiel und Einüben des Umgangs mit ihr) und eine *innovative Funktion* (mit der neue Verhaltensformen geschaffen, vorhandene Potenziale erweitert werden) zu. In diesem Konzept kommt den Kreativspielen eine hohe Bedeutung zu. Diese Theorie fand vor allem im pädagogischen Bereich eine breite Anerkennung.

* * * Ein schlichter, jedem unmittelbar einleuchtender Erklärungsansatz besagt, dass der Mensch spielt, weil es ihm Spaß macht zu spielen. Seine Motivation zum Spielen wird von reiner Funktionslust bestimmt und aus seiner Triebstruktur heraus gesteuert. Der Mensch besitzt einen Spieltrieb.

Die Triebtheorie (Buytendijk 1933) sieht das Spielen aus der Betätigung und Befriedigung angeborener Lebenstribe erwachsen. Nach dem niederländischen Spielforscher BUYTENDIJK folgt der Mensch mit dem Spielen vor allem den Aufforderungen seines Triebsystems. Spielen ist darnach ein elementares Bedürfnis. Der spielende Mensch folgt seinen natürlichen Anlagen. Die Schöpfungsidee des Menschen will, dass der Mensch spielt, und er wird entsprechend dem schon zitierten Satz SCHILLERs erst da ganz Mensch, wo er spielt. Das mit dem Spielen verbundene Vergnügen, der Lustgewinn bei

der Betätigung des Spieltriebs, unterstützt den Willen und Auftrag der Natur: *Der Mensch braucht das Spiel. Er benötigt es zu seiner vollen Menschwerdung.*

Bei WARWITZ (2016, 276-280) finden sich ausführlich die folgenden Antriebsmomente behandelt, die auch für das Spielen Bedeutung haben:

Der Neugiertrieb ist ein elementarer, für das Spielen besonders wichtiger Impulsgeber. Er lockt zum Erkunden des Unbekannten. Seine Befriedigung führt zu den Entdeckerspielen, die faszinierende neue Welten und Neuland des Erlebens eröffnen. In den Entdeckerspielen erschließen sich neue Objekte, neue Menschen, neue Umwelten, neue Verhaltensformen, neue Sportarten, neue musikalische Klangformen, neue sprachliche Ausdrucksmöglichkeiten.

Der Wissens- oder Erkenntnistrieb setzt das Denkvermögen in Aktion. Ratespiele, Denkspiele, Lernspiele, Zahlenspiele, Wortspiele, Planspiele fordern den Verstand, das Wissen und die geistige Beweglichkeit. Der intellektuelle Raum wird zum Spielfeld.

Der Explorationstrieb mobilisiert das praktische Forschertalent. Dies ist schon dem Kinde gegeben. Explorationsspiele und Experimentierspiele erfordern ein systematisches Vorgehen. Sie reichen daher in ihrem Anspruchsniveau über die einfachen Erkundungsspiele, die dem Neugiertrieb erwachsen oder über die Quizspiele, die aus dem Wissenstrieb entstehen, hinaus. Sie sind auf Anwendung und Erfolg ausgerichtet. Wie funktioniert mein Spielgerät? Welche Spielvarianten lässt es zu? Welcher Baum eignet sich für ein Höhendomizil? Wie komme ich da hinauf? Wie sichere ich es ab? Welche Spiele lassen sich damit verbinden?

Der Spieltrieb umfasst die Antriebsenergien, die zum Spiel führen. Er veranlasst zum spielerischen Umgang mit allem, was Menschen begegnet, mit Objekten, Personen, Situationen, Aufgaben, Problemen. Er findet überall und jederzeit Spielgelegenheiten und Spielanreize. Jeder Raum, ob Wald, Stube oder Strand, kann zum Spielraum, jeder Partner, ob Tier, Mensch, Wasser oder Fels, kann zum Spielpartner, jedes Instrument, ob Fahrrad, Auto oder Rasenmäher, kann zum Spielgerät werden. Der Spieltrieb kann so mächtig werden, dass er Suchtform annimmt und zu Exzessen führt. Er kann den Willen zu ernsthafter Arbeit schwächen. Leidenschaftliches Glücksspiel mit hohen Einsätzen kann ruinöse Folgen haben.

Der Bewegungstrieb verlangt nach Bewegungs- und Sportspielen. Er beflügelt körperbezogene Aktivitäten und Interaktionsformen wie Fangspielen, Hüpfspielen, Laufspielen, Staffelspielen oder Ballspielen. Er leitet zu den großen Sportspielen Fußball, Handball, Basketball, Volleyball, Tennis, Eishockey oder animiert zu Freizeitaktivitäten wie dem Surfen, Boarden oder Skaten, die auch spielerisch betrieben werden können.

Der Leistungstrieb erwächst einem Reichtum an Energien, die sich ein Betätigungsfeld suchen. Wer sich stark fühlt, möchte seine Stärke anwenden, auskosten, demonstrieren, auch im Spiel. Er möchte sein technisches Können in anspruchsvollen Spielen nutzen und unter Beweis stellen. Er möchte etwas wagen und Abenteuer erleben. Der Leistungsanspruch kann sich z. B. aus der Konfrontation mit einem schwierigen Gegner (Wettspiele), aus einer Problemkonstellation (Schachspiel), aus Anforderungen der Umwelt

(Kletterspiele) oder aus einer Gestaltungsaufgabe (Theaterspiel, Klampfespiel) ergeben.

Der Gestaltungstrieb intendiert eine Wertschöpfung. Wer sich von diesem Trieb leiten lässt, möchte aus seinem Können etwas Neues entstehen sehen, das ästhetisch befriedigt, das bewundernswert ist, eine Sandburg am Strand etwa, eine spielerisch entworfene Tanzfigur oder einen funktionstüchtigen Bumerang. In diese Spielkategorie gehören etwa die Bastel-, Bau- und Konstruktionsspiele, aber auch die Mal-, Klang- und Kompositionsspiele oder die Wort- und Reimspiele.

Der Spannungstrieb sucht die unsichere Situation, die es sicher zu machen gilt. Es geht um Siegen oder Verlieren, Sich bewähren oder Versagen, Erfolg haben oder Scheitern. Sicherheit, Selbstbewusstsein, Ansehen stehen auf dem Spiel. Sie müssen mit Glück und Geschick, Witz, Intelligenz und Können erkämpft werden. Parteispiele, Sportspiele, Glücksspiele, Abenteuerspiele, Mutprobenspiele bieten dazu Gelegenheit und liefern die gewünschten Spannungsreize.

Der Gesellungstrieb strebt nach Kommunikation und Interaktion im Spiel. Die Frage ›Spielen wir miteinander?‹ hat Vorrang vor der Frage ›Was spielen wir?‹. Der Austausch von Wissen, Können und Emotionen steht im Mittelpunkt des Spielens, das in einer Spielgemeinschaft stattfindet. Soziale Ambitionen des Angenommenseins und Wohlfühlens rangieren vor Aspekten der Leistung und des Wettbewerbs. Die Spielabläufe sind bedeutsamer als der Spielerfolg. Gewinnen oder Verlieren spielen eine untergeordnete Rolle. Der einzelne muss seine Persönlichkeit und seine Spiellaune in die Spielgruppe einbringen können. Dieses kann beim Kegeln oder Boccia, beim Gesellschaftsspiel oder bei der Hausmusik geschehen.

Der Darstellungstrieb will die spielerische Selbstpräsentation. Dieser Wunsch lässt sich z. B. über das Verkleidungsspiel, das Rollenspiel, das Kasperlespiel, das Marionettenspiel, das Theaterspiel, über Pantomimen, Sketsche oder Clownerien einlösen. Ziel ist es, sich mit seiner Stimme, seiner Erscheinung, seinem Witz, seinem Talent vor anderen in Szene zu setzen.

