



# Das Regelspiel

Regelspiele im Sinne von „Game“ haben andere spezifische Merkmale als Spiele im Sinne von „Play“ (Château, 1946). Im nachfolgenden Fachimpuls sollen Regelspiele im Sinne von „Game“ definiert und beschrieben werden. Regelspiele werden ab dem Kindergartenalter erlernt und in Interaktion mit anderen Kindern sowie Erwachsenen gespielt.

Ziel dieses Fachimpulses ist es, eine klare Begriffsdefinition vorzunehmen, um didaktische Interventionsmöglichkeiten in Kindergruppen planen zu können.

von Ina Schenker

**Regelspiele** im Sinne von „Game“ sind durch ein **feststehendes Regelwerk** organisiert. Die inhaltlichen und formellen Regeln sind bereits kulturell bzw. im Handlungsfeld vorhanden, d. h. sie müssen nicht erst ausgehandelt werden. Die Kinder sind der Aufgabe enthoben, alles selbst organisieren zu müssen (Hetzner, 1978; Hauser, 2021).

Zum überwiegenden Teil werden Regelspiele zu zweit oder mit mehreren Teilnehmenden gespielt. Menschen jeden Lebensalters – Kinder, Jugendliche oder Erwachsene – wetteifern um einen Sieg oder haben Freude am gemeinsamen Spiel.

Regelspiele verlaufen nach einem klar vorgegebenen Inhalt, einer festen Handlungsabfolge und **von außen kontrollierbaren Regeln, die für alle Teilnehmenden verbindlich sind**. Eine Verletzung der Regeln ist meist mit Sanktionen, wie z. B. einem Ausscheiden, einer roten Karte oder einer Disqualifizierung verbunden.

**Regelspiele** beinhalten Geschichten und sie sind **Kulturgut**, da sie von Generation zu Generation weitergegeben werden. Dadurch sind sie zeitlos, weil sie immer wieder gespielt werden können, solange sie Freude und Spaß bereiten (Christensen & Launer, 1979; Hetzer, 1978; Renner, 2008; Schenker, 2019).

**Regelspiele beinhalten kontrollierbare und verbindliche Spielregeln.**

**Regelspiele sind Kulturgut.**

Viele Regelspiele werden weltweit gespielt, die Regeln – ggf. in adaptierter Form – sind häufig allen Kindern bekannt (z. B. Fußball, Lauf- und Fangspiele). Dieses Phänomen hilft dabei, Kinder mit Migrationsgeschichte und möglicherweise geringen Sprachkenntnissen in Interaktionen mit einzubeziehen. Wenn diese Kinder nur geringe Sprachkenntnisse aufweisen, ist ein schneller Beziehungsaufbau durch das Spielen nach gemeinsam geteilten Spielregeln möglich. Die nonverbal geführte Interaktion, durch den Austausch unter Peers, fördert die Sprachentwicklung und die Integration in die Kindergruppe. Durch die pädagogischen Fachpersonen werden die Interaktionsprozesse unter den Kindern aufmerksam beobachtet, besonders feinfühlig begleitet, falls sich ernsthafte Konflikte zeigen, und durch ihr bewusstes pädagogisches Handeln ergänzt.

Jedes Kind kann **freiwillig** an Regelspielen teilnehmen. Werden Kinder zum Mitspielen gezwungen, kann eine Unlust entstehen an den Spielen teilzunehmen. Pädagogische Fachpersonen brauchen deshalb eine Fülle von Spielen in ihrem Handlungsrepertoire, um jedes Kind mit dem zu ihm passenden Spiel zu begeistern. Eine Orientierung an die spielerischen Interessen des Kindes verhindert, dass die Potentiale von Regelspielen für die kindliche Entwicklung verlorengehen.

Bei der Auswahl der Regelspiele ist darauf zu achten, dass die Regeln für die Kinder leicht verständlich sind und nach einer kurzen Zeit des Einübens ohne Schwierigkeiten eingehalten werden können. Regelspiele in denen Kinder warten müssen, bis sie an die Reihe kommen oder früh ausscheiden, können für Kinder schnell langweilig werden. Die Fachpersonen sind in der Verantwortung zu entscheiden, ob sie diese Spiele im Alltag integrieren oder sie durch eine Regeländerung variieren (Hetzer, 1978).

***Regelspiele helfen bei der Integration von Kindern mit Migrationsgeschichte.***

***Regelspiele sollten die Interessen der Kinder berücksichtigen.***

## **Welche Regelspiele gibt es?**

**Bewegungsspiele**, wie Kreis-, Sing- und Tanzspiele sind ebenso wie die klassischen Bewegungs- oder Ballspiele von einer hohen Komplexität gekennzeichnet. Der Einsatz des gesamten Körpers ist in diesen Spielen zentral. Jedes Spiel hat einen inhaltlichen Fokus. Wird genauer hingesehen, kann jedoch festgestellt werden, dass in Bewegungsspielen verschiedene Spielarten versteckt oder auch Rollen zu erkennen sind. So kann jedes Laufspiel durch einen Satz zum Rollenspiel werden, indem ein Kind ruft: „Platz! Jetzt kommt Nurmi!“ Auch wird das kindliche Spiel zum Rollenspiel, wenn Kinder bspw. Autorennen spielen, indem sie selbst die Autos darstellen. (Château, 1946, S. 155).

**Kreisspiele** (z. B. „Ringel-Ringel-Reihe“) sind eine weitere Form der Bewegungsspiele und können junge Kinder begeistern. Die Kinder fassen sich an den Händen, singen eine Melodie und der Rhythmus des Liedes bestimmt den Takt des Schreitens. Effektiv ist dann der Schluss, wenn alle Kinder bei „Husch, husch, husch“ in die Hocke gehen. Die Kinder haben Spaß, lernen u. a. phonologische Bewusstheit, dass sich Einordnen in die Bewegungen der Gruppe und die Einhaltung der Spielregeln. Mit zunehmendem Alter nimmt die Komplexität der Anforderungen im Spiel zu (z. B. „Laurentia, liebe Laurentia, mein“).

Hetzer (1978) benennt auch **Schreitspiele** (z. B. „Liebe Schwester, Tanz mit mir“) als Regelspielart. Hier geht es um die Darstellung von Inhalten, kombiniert mit festgelegten Bewegungsregeln.

**Lauf- und Fangspiele** („Herr Fischer, Herr Fischer, wie hoch steht das Wasser?“ oder „Der Plumpsack geht um“) sind auf eine andere Weise bewegungsintensiv. Es sind Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Konzentration gefragt, um alles richtig zu machen und nicht gefangen zu werden. Kinder mit bereits vorhandenem Regelverständnis spielen z. B. Fußball, später auch Volleyball, Zwei-Felder-Ball und Geschicklichkeitsspiele (Murmeln oder Gummihopse) (Hetzer, 1978; Scheuerl, 1979; Einsiedler, 1999). Gerade komplexere Spiele, wie Fußball erfordern nicht nur das Beachten von Spielregeln, sondern ein Höchstmaß an Konzentration, kognitiver Flexibilität, Selbstbeherrschung, Arbeitsgedächtnis, die Einordnung in die Hierarchien und das Einfühlen in die Strategien der Gruppe (Château, 1946).

Basis für **Spiele mit Wettkampfcharakter** ist eine „Gleichheit der Chancen“ (Caillois, 1958, S. 21). So muss jeder Wettkampfteilnehmende das Gefühl haben, auch gewinnen zu können. Die Wettkämpfer:innen, Caillois nennt sie „Rivalen“, sollen sich so miteinander messen, dass sie auf ihren Sieg stolz sein können. Eine Asymmetrie in den Fähigkeiten ist zu vermeiden, es ist darauf zu achten, dass Kinder mit gleichen Voraussetzungen (bzgl. Stärke, Schnelligkeit, Intelligenz, Ausdauer, Kraft, Gedächtnis, Geschicklichkeit und Einfallsreichtum) miteinander kämpfen und der Sieger nicht schon von Beginn an feststeht oder Kinder dazu angehalten werden, ein anderes Kind gewinnen zu lassen, da es sonst traurig ist.

Auch verschiedenste **Tischspielen** können im Kindergarten erlernt und gespielt werden. Bei einigen Tischspielen werden die Wettkämpfe aus dem Freien an den Tisch verlagert, z. B. beim Spiel „Mensch ärgere Dich nicht“. Weitere Tischspiele sind einfache **Kartenspiele** (z. B. Uno), **Brettspiele** (z. B. Leiterspiel) und **Denkspiele** (z. B. Domino, Memory, Schach). Tischspiele können auch leicht zu zweit – in dyadischen Beziehungen – gespielt werden.

**Kreisspiele fördern die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit.**

**In Schreitspielen werden Inhalte und feste Bewegungsabläufe kombiniert.**

**Lauf- und Fangspiele erfordern Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Konzentration.**

**Tischspiele ermöglichen den Aufbau und die Vertiefung von dyadischen Beziehungen**

Für pädagogische Fachpersonen sind Tischspiele eine gute Möglichkeit eine dyadische Beziehung zu Kindern aufzubauen bzw. zu vertiefen. Diese innigen Momente des Zusammenseins mit der Fachperson helfen, Vertrauen und positive Beziehungen zueinander zu entwickeln. Aus einer Beziehung zwischen der pädagogischen Fachkraft und dem Kind kann ein möglicher kindlicher Zugang zur Kindergruppe erfolgen: Einige Kinder kommen zum Mitspielen an den Tisch, das Zusammenspiel – erst unter Anleitung und Mitspielen der Fachperson – funktioniert. Nach und nach kann sich die Fachperson zurückziehen, damit das Kind in einen stetigen Kontakt mit den anderen Kindern eintreten kann (Hetzer, 1978).

**Computerspiele** gehören eindeutig zu den Regelspielen, da sie nach festgelegten, einheitlichen Regeln gespielt werden müssen. Hier zeigt sich ebenso wie bei den anderen Spielen die hohe Komplexität. Inhaltlich sind die Spiele an die Lebenswelt, das Können oder an die Fantasien der Spieler:innen angelehnt, die Spiele verlaufen dennoch nach festgelegten Regeln. Computerspiele werden mitunter in kleinen Gruppen gespielt bzw. mit imaginären oder tatsächlich im Netz vorhandenen Spielpartner:innen und zunehmend verwischen die Grenzen zwischen den einzelnen Spielarten (Renner, 1995). Computerspiele sind ein fester Bestandteil des Spielens in unserer Gesellschaft geworden. Es ist wichtig, dass Erwachsene jederzeit darüber informiert sind, womit und wie lange Kinder virtuell spielen und mit wem sie interagieren. Nachhaltige Medienkompetenz wird u.a. durch das Vorbildsein der Erwachsenen im Elternhaus sowie in der gesellschaftlichen Öffentlichkeit erworben und durch Vermittlung in pädagogischen Institutionen ergänzt (Fritz, 2004; Renner, