

## Spiel ermöglicht Inklusion von Anfang an

Ferdinand Klein

### Zusammenfassung

*Der Beitrag macht auf das Spiel als Urform des Lebens und Lernens aufmerksam. Das Spiel erfüllt eine wichtige Funktion im Leben der einzelnen Person, aber auch der Gemeinschaft. Im Spiel erleben und achten sich die Kinder mit und ohne Behinderung als gleichwertige Partner:innen. Sie gestalten etwas Gemeinsames und lernen, sich in die Perspektive des anderen hineinzuversetzen. Ausgehend von der Freiheit und Würde des Spiels zeigt der Autor auf, welche Funktionen insbesondere das fantasievolle Spiel innehat. Zwei Fallbeispiele belegen, dass Spielen und Lernen eine Einheit bilden. Schliesslich wird gezeigt, wie die Fachperson ein Kind beim Spiel unterstützen kann.*

### Résumé

*Cet article attire l'attention sur le jeu en tant que forme originelle de vie et d'apprentissage. Le jeu remplit une fonction importante non seulement dans la vie des individus, mais aussi de la communauté. Dans le jeu, les enfants avec et sans handicap se considèrent comme des partenaires égaux. Ils créent quelque chose en commun et apprennent à se mettre à la place de l'autre. En partant de la liberté et de la dignité du jeu, l'auteur montre quelles sont les fonctions du jeu, plus particulièrement du jeu imaginaire. Deux études de cas démontrent que jeu et apprentissage ne font qu'un. Finalement, l'auteur montre comment la professionnelle ou le professionnel peut aider un enfant à jouer.*

**Keywords:** Spiel, Fantasie, Kreativität, Lernen, Förderung / jeu, imagination, créativité, acquisition de connaissances, encouragement

**DOI:** <https://doi.org/10.57161/z2023-07-06>

Schweizerische Zeitschrift für Heilpädagogik, Jg. 29, 07/2023



### Freiheit und Würde des Spiels

Die Familie des Bildungsforschers und Bildungspolitikers Hellmut Becker (1913–1993) diskutierte ihre Erfahrungen über die Bedeutung des Spiels für den Menschen und fand folgende Antworten (Becker, 1989):

- Das Bedürfnis zu spielen wird durch die Angst zu spielen verdrängt, weil das Zwangssystem gesellschaftlicher Organisationen die Spielmöglichkeit des Menschen fortlaufend einschränkt.
- Die Unfähigkeit zum Spielen sowie die Angst vor dem Spielen machen eine lernende Gesellschaft zu einer arm-selig verkümmerten Gesellschaft.
- Menschen im Beruf und im persönlichen Leben sollten sich befähigen, diese Angst vor dem Spielen zu überwinden, mehr zu spielen und dabei anderen zu helfen.
- Spiel ist zum Prinzip von Lernen und Erziehen überhaupt zu machen.

Diese Erkenntnisse, die keiner formalen Logik folgen, weisen auf die fundamentale Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Menschen hin. Das lehrt auch die Kindheits- und Bindungsforschung (Krenz & Klein, 2013): Die im Kind schon vor der Geburt angelegten Gegensätze von Freiheit (Autonomie, Eigenaktivität) und Gebundenheit (Bindung, Sicherheit) sind auf einen einladenden Spielraum angewiesen, der die Bedingungen für die individuelle Entwicklung schafft. Jede Umgangsform, ja jede Form überhaupt, tritt spielerisch zutage und will gespielt sein.

Mit dem Pädagogen, Staatstheoretiker und Theologen Friedrich Schleiermacher (1768–1834) gehe ich davon aus, dass die Spielpraxis ihre eigene Würde hat, unabhängig von der Theorie. Die Würde des Spiels wird für Schleiermacher in der «Kunst des Erziehens» gepflegt, die aus der «Idee des Guten» kommt. Die «Idee des Guten» hat auch der

Begründer des Kindergartens, Friedrich Wilhelm August Fröbel im Sinn, wenn er davon spricht, dass «die Quelle alles Guten im Spiel liegt» (Klein, 2019, S. 140). Fröbel hat eine «entfaltende Erziehung» im Auge. Er spricht von einer das ganze Leben umfassenden Erziehung im Spiel und durch das Spiel. Durch «frei- und selbsttätiges Spiel» bilden sich – ohne Unter- oder Überforderung – Fantasie, sinn- und wertbezogenes Handeln und Denken und das Erkennen von sozialen Abhängigkeiten und Gesetzmässigkeiten. Fröbel hat lebenslang von Kindern gelernt. Seine lebendige Sprache ist dem Kind nahe, das heisst, sie geht von den Bedürfnissen des Kindes aus – und nicht von definierten Begriffen. Seine Spielpädagogik denkt und fühlt mit dem Kind, ja sie denkt und fühlt wie ein Kind (Klein, 2019).

## Im Spiel liegen heilende Kräfte

Während der Schwangerschaft ist das sich entwickelnde Kind noch ganz mit seiner Umgebung verwachsen. Daher können traumatisierende Erfahrungen der Mutter – wie Stressbelastung, Konflikte in der Partnerschaft oder im Umfeld, insbesondere auch existenzielle Angst vor möglichem Verlassenwerden – die Ausbildung des kindlichen Organismus beeinflussen. Alles, was die Mutter während dieser Zeit erlebt, wirkt auf ihren Stoffwechsel und kann im Extremfall nachhaltige Beeinträchtigungen beim Kind nach sich ziehen. Nach der Geburt beginnt ein längerer Prozess, in dem das Kind durch fantasiereiches Spiel sein Inneres mit dem Äusseren seiner Umgebung in ein ausgleichendes und harmonisches Verhältnis bringen will. In diesem Wechselspiel entwickelt sich das Kind, sofern es eine «Feinfühligkeit von Eltern und ErzieherInnen» erlebt (vgl. Titel einer Broschüre, Staatsinstitut für Frühpädagogik, 2019), die ihm sein individuelles Spiel ermöglichen. In dieser einladend gestalteten Atmosphäre erlebt es die Gewissheit: «Ich bin nicht allein. Ich habe Menschen, die auch dann bei mir bleiben, wenn es (noch) keine unmittelbare Lösung des Problems gibt oder zu geben scheint». In diesem Miteinander von Kind und Bezugsperson(en) bildet sich ein Resonanzraum, in dem panische Angst und/oder schwer nachvollziehbare, herausfordernde Verhaltensweisen positiv beeinflusst werden. Durch diese wechselseitigen Resonanz Erfahrungen erleben das einst gefährdete Kind und sein(e) Begleiter:innen, dass diese Momente gemeinsam ausgehalten und erfolgreich überstanden werden. Schon im Jahr 1952 erkannte der Schweizer Erzieher, Psychoanalytiker und Psychotherapeut Hans Zulliger, dass im Spiel heilende Kräfte liegen (Zulliger, 2017).

## Geborgenheit ermöglicht es dem Kind zu spielen

Dass ein Kind erst aus dem Erleben von Geborgenheit (Sicherheit, Zuverlässigkeit, Beständigkeit) sich frei und mit kühnen, ja utopischen Fantasien über alles erheben will, das hat Astrid Lindgren in ihren weltbekannten Kinder- und Jugendbüchern gezeigt. Sie ist in die Welt der Kinder eingetaucht und gab ihnen mit ihren fantasievollen und utopischen Gedanken jene Spielräume, nach denen sie sich sehnen. Sie schenkte ihnen Möglichkeitsräume für ein glückliches Leben, die sie durchspielen und der wirklichen Welt entgegenstellen können. Lindgrens Geschichten faszinieren über Generationen hinweg unzählige Kinder. Sie ermöglichen dem Kind seine Fantasie und Vorstellung (Denken), sein Fühlen und Handeln frei auszudrücken und sich durch das Erfahren von Gut und Böse, Sieg und Niederlage, Erfolg und Misserfolg zu erproben. Hier bezieht sich das Kind nicht auf die gegebene Wirklichkeit. Es bildet vielmehr eine neue Wirklichkeit, die einem entworfenen Spiel gleicht.

*Erst, wenn sich ein Kind geborgen fühlt, kann es frei spielen.*

## Dem Kind fantasiereiches Spiel ermöglichen

«Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt. Phantasie umkreist die Welt» (Albert Einstein, 1929, zit. nach Zimpel, 2019, S. 31). Diese Erkenntnis des bekanntesten Physikers der Neuzeit trifft besonders für das Kind zu. Denn es will von Beginn an seine Fantasie und seinen Forschergeist zusammen mit anderen Menschen entwickeln. Aus der Spielforschung ist weiter bekannt (Klein, 2021, S. 95 ff.):

- Spiel als ureigene Lebensform ist der Wille zum Leben, den jeder Mensch mit seinem Denken in der Tiefe seines Herzens pflegen will.
- Durch rhythmische und musische Spiele entstehen Resonanzräume, die auch das scheinbar unerreichbare Kind zum gemeinsamen Weiterschreiten einladen.
- Im Spiel begegnen sich Menschen. Das Ich des Einen entwickelt sich am Du des Anderen. So kann in kleinen Lebenseinheiten eine einladende Welt gestaltet werden. Gemäss der Reformpädagogin Mario Montessori baut sich das Kind in Kommunikation mit anderen Menschen seinen inneren Bauplan auf.

## Das Spiel schafft dem Kind seine Wirklichkeit

Ein Holzstück kann ein Schiff sein. Und ein Stück Stoff verkörpert die Prinzessin. Die Prinzessin geht vom Schiff an Land. Das Kind betrachtet es weder als Betrug noch als Selbstbetrug, dass es in Wirklichkeit ein Stoffstück an Land trägt. Im Spiel gewinnt der Gegenstand jene Bedeutung, die ihm das Kind verleiht. Es schafft selbstwirksam im Spiel die Bedingungen, unter denen verschiedenste, ja widersprüchlich erscheinende Lebenserfahrungen sich miteinander verbinden. Das zeigen die folgenden zwei Beispiele (Klein, 2018).

*Im Spiel gewinnt der Gegenstand jene Bedeutung, die ihm das Kind verleiht.*

### Anna und ihr Spiel

Anna, vier Jahre, ein Kind mit Downsyndrom, spielt im Kindergarten mit ihrer Puppe. Die Puppe ist ihr Kind und heisst Susi. Susi ist bald hungrig, bald traurig, bald schmutzig, bald unfolgsam und am Ende ist Susi müde. Anna füttert ihre hungrige Susi, tröstet und ermutigt ihre traurige Susi, wäscht ihre schmutzige Susi, «bestraft» ihre unfolgsame Susi und bereitet schliesslich ihre müde Susi zum Schlafengehen vor und legt sie in aller Ruhe ins Bett.

Anna erlebt ihre Susi in Analogie zum eigenen Ich. Sie schlüpft in die Rolle der Mutter und identifiziert sich mit der Puppe, die ganz und gar ihr gehört: Die müde Susi muss jetzt schlafen – Anna ist nun auch müde und geht schlafen.

### Berit und ihr Spiel

Berit, ein fünfjähriges Mädchen, geht im Gruppenraum zu ihrer Freundin Theresia. Sie erzählt ihr, wozu sie Lust hat (= Interesse). Ausgiebig spricht sie über ihre Wünsche und Gedanken, darüber, wie sie sich ihre Hochzeit mit ihrem Freund Jan vorstellt (= Sprache/Sprechen). Berit führt Theresia zuerst zur Verkleidungskiste, dann zum Spiegel und Berit probiert mit ihrer Hilfe viele verschiedene Sachen an (= sozialer Bereich). Die Hüte, Schleifen und Schleier reichen offenbar nicht aus. Berit überlegt und geht zum Materialschrank, in dem sie schöne Stoffreste findet. Sie schaut diese mit Theresia an. Die beiden entschliessen sich, ein Kleid herzustellen, das alle bisherigen Hochzeitskleider weit in den Schatten stellen soll. Aber wie kann aus den Stoffresten ein Kleid gemacht werden? Nadel und Faden sind nicht vorhanden. Berit überlegt weiter (= Denken). Plötzlich hat sie eine Idee. Sie geht zum Kerzenschrank, fragt die Erzieherin um Erlaubnis und schmilzt alle Kerzenstummel in einem Topf ein. Sie weiss, dass Kerzenwachs bei entsprechender Hitze flüssig wird (= Intelligenz). Bald ist das gesamte Wachs flüssig. Nun breitet sie einen grossen Papierstreifen auf den Boden aus, legt sich darauf und lässt sich von Theresia ihren Körperumriss auf dem Papier aufzeichnen. Sie legt die Stoffe so auf das Papier, wie sie es sich ausgemalt hat (= Fantasie). Bald beginnt sie die Stoffreste an ihren Enden mit dem flüssigen Wachs zu verbinden. Sie geht zwischen dem nun entstehenden Brautkleid und dem heissen Wachs hin und her (= Bewegung). Ihre konzentrierte Spieltätigkeit führt zum Erfolg. Berit fühlt sich bestätigt. Sie hat ihr Vorhaben so abgeschlossen, wie sie sich das in ihrer Vorstellung und Fantasie ausgemalt hatte (= Kreativität). Rasch zieht sie das Kleid an und tanzt vor Freude (= Gefühl). Die Tatsache, dass ihr Auserwählter wegen des Weiterspielens mit Heiko keine

Lust zur Heirat hat, stört Berrit nicht weiter. Sie entschliesst sich spontan, mit Theresia ab sofort eine Modeboutique zu eröffnen.

## Spiele und Lernen bilden eine Einheit

Anna und Berrit verstehen das Spiel als Mittelpunkt ihrer Aktivitäten und verleihen ihm die Bedeutung, die sie für wichtig halten. Sie stabilisieren somit ihre Ich-Identität, verbessern ihre Belastbarkeit, erweitern ihre soziale Sensibilisierung und eignen sich die Gegenstände der Natur und Kultur an. Kinder bilden in ihrer Lebensgrundform Spiel ihr eigenaktives Handeln aus, das ihre geistigen, sozialen, emotionalen, motorischen und kreativen Potenziale weiter anregt. Und das geschieht in einer differenzierten Vernetzung und gleichzeitigen Vielfalt, die kein Lernförderprogramm erreichen kann. Spielen ist untrennbar mit der Entwicklung des Kindes verbunden und besitzt daher entscheidende Bedeutung für seine Entwicklung. Es gilt als Vorstufe und Nährboden für den Erwerb lebenspraktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten, um das eigene Leben weitestgehend autonom, initiativ und selbstbewusst zu gestalten. Das Spiel trägt dazu bei, dass das Kind

- selbst aktiv wird und gleichzeitig lernt (concomitant learning),
- Gewohnheiten und Routine überwindet,
- Lösungswege für Handlungsabsichten entwirft und einsetzt,
- bekannte Handlungsmuster erweitert und hinderliche Muster überwindet,
- sich unbekanntem Dingen des Lebens zuwendet, sich mit ihnen auseinandersetzt und neugierig bleibt,
- kreative Aspekte in seinen Handlungsspielraum integriert,
- Neues wagt,
- Sinnverbindungen knüpft und somit
- ein suchendes Subjekt bleibt.

Sieht man in diesen Kompetenzen lebensbedeutsame Grundleistungen, dann wird deutlich: «Spiele und Lernen bilden eine nicht zu trennende Einheit; oder: Spielen ist Lernen bzw. Lernen ist Spiel» (Krenz, 2020, S. 16).

*Das Spiel gilt als Vorstufe und Nährboden für den Erwerb lebenspraktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten.*

## Freies Spiel schafft Spielfreude

Das Spiel des Kindes ist also kein bedeutungsloser Zeitvertreib, wie Erwachsene oftmals meinen. Spiel darf nicht in funktionalisierter Form gezielt eingesetzt werden. Es muss zweckfrei und funktionsvielfältig erlebt werden können. Spielfreude hilft dem Kind dabei, seine Selbstaktivität immer wieder aufs Neue entdecken und einsetzen zu wollen – und das ist bekanntermassen die wichtigste Form des Lernens. Denn es geht auch im späteren Leben darum, die Welt zu erkunden und dabei den eigenen Stellenwert zu entdecken, sich bei Problemstellungen auf die Suche nach Lösungswegen zu begeben, lösungsorientierte Handlungswege zu entwickeln und mit Motivation, Konzentration und Lernbereitschaft das eigene Leben selbstverantwortlich zu gestalten.

Das aus den veranlagten Kräften sich entwickelnde Spiel wirkt wie ein «Feuerwerk für die grauen Zellen im Gehirn» (Hüther & Quarch, 2018, S. 15). Spiel ist für jedes Kind wie der Humus. Darauf machen der Neurobiologe Gerald Hüther und der Philosoph Christoph Quarch aufmerksam. Beide Forscher bestätigen sowohl aus biologischer als auch aus philosophischer Sicht das bekannte Wort des Dichters Friedrich Schiller: «Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt» (zit. nach Klein, 2021, S. 95).

Diese Aussage gewann durch die Hirnforschung an Tiefe: Kleine Kinder verfügen über viel mehr neuronale Verschaltungen im Gehirn als Erwachsene. Das erklärt auch, dass kein Kind dem anderen gleicht; nicht einmal eineiige Zwillinge.

Jedes Kind spielt aus seinem Frei-Sein sein eigenes Spiel und baut so seine ganz eigene Welt, sein individuelles Weltbild auf. Grenzt das nicht an ein Wunder, gerade dann, wenn Menschen sich untereinander verstehen, sich letztendlich – auch im Streit – auf bestimmte Tatsachen und Regeln einigen und am Ende diese Unterschiede als Bereicherung erleben und die Würde des Anderen achten lernen? Sie erleben Freiheit in mitmenschlicher Verbundenheit.

## Spiel schafft inklusive Momente

Durch das Gestalten der Spiel-Lernprozesse werden allen Kindern neue Teilhabechancen ermöglicht. Im Spiel erleben und achten sich die Kinder mit und ohne Behinderung als gleichwertige Partner:innen. Sie gestalten etwas Gemeinsames und lernen, sich in die Perspektive des anderen hineinzusetzen. Hüther und Quarch (2018, S. 12) sprechen von «Co-Kreativität im Spiel», weil eben aus der Beziehung das gemeinsame Lernen gelingt und etwas Neues entsteht.

*Im Spiel erleben und achten sich die Kinder mit und ohne Behinderung als gleichwertige Partner:innen.*

Das Spiel bringt inklusive Momente hervor. Das eine Kind erlebt, dass das andere Kind nicht über das gleiche Können und Wissen verfügt wie es selbst. Und genau diese Erfahrung ist für das fantasiereiche und kreativ-forschende Kind ein wichtiges Schlüsselerlebnis, bei dem die aufmerksam beobachtende und feinfühlende pädagogische Fachkraft eine entscheidende Rolle spielt (Zimpel, 2019, S. 35).

Diese Erkenntnisse bestätigt auch die Spielforschung (Krenz, 2020). Sie lädt die früh- und elementarpädagogische Fachkraft zu folgenden Fragen ein:

- *Wie* kann ich die Beziehungssituation gestalten?
- *Wie* kann ich in dieser Situation authentisch (echt, ehrlich, glaubwürdig) sein?
- *Wie* kann ich dem Kind aufmerksam zuhören, zusehen und erkennen, was es hier und jetzt tut, sieht, fühlt und will?
- *Wie* kann ich an seinen Gedanken, Gesten und Blicken teilnehmen?
- *Wie* kann ich mit wenigen klaren Worten auf seine Sorgen und Nöte eingehen?
- *Wie* kann ich einen ehrlichen Umgang mit guten und schlechten Erfahrungen pflegen?
- *Wie* kann ich mein Ich fühlen und mich selbst erfahren?

Das Spiel muss in der frühen Kindheit – gerade in unsicheren Zeiten – die ihm gebührende Beachtung (wieder-)finden.



Univ.-Prof. em. Dr. Dr. et Prof. h. c.

Ferdinand Klein

Erziehungswissenschaftler im Fachgebiet Heilpädagogik

[ferdi.klein2@gmail.com](mailto:ferdi.klein2@gmail.com)

## Literatur

Becker, H. (1989). *Auf dem Weg zur lernenden Gesellschaft*. Klett.

Hüther, G. & Quarch, C. (2018). *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist*. Hanser.

Klein, F. (2018). *Inklusive Erziehung in Krippe, Kita und Grundschule*. Burckhardtthaus.

- Klein, F. (2019). *Inklusive Erziehungs- und Bildungsarbeit in der Kita. Heilpädagogische Grundlagen und Praxishilfen* (3. Aufl.).  
Bildungsverlag EINS.
- Klein, F. (2021). *Bewegung, Spiel und Rhythmik. Drei unverzichtbare Elemente in der inklusiven Kita-Praxis*. modernes lernen.
- Krenz, A. (2020). *Das Spiel ist der Beruf des Kindes. Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder*. [www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/2100](http://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/2100)
- Krenz, A. & Klein, F. (2013). *Bildung durch Bindung. Frühpädagogik: inklusiv und beziehungsorientiert* (2. Aufl.). Vandenhoeck & Ruprecht.
- Staatsinstitut für Frühpädagogik (2019). *Feinfühligkeit von Eltern und ErzieherInnen*. BKK Landesverband Bayern.
- Zimpel, A. F. (2019). Spiel und Förderung. Menschen. *Zeitschrift für gemeinsames Leben, Lernen und Arbeiten*, 42 (6), 31–36.
- Zulliger, H. (2017). *Heilende Kräfte im kindlichen Spiel. Das Spiel ist die eigentliche Sprache des Kindes* (8. Aufl.). Klotz.