Der Anerkennungstrieb verbindet mit dem Darstellungstrieb die Hoffnung, im Spiel Erfolge feiern zu können. Der Erfolg ist schon mit der Akzeptanz in der Spielgemeinschaft erreicht. Er lässt sich jedoch durch Spielleistungen noch zu Ansehensgewinn steigern. Vor allem Abenteuer- und Mutprobenspiele ermöglichen eine solche achtungsfördernde Wirkung. In „Buh- und Bravo-Spielen“, bei denen die Spielpartner einander abwechselnd loben und tadeln, kann das Bedürfnis nach Anerkennung sogar zum Spielgedanken werden.

Der Wettkampftrieb kennzeichnet wie der Leistungstrieb die selbstbewusste, besonders leistungsstarke Persönlichkeit. Wer zum Vergleich mit anderen neigt, fühlt sich stark. Er möchte sein Überlegenheitsgefühl auch konkret erleben und demonstrieren. Der Schwache begibt sich nicht freiwillig in den Wettbewerb, aus dem er keinen Ehrgeiz erhoffen kann. Wettspiele umfassen jegliche spielerisch-kämpferische Konfrontation mit anderen Leistungen. Die Konkurrenten um den Sieg können einzelne Gegner oder gegnerische Gruppen sein. Immer geht es bei diesen Spielen um Sieg oder Niederlage, um die Fest-

stellung eines Leistungsrangs. Das Ergebnis lässt sich in Gegnerspielen (Tennis, Badminton), bei Vergleichskämpfen in der Halfpipe (Skating, Biking) oder im Kriegsspiel (Schach, Völkerball) austragen.

Der Sexual- oder Geschlechtstrieb äußert sich in Liebesspielen. Die Formen des Liebespiels sind vielfältig: Es kann im zaghaften Ausprobieren der Gefühle (Annäherungs-/ Kennenlernspiele) Gestalt gewinnen. Es kann im unverbindlichen Flirt (Buhlspele) seinen Ausdruck finden. Es kann in zärtlichen Werberitualen (Balzspiele) offenbar werden. Liebesspiele können platonische (Verehrerspiele) oder minneähnliche (Minnespiele) Züge annehmen oder aber sich mit „Vorspiel“ und „Nachspiel“ im Vollzug der sexuellen Vereinigung (Sexspiele) realisieren. Das Liebesspiel bildet eine eigene Kategorie des Spielens.

Der Vervollkommnungs- oder Selbstschöpfungstrieb zeigt sich im Bestreben zu lernen. Er führt in den Bereich der Lernspiele. Wird er zur Verbesserung von Unterrichtserfolgen genutzt und wird der Lernstoff systematisch aufbereitet, sprechen wir von >didaktischen Spielen<. Didaktische Spiele instrumentalisieren das Spielen. Lernspiele ermöglichen die Erweiterung von Kompetenzen auf verschiedenen Lernfeldern. Sie gestalten das Lernen über das Spielen lustbetont und fördern über die spielerischen Elemente eine positive Lernbereitschaft. Im sensitiven Bereich treten sie als Wahrnehmungsspiele, im emotionalen als Kuschelspiele, im intellektuellen als Quizspiele, im sozialen als Partnerspiele auf.

Der Helfertrieb lässt Spiele entstehen, bei denen Partnerschaft und Gemeinschaft, nicht Leistung und Wettbewerb, im Mittelpunkt stehen. Das Miteinander interessiert mehr als das Gegeneinander, die Fürsorge mehr als das Siegen, das Gemeinsame mehr als das Trennende, die Verantwortungsnahme mehr als die Selbstdarstellung. Entsprechend befördert dieser Sozialtrieb vorrangig Verantwortungsspiele wie das „Hölzerne Männle oder Mädle“, Fürsorgespiele wie Puppen- und Tierpflegespiele oder Friedensspiele wie den „Gordischen Knoten“, bei denen es keine Sieger und Verlierer, sondern nur konstruktive Interaktionen gibt.

Spiele entwickelt sich jedoch nicht nur aus Triebimpulsen der Persönlichkeit. Der korrespondierende Impulsgeber zum Spielen ist die Umwelt (Abb. 4). Der spielfreudige Mensch findet zwar in jeglicher Umgebung Anlässe und Gelegenheiten zum Spielen. Der Anregungscharakter der Umwelt bestimmt jedoch in hohem Maße Vielfalt und Anspruchsniveau des Spiels. In Naturlandschaften (Prärie, Dschungel, Hochgebirge) entstehen andere Spielformen als in Kulturlandschaften (Industriegebiete, Großstädte, Ballungsräume). In Primitivgesellschaften ohne Spielgerätemarkt entwickelt sich ein anderes Spielzeug als in technisch geprägten Zivilisationen. In Kriegsregionen gestaltet sich das Spielverhalten anders als in Friedensgebieten. In Elendsvierteln findet sich eine andere Spielauffassung als in Luxusvierteln.

Der Entsprannungstrieb führt zum meditativen Spielen, das dem Bedürfnis nach Ruhe und Verinnerlichung entgegenkommt. Die Meditationsspiele stehen im Kontrast zu den dynamischen Wünschen nach Spannung, Bewegung, Leistung und Wettkampf im Spiel.



Abb. 4 Menschliche Bedürfnisse und Umweltreize als Spielimpulse

Raum (Stube, Treppenhaus, Dachboden, Scheune, Baumhaus),
Gelände (Wald, Wiese, Hof, Strand, Straße),
Geräte (Karussell, Schaukel, Klettergerüst, Rutsche, Keyboard),
Materialien (Sand, Steine, Eicheln, Holz, Papier),
Spielzeug (Kuscheltiere, Puppen, Bauklötze, Bälle, Eisenbahn),
Eigener Körper (Hüpfen, Laufen, Purzeln, Tanzen, Klettern),
Mitmenschen (Ziehen, Schieben, Fangen, Balgen, Foppen),
Situationen (Einkauf, Hochzeit, Schule, Verkehr, Fasching),
Problemstellungen (Unfall, Krankheit, Arztbesuch, Krieg, Streit),
Phantasiegebilde (Räuber, Indianer, Gespenster, Hexen, Computerfiguren).

Diese Umweltreize stellen hochbedeutsame Impulsgeber für das Spielen dar, wie noch zu zeigen sein wird.

Der Auslöser zum Spielen kann sich als Aufforderung aus der Umwelt oder als Bedürfnis aus der Persönlichkeit ergeben. Erst im Zusammenfinden von Außenreiz und Spiellaune aber kommt es zum Spiel. Die Gehsteigfliesen verlocken nicht jeden zum Hüpfen, und die Spiellust ist nicht in jedem Menschen jederzeit gleichermaßen ausgeprägt. Die Umwelt besitzt Aufforderungscharakter mit vielfältigem Antlitz, und der Mensch verfügt über ein reichliches Repertoire an Antriebskräften. Erst die fruchtbare Begegnung beider aber führt zum Spiel.

Was Spielen bedeutet und welche Merkmale es kennzeichnen

Was Spielen heißt und bedeutet, lässt sich nicht in einer Definition, einer begrifflichen Abgrenzung, fassen. Arbeit und Spiel, Ernst und Spiel, Anstrengung und Spiel, nützliches Tun und Spiel stellen keine durchgängigen Gegensätze dar. Das Spielen von Natur-Elementen (das Spiel der Winde oder des Wassers) unterscheidet sich fundamental vom Spiel der Tiere (dem Spiel der Mücken, der Wale oder der Löwen) und dieses wiederum wesentlich vom Spiel des Menschen (Orgelspiel, Sportspiel, Denkspiel).

Das Spielen des Menschen erwächst aus dem Experimentieren mit Möglichkeiten. Es charakterisiert sich als sinngebende Tätigkeit. Im Spielen vollzieht sich ein Bei-sich-Sein und ein Bei-anderen-Sein. Spielen offenbart eine glückhafte Seinsbefindlichkeit. Spielen kann aber auch Stress bedeuten. Spielen kann überflüssig oder nützlich sein. Es kann eine positive Bewertung erhalten („spielerisch leicht“, „spielend geschafft“) oder auch abschätzige Bedeutungen annehmen („verspielt sein“, „verspielt haben“, „eine Spielernatur sein“). Spielen hat vielfältige Gesichter. Es ist eine elementare Lebenserscheinung.

Alle Versuche, das Phänomen Spielen begrifflich zu klären, sind an dessen Komplexität, Kompliziertheit und unterschiedlichen Erscheinungsformen gescheitert. So ist die Spieelforschung vor circa fünfzig Jahren dem Vorschlag Kants von 1781 gefolgt, bei empirisch zweifelsfreien, klar erkennbaren Phänomenen auf eine Begriffsabgrenzung zu verzichten und stattdessen eine Bestimmung von Merkmalen zu versuchen. Der nachfolgende Merkmalskatalog unternimmt es, die Eigenart des menschlichen Spielens entsprechend dem Stand der Spieelforschung über ihre wesentlichen Aspekte zu charakterisieren (vgl. auch Warwitz 2016, 9-12):

Freiheit und Freiwilligkeit

Spielen verträgt keinen äußeren Zwang. Wenn Spielen verordnet wird, verändert es sein Wesen. Spielen will selbstbestimmt erfolgen. Es will seine Sinnhaftigkeit selbst finden und festlegen. Schon kleine Kinder reagieren daher mit Unwillen, wenn Ältere in ihr Spiel eingreifen. Das freie Spiel fördert das Aufgehen im Spielgedanken und aktiviert die schöpferischen Kräfte. Eigenes Entscheiden und experimentierendes Handeln, konstituierende Elemente des Spiels, sind nur ohne Eingriffe von außen möglich.

Ambivalenz und Spannung

Die Ungewissheit des Spieldausgangs schafft eine Atmosphäre und Gefühlslage gespannter Erwartung. Ob man den selbst gesetzten Zielen gerecht werden, den Regeln genügen, den Kompetenzansprüchen nachkommen kann, wird der Spieldausgang zeigen. Die Hoffnung auf den Erfolg erzeugt einen emotionalen Spannungsbogen. Das Siegen wird gewünscht, das Verlieren aber nicht ausgeschlossen. Das Gelingen wird angestrebt, das Scheitern aber nicht wegrationalisiert. Die Möglichkeiten sind offen. Mit Glück oder Können lässt sich auf den Ausgang des Spielgeschehens Einfluss nehmen. Die hohe

Attraktivität dieses Spielmerkmals ist dafür verantwortlich, dass die spannungsintensiven Spielformen im Spielinteresse der meisten Spielenden den höchsten Rang einnehmen.

Nichtalltäglichkeit

Im Spielen erfährt sich der Spielende dem Tagesgeschehen entrückt. Spielen wird als etwas Besonderes, Befriedigendes, Befreiendes erlebt. Spielende können ihren Emotionen Raum geben, die sie im Tagesgeschäft des Alltags eher zügeln und disziplinieren müssen. Lachen, Scherzen, Blödeln, Tollen finden hier eher Raum als in der Zweckausrichtung von Beruf und Werktag. Spielen hat häufig Festcharakter, der positiv stimmt und eine neue Befindlichkeit aufbaut. Spielen wird als ein anderes, ein alternatives Leben empfunden. Spiel ist dem Sport verwandt, der aus ihm entstanden ist (vgl. Warwitz, 2016, 219).

Nichtnotwendigkeit

Das Spiel ist wie der Sport, die Kunst, die Musik oder die Literatur für das reine Überleben des Menschen entbehrlich. Während der bloße Existenzwille auf diese kreativen und attraktiven Errungenschaften verzichten könnte, möchte das Kulturbedürfnis sie jedoch nicht missen. Das Spiel zählt zu den kulturell wertvollen Schöpfungen, die das Leben der Menschen über das Lebensnotwendige hinaus bereichern und mit Sinn erfüllen.

Zweckfreiheit

Kinder stellen sich beim Spielen in aller Regel nicht die Frage, was sie vom Spielen haben, wozu sich Spielen lohnen, welcher Nutzen sich dabei für ihr späteres Leben ergeben könnte. Sie wollen einfach ihre Spielfreude und ihren Bewegungsdrang ausleben. Die Funktionslust rechtfertigt sich selbst. Zwar lässt sich Spielen auch instrumentalisieren, etwa zum Lernen (wie bei den didaktischen Spielen), zur Heilung emotionaler oder sozialer Störungen (wie bei den therapeutischen Spielen), zum Geldverdienen (wie beim professionellen Konzertspiel, beim Tennis- oder Fußballsport). Diese Ver zweckung ist jedoch nicht konstitutiv für das Spiel. Geige- oder Tennisspielen ist auch ohne die nachfolgende Schecküberreichung und ohne jegliches Nützlichkeitsdenken ein sinnvolles, werthaltiges, selbstlohnendes, attraktives Tun, das keiner weiteren Begründung bedarf. Materielles Gewinnstreben kann hinzukommen. Es verändert auch Gestalt und Gehalt des Spielens. Es ändert aber nichts an dessen Dasein, an dessen praktizierter Wirklichkeit. Spielen existiert auch ohne jegliches Nutzstreben und Zweckdenken.

Sinnhaltigkeit

Zweckfreiheit bedeutet keinesfalls Sinnlosigkeit und Wertlosigkeit. Zweck und Sinn markieren zwei unterschiedliche Wertkategorien (Abb. 5). Fragt der Zweck nach dem „Wozu“, will der Sinn Auskunft über das „Warum“. Antwortet der Zweck mit einem „Damit“, reagiert der Sinn mit einem „Weil“. Verfolgt der Zweck den Nutzeffekt, interessieren den Sinn die tieferen Beweggründe des Handelns. Orientiert sich der Zweck an verwertbaren Produkten, richtet sich der Sinn auf ideellen Wertgewinn. Spielen ist in beiden Wertkategorien möglich. Es erhält aber ein jeweils anderes Gesicht. Unter dem Aspekt der Sinngebung spielt der Mensch, weil er im Spielen eine innere Beglückung und Bereicherung erfährt (Abb. 6).

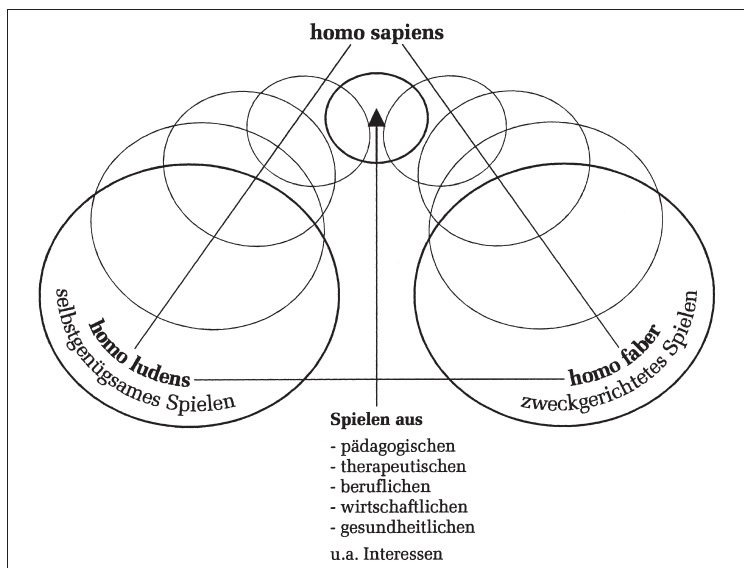


Abb. 5 Sinngebungen und Zwecksetzungen



Abb. 6 Selbstbestimmtes Spielen

Symbolhandeln

Spielen vollzieht sich schon bei Kindern häufig auf einer doppelten Ebene, auf einer Real-ebene, die sichtbar wird und auf einer Denkebene, die in der Vorstellung beheimatet ist. Die Vorstellungsebene hat Symbolcharakter:

Das äußere Bild zeigt uns ein Kind, das einen Stecken zwischen die Beine nimmt und lautstark mit temperamentvollen Sätzen umherspringt. Die begleitenden Geräusche und die antreibende Gerte machen deutlich, dass sich das Kind als Pferd und Reiter versteht, die in wilder Jagd durchs Gelände galoppieren. Der fußballspielende Junge identifiziert sich in seiner Vorstellung mit seinem professionellen Idol und denkt und handelt im Spiel in der Rolle seines Vorbildes. Beim Robinsonspiel tut das Kind nicht nur wie Robinson. Es *ist* Robinson. Es verschmilzt vorstellungsmäßig mit der Romanfigur und leidet und freut sich in dessen Rolle.

Viele Spiele weisen ihrem Charakter nach eine Symbolebene auf. Das Parteienspiel „Völkerball“ kennzeichnet sich durch seinen Spielgedanken (Vernichtung eines anderen „Volkes“ unter ihrem „König“), das Mannschaftsspiel „Fußball“ durch sein Vokabular (schießen, bomben, angreifen, verteidigen) als symbolisches Kriegsspiel, wie noch ausführlicher darzulegen sein wird. Auch die magischen Szenarien und Fantasiehelden weisen eine zweite Ebene auf, die real nicht existiert, sondern erst in der Vorstellungswelt ihre eigentliche Existenz erhält. Für Kinder und Jugendliche kann die Symbolebene des Spiels eine solche Wirklichkeitsdichte und Mächtigkeit annehmen, dass Lebensrealität und Spielwirklichkeit nicht mehr unterschieden werden und der Spielende ganz in seiner Fantasiewelt aufgeht und lebt. Zu diesen Spielen und der Seele der Spielenden gewinnt nur Zugang, wer die Symbolebene erfasst und begreift.

Gegenwartsbezogenheit

Der intensiv Spielende verliert Vergangenheit und Zukunft aus dem Blick. Er geht im momentanen Tun auf. Dieses Merkmal wird bei versunken spielenden Kindern besonders deutlich. Ins Spiel vertiefte Kinder vergessen Termine und Abmachungen, Essen und Schlafen. Sie reagieren verärgert auf jegliche Störung ihres Spiels von außen. Aber auch der Jugendliche am Computer gerät in Gefahr, seine Freunde, seine Schulaufgaben und seine sonstigen Verpflichtungen über der Faszination der digitalen Möglichkeiten am Bildschirm zu vernachlässigen. Manche Erwachsene werden von einer suchtähnlichen Spieleleidenschaft befallen, die sie total im Augenblick gefangen hält. Zeit und Zukunft, Familie und Freunde, Haus und Habe können dabei aus dem Bewusstsein entschwinden und verspielt werden.

Regelhaftigkeit

Das anspruchsvollere Spielen basiert auf Regeln und Abmachungen. Spielverderber kennzeichnen sich dadurch, dass sie sich nicht an Regeln halten. Sie zerstören das Spiel. Selbst die Regellosigkeit und der Regelverstoß können allerdings zur Spielregel werden, wie beim Kartenspiel „Lügen und Betrügen“. Hier dürfen ausdrücklich falsche Karten gelegt werden. Die neue Regel verlangt jedoch, die fälligen Sanktionen bei Entdeckung