



Die Entwicklung des Regelspiels

Die Komplexität der Regelspiele verläuft synchron zur kindlichen Entwicklung (Bruner & Sherwood, 1988). Damit Kinder Regelspiele spielen können, müssen sie zuerst verstehen, was eine Regel ist. Sie brauchen andere Personen, die ihnen das Spielen nach feststehenden Regeln zeigen.

Im folgenden Fachimpuls werden die Herausforderungen an die intellektuellen, sozialen, emotionalen, motorischen, verbalen, digitalen und technischen Kompetenzen dargestellt, die Kinder aus innerem Antrieb bewältigen müssen, wenn sie Regelspiele spielen.

von Ina Schenker

„Wenn es keinen Spaß macht, laß [sic] es sein“

– Sutton-Smith, 1986, S. 19

Einleitung

Regelspiele sollten nur gespielt werden, wenn alle Beteiligten echte Freude daran haben. Hat ein:e Spieler:in genug, wird das Spiel beendet oder der:die Spieler:in kann die Spielgruppe verlassen. Familien und pädagogische Institutionen fördern Spiele, die Spaß und Freude bereiten, auch wenn sie albern oder verrückt sind. Regelspiele werden **an die eigenen und kindlichen Bedürfnisse angepasst**. Hingegen sind Didaktische Spiele Lehrsequenzen, in denen Kindern „spielerisch“ Wissen vermittelt werden soll. Diese instruktionalen Prozesse sind didaktisch klug gestaltet und mit dem Ziel verbunden, dass das Lernen Kindern Spaß machen soll. Jedoch kann das Prinzip der Freiwilligkeit verletzt werden, wenn alle für die Lehreinheit ausgewählten Kinder daran teilnehmen müssen. So gestaltete Sequenzen sind nicht als richtiges Spiel zu bezeichnen, denn Kinder ahnen die pädagogischen Implikationen sofort und kommen nur schwer in einen Spielmodus. Aus pädagogischer Sicht kann dadurch das Gegenteil erreicht werden (Sutton-Smith, 1986, S. 19).

Regelspiele sollen den Kindern Spaß und Freude bereiten.

Bevor Eltern dem Säugling ein Regelspiel anbieten, achten sie als erstes darauf, ob das Kind überhaupt spielen will¹. Säuglinge sind in sozialen Beziehungen noch so unerfahren, dass sie ihre Gefühle häufig nur durch verschiedene Arten des Schreiens, Lachens oder durch nonverbale Kommunikation, wie das Zu- oder Abwenden der Augen oder des Kopfes, zum Ausdruck bringen können. Sätze wie „Ich mache ja nur Spaß“ können Säuglinge und Kleinkinder nicht verstehen. In solchen Situationen spielt Responsivität eine wichtige Rolle. Responsivität bedeutet, dass die Signale des Kindes erkannt und passend darauf reagiert wird. Jede Verhaltensäußerung des Kindes wird von der Mutter als absichtsvolles Handeln gedeutet, denn die Reaktion der Mutter ist für das Kind eine wichtige Quelle bzw. notwendige Voraussetzung für wichtige Lernerfahrungen. **Miteinander spielen verschafft einen Vorsprung in sozialen Beziehungen**, besonders beim Aufbau **sicherer Bindungen** gegenüber den Kindern. Aus dieser Perspektive heraus, entstehen „spielend“ emotionale Grundlagen, die den weiteren Lebensverlauf von Menschen bestimmen können (Sutton-Smith, 1986; Lütkenhaus & Grossmann, 1983).

Folgt man den Intentionen von Brian und Shirley Sutton-Smith (1986), dann entwickelt sich das Regelspiel parallel zu den sozialen, emotionalen, motorischen und kognitiven Kompetenzen von Kindern.

1844 schrieb Friedrich Fröbel seine „**Mutter- und Koselieder**“.

„Die Erziehung beginnt mit dem Neugeborenen, und ihr erster Ort ist nicht eine Institution, sondern die Familie; die erste Erzieherin ist keine Professionelle, sondern die Mutter, und das erste Entwicklungsmaterial ist kein Spielzeug, sondern der Körper des Säuglings“ (Hebenstreit 2003, S. 177).

In seinem Handbuch für das Familienleben beschreibt er konkrete Beispiele für „Lieder zu Körper-, Glieder- und Sinnenspielen“ (Erning, 2011). Sinn dieses Buches ist, dass Fröbel der gesamten Familie Anregungen dafür gibt, wie sie mit ihrem Kind spielen können. Eine Fülle von Reimen und Liedern hat Fröbel in seinem Werk aufgeschrieben. Bereits wenn das Kind noch auf dem Wickeltisch liegt, sollte die Mutter das „Samenkorn“ des Spielens und damit die Entwicklung im Kind wecken.

Das miteinander spielen schafft soziale Beziehungen und sichert den Aufbau von emotionalen Bindungen.

Entwicklungs-förderliche Spielanregungen

¹ Eltern oder andere Bezugspersonen sind im ersten Lebensjahr die Hauptbezugspersonen eines Kindes und legen durch ihre Interaktionen wichtige Grundlage für die Entwicklung des Kindes. Aus diesem Grund wird in dieser Passage des Textes die Eltern-Kind-Interaktion besonders in den Blick genommen.

„Wenn Kindchen zur Lust Arm' und Beine bewegt,
 In der Mutter die Spiellust mit dem Kinde sich regt.
 Vom Schöpfer ist ihr dieß zur Weisung gegeben:
 Schon früh im Kinde
 Gewandt, gelinde
 Durch Neuf'reß zu pflegen sein inneres Leben;
 Durch Scherze und Spiele und sinniges Reden
 Gefühle, Empfindung und Ahnen zu wecken.“

(Fröbel, 1844, S. 7, in Erning, 2011, S. 23)

Spiele beginnt mit dem Körper des Kindes: Beim Wickeln bewegt die Mutter seine Füßchen und Händchen, schlägt diese im Spiel zärtlich aneinander, bietet einen Widerstand, damit sich das Kind mit seinen Füßchen abschieben kann. Immer wieder spricht sie diesen - heute altmodisch klingenden Reim - dazu:

Glugs gieb mir das Strampfelbein,
 Wollen schlagen aus Mohn und Lein
 Del für's Lämpchen zierlich, klein,
 Daß es brenne hell und rein,
 Wenn Mutterlieb' in langer Nacht
 Für's liebe, kleine Kindchen wacht.

(a. O., S. 23)

Sie **zeigt** durch ihre **spielerisch** verstellte Mimik und Gestik, gepaart mit dem Aufsagen des Reimes, wie man spielt. Freudig erwidert das Kind die Impulse, indem es mitspielt. Der Wortlaut des Reimes, verbunden mit der Handlung der Mutter, gibt dem Kind ein Ritual als Orientierung vor. Hierbei handelt es sich um die **erste Form eines Regelspiels**, auf welches sich das Kind freuen kann, wenn es auf dem Wickeltisch liegt. Von der Mutter werden die Regeln nicht erklärt, sondern gezeigt (Fröbel, 1844, S. 7, in Erning, 2011, S. 23).

Sobald das Kind sitzen kann, werden **Kniereiter- und Schoßspiele** („Da hast 'nen Taler“, „Geht ein Mann die Treppe 'rauf“, „Hoppe, Hoppe, Reiter“) gespielt. Die immer wiederkehrenden Handlungen geben dem Kind Sicherheit. Kann das Kind laufen, kommen **Bewegungsspiele** an die Reihe: Jagen, Fangen, Verstecken und Finden.

Erste Form des Regelspiels

Ritualisierte und wiederkehrende Handlungen im Spiel geben dem Kind Sicherheit.

Die Entwicklung des Regelspiels vom ersten bis zum zwölften Lebensjahr

Im **ersten Lebensjahr** entwickeln Kinder die sogenannte Objektpermanenz. Das Kind weiß nun, dass etwas aus seinem Gesichtsfeld verschwindet und doch vorhanden ist. Jetzt können bspw. „**Guck-Guck-Spiele**“ gespielt werden. Diese Spiele verlaufen nach einer klaren, für das Kind antizipierbaren Regel: Die Mutter nähert sich dem Kind, versteckt sich und taucht wieder auf, indem sie „Guck-Guck“ ruft. Der ritualisierte Verlauf des Spiels weckt beim Kind die Vorfreude auf das Spiel. Ist die Regel dem Kind bekannt, initiiert es das Spiel von sich aus gegenüber der Mutter: Es greift sich ein Tuch, deckt sein Gesicht zu und deckt es wieder auf. Die Mutter führt das Spiel evtl. fort, indem sie ruft: „Isse [das Mädchen] wiiiiieder daaa“. Mit offensichtlich großem Vergnügen erlernt das Kind dieses Regelspiel. Parallel zum Regelspiel erlernt das Kind die erste Stufe des Rollenspiels, das „So-tun-als-ob“ (Sutton-Smith, 1986; Bruner & Sherwood, 1988).

Im **zweiten Lebensjahr** erkennt das Kind das **Prinzip des Abwechselns**, welches in Ballspielen praktiziert wird: Das Kind und der Erwachsene sitzen sich gegenüber auf dem Boden und rollen sich gegenseitig Bälle zu. Grundlage dafür ist, dass das Kind eine Sicherheit über das Tun des Spielpartners hat. Der Akt des Spielens wird in diesem Fall durch das Erzeugen von Spannung, wenn der Ball los-gerollt wird, erzeugt.

Tanzspiele und Abzählverse vervollkommen das Spielerepertoire ebenso, wie gegenseitiges Verstecken und Jagen (Sutton-Smith, 1986).

Im **dritten Lebensjahr** ergreifen die Kinder immer mehr die Initiative und fordern die Erwachsenen auf, mit ihnen Regelspiele zu spielen: „Häschen in der Grube“ oder „Ringel, Ringel, Reihe“, sind aufgrund des fröhlichen Endes sehr beliebt (Sutton-Smith, 1986). Kinder spielen leidenschaftlich gerne und **sammeln Selbstwirksamkeitserfahrungen** – auch dann, wenn der Erwachsene schon ermüdet ist und vielleicht das Ende des Spiels herbeisehnt.

Nachahmung als Tätigkeit, als eine Form des Meisterns und Könnens, wird zum Spielinhalt der Kinder. Ihnen gelingt es, Spiele mit Gestalten, (z. B. einem dicken oder kleinen tapsigen Tanzbären) zu spielen und die Bewegungen der Gestalt parallel zum Rhythmus des Liedes körperlich darzustellen.

Im **vierten Lebensjahr** entwickelt sich das **soziale Zusammenleben in der Peergroup** auch durch das Spielen von Regelspielen mit Peers. Die Kinder erwerben ihre hierarchische Stellung in der Kindergruppe als Grundlage für den Aufbau eines stabilen „Ich“ (Sutton-Smith, 1986).

Entwicklung der Objektpermanenz

Das Prinzip des Abwechselns erkennen Kinder im zweiten Lebensjahr.

Kinder sammeln beim Spielen Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Das Spielen von Regelspielen fördert die Entwicklung eines stabilen „Ich“.

Zunehmend mehr kristallisieren sich die Rollen in der Kindergruppe heraus, z. B. wer Anführer sein darf, wenn die Kinder um Macht wetteifern.

Gemeinsam mit Peers oder ihren Bezugspersonen spielen Kinder nun Brett- und Kartenspiele oder Fußball. Häufig verstehen die Kinder die Regeln noch nicht, wollen aber Mitspielen, da die Älteren sie mit ihrer Spielfreude und mit ihrem Können anstecken. Die Jüngeren eifern ihren Vorbildern nach, beobachten, lernen, üben, stecken frustrierende Erfahrungen weg, um nicht vom Spielgeschehen ausgeschlossen zu werden. Hierbei legen sich Kinder eine strenge Disziplin auf, nur um in der Gruppe bleiben zu können, gleichzeitig fordern sie selbst die strikte Regeleinhaltung von anderen Kindern ein (Château, 1946).

Im **fünften Lebensjahr** werden die Kontakte zu anderen Kindern kontinuierlich intensiver, die Kinder spielen immer häufiger in länger bestehenden Spielgruppen. Aufgrund der symmetrischen Beziehungen der Peers untereinander, manifestiert sich eine „Hackordnung“ in der Kindergruppe. Erwachsene haben darauf (fast) keinen Einfluss. (Sutton-Smith, 1986).

Inhalte der Regelspiele im **sechsten/siebenten Lebensjahr** haben verschiedene Charaktere:

Hierarchische Strukturen innerhalb der Peers festigen sich.

Annehmen und Zurückweisen

Besonders Mädchen stellen zunehmend kleine rituelle „Dramen“ dar. Viele dieser Spiele haben Anklänge an Romanzen und Liebschaften. Die **Themen Liebe und Heirat** sind in diesen Spielen verborgen, z. B. wie im Spiel „Dornröschen war ein schönes Kind“.

Regelspiele spiegeln soziale Beziehungskonstrukte wider.

Sutton-Smith (1986) raten Eltern Wettspiele mit Kindern in diesem Lebensalter nie selbst zu gewinnen oder wenigstens unentschieden ausgehen zu lassen, da das Verlieren für ihre Kinder zu niederschmetternd sein kann. Erst ungefähr ab dem siebten Lebensjahr sind die Kinder emotional in der Lage eine Niederlage im Spiel auszuhalten.

Kinder interessiert es weiterhin brennend, ob sie beim Mannschaften aufstellen selbst wählen dürfen oder gewählt werden. Kinder haben klare Kriterien, wonach sie ihre Mannschaft aufstellen (z. B. Freundschaft, schnell, stark), meist bleiben jedoch immer dieselben Kinder zurück, falls die Fachpersonen nicht dazu übergehen Mannschaften auszulösen.

Jedes **(Regel-)Spiel veranschaulicht gewisse soziale Beziehungen**: Unter Anleitung älterer Kinder werden jüngere Kinder „in die kindliche Politik des Kindergartens und der Spielplätze eingeführt“ (Brandes, 2008).

Jagen und Entkommen

Kinder scheinen von den Erwachsenen die **Machtbeziehungen** zwischen Stärkeren und Schwächeren zu übernehmen, denn die Strukturen dieser Kinderspiele spiegeln die Erfahrungen wider, die Kinder mit Erwachsenen machen.

Als traditionelle Regelspiele, in denen Jagen und Entkommen ein Thema ist, kann man z. B. „Herr Fischer, Herr Fischer, wie hoch steht das Wasser“ anführen. Die Spielfelder sind in zwei Hälften geteilt, der „Jäger“ und die „Gejagten“ sollen nun von der einen Seite auf die andere gelangen. Der Fischer muss während des Seitenwechsels möglichst viele Personen fangen. Alle Gefangenen müssen nun mitfangen, bis nur noch ein Kind übrig ist. Sieger ist das Kind, welches am Ende des Spieles als letztes noch nicht gefangen wurde. Solche Spiele sind aus einer pädagogischen Perspektive heraus vorzuziehen. Obwohl das Spiel „Räuber und Gendarm“ für Kinder wahrscheinlich attraktiver ist: Der Räuber hat hier Macht über die anderen Kinder. Hierbei entscheiden Kinder eigenständig, ob sie vorgeschlagene Spielvariationen im Alleinspiel umsetzen.

Regelspiele reflektieren Erfahrungen mit Machtbeziehungen.

Angriff und Verteidigung

Regelspiele entwickeln sich zu **Strategiespielen**, in denen Inhalte („kleine Dramen“) dargestellt werden, die zum Leben der Kinder (häufig) keinen Bezug haben. Ein Beispiel ist das Spiel „Völkerball“ oder „Zweifelderball“. Erstmals spielen Kinder in zwei Gruppen gegeneinander. Völkerball ist ein klassisches Spiel, indem die Regeln des „rough-and-tumble play“ verletzt werden: Die Spieler:innen werden mit einem Ball abgeworfen, getroffene Kinder werden vom Spiel ausgeschlossen und müssen sich auf die gegnerische Seite des Spielfeldes begeben. Die Mannschaft verliert, die zuerst keine Spieler:innen mehr auf dem Spielfeld hat.

Unerwähnt soll nicht bleiben, dass Kinder umso rigider spielen, je autoritärer die Erwachsenen sind. Spielungeübte Kinder können besonders in Regelspielen den Spielmodus nicht erlernen und vor allem nicht einhalten (Sutton-Smith, 1986).

Mit zunehmendem Lebensalter (**achten-zwölften Lebensjahr**) nehmen die Kinder eine neue Rolle ein, sie engagieren sich nun nicht mehr dafür, Kinder einzufangen, sondern sie üben sich in der **Umkehr von Macht und dem Hintergehen von Autoritäten**, indem sie die Gefangenen heimlich freilassen.

Regelspiele entwickeln sich zu Strategiespielen.

Mit zunehmendem Alter nehmen Kinder im Regelspiel eine neue Rolle ein.

Als weiteres Muster kommt nun **Herrschaft und Bemächtigung** dazu. Im Spiel „Eins, zwei, drei Heringsschwanz“ ist ein Spielraum abgegrenzt, den die Kinder nicht verlassen dürfen. Ein Kind steht umgedreht an einem Baum und zählt: „Eins, zwei, drei...“ und die Kindergruppe versucht in dieser Zeit schnellstmöglich an den Baum heranzukommen, um abzuschlagen. Ruft das zählende Kind „Heringsschwanz“ und dreht es sich ruckartig um, müssen alle Kinder wie versteinert stehen bleiben. Kinder, die in diesem Moment noch wackeln, müssen ausscheiden. Auch das bereits erwähnte Spiel „Räuber und Gendarm“ gehört in diese Kategorie.

Bei allen Regelspielen muss eine zentrale Person (mitspielendes Kind oder Erwachsener) vorhanden sein, welche die Spiele organisiert, führt, Entscheidungen trifft und dadurch in Gang hält.

Zum Schluss...

Ob, wie und welche Regelspiele von Kindern gespielt werden, steht eng im **Zusammenhang mit der Biografie und der aktuellen Lebenssituation der Kinder**. Manchen Kindern werden in institutionellen Kontexten Regelspiele zugemutet, welche sie zwar aufgrund ihres Alters spielen könnten (und müssten), zu denen sie aber überhaupt keinen Zugang finden können. So können sich Kinder, die in problematischen Lebensverhältnissen leben durch ihr Verhalten nur schwer in die Welt der Kindergärten einfügen. Sie zeigen ein Verhalten, das den pädagogischen Fachkräften und den anderen Kindern nicht vertraut ist, störend oder sogar aggressiv wirkt, weil sie es anders nicht lernen konnten (Sutton-Smith, 1986). Fachpersonen besitzen ein umfangreiches Wissen darüber, wie man Kinder in ihrer Weiterentwicklung unterstützen kann, damit sie ihre Not, Sorgen, Probleme und ihren chronischen Stress im Regelspiel, in denen immer nur spielerisch gekämpft, getobt und gefangen wird, abreagieren können. Auch für Kinder, welche aus Gruppensituationen ständig fliehen, indem sie nie lustvoll und aktiv mitspielen oder nur das tun, was ihnen gesagt wird, haben sie ein passendes Methodenrepertoire zur Verfügung, aus dem sie schöpfen können. Als erster Schritt werden Ansätze der sozialen Interaktion gefördert, die den Aufbau einer positiven Beziehung zu einer Fachperson unterstützen. Sukzessiv und feinfühlig wird das Spielrepertoire erweitert und angereichert, indem an das Regelspiel/die Regelspielart angeknüpft wird, welche das Kind/die Kindergruppe fortwährend spielt (Sutton-Smith, 1986).

Regelspiele stehen im engen Zusammenhang mit der Biografie und der aktuellen Lebenssituation der Kinder.

Quellenverzeichnis

- Brandes, H. (2008): *Selbstbildung in Kindergruppen. Die Konstruktion sozialer Beziehungen*. Verlag Ernst Reinhardt.
- Bruner, S., & Sherwood, V. (1988). *Das Erlernen von Regelstrukturen in den frühesten Spielen von Mutter und Kind (Guck-Guck-da)*. In A. Flitner.: *Das Kinderspiel*. Neuausgabe, Piper Verlag.
- Château, J. (1946). *Le jeu de l'Enfant*. Paris: J. Vrin. Übersetzung vom Verfasser, In H. Scheuerl, *Beiträge zur Theorie des Spiels* (1955), Julius BELTZ Verlag.
- Erning, G. (Hg.) (2011): *Umschrift der Mutter und Koselieder von Friedrich Fröbel*. https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/efp/forschung/Umschrift/Umschrift_Froebel_MuK_.pdf
- Fröbel, F. (1844). *Kommt, laßt [sic] uns unseren Kindern leben! Mutter- und Kose-Lieder. Dichtung und Bilder zur edlen Pflege des Kindheitslebens*. Ein Familienbuch von Friedrich Fröbel. 'Gar hoher Sinn liegt im kind'schen 'Spiel.' Mit Randzeichnungen, erklärende Texte und Singweisen. Blankenburg bei Rudolstadt, die Anstalt zur Pflege des Beschäftigungstriebes der Kindheit und Jugend. Zit. von G. Erning (Hrsg.), *Umschrift der Mutter- und Koselieder von Friedrich Fröbel* (2011). Bamberg. https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/uni/fakul_taeten/ppp_lehrstuehle/elementarpaedagogik/forschung/Umschrift/Umschrift_Froebel_MuK_.pdf
- Hebestreit, S. (2003). *Friedrich Fröbel-Menschenbild, Kindergartenpädagogik, Spielförderung*. IKS Geramond.
- Lütkenhaus, P., & Grossmann, K (1983). *Zusammenspiel und Kompetenzentwicklung*. In K. J. Kreuzer (Hrsg.), *Handbuch der Spielpädagogik. Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem vergleichendem Aspekt*, Bd. 1, Schwann-Bagel-Verlag.
- Sutton-Smith, B., & Sutton-Smith, S. (1986). *Hoppe, Hoppe, Reiter... Die Bedeutung von Kind-Eltern-Spielen*. Piper Verlag.

Zitiervorschlag

Schenker, I. (2024). *Die Entwicklung des Regelspiels*. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.

Die Entwicklung des Regelspiels. Elementar+

© 2024 by Internationales Zentrum PEP

Except where otherwise noted, this work is licensed under [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



PEP – Internationales Zentrum für
Professionalisierung der Elementarpädagogik
Universität Graz · pep.uni-graz.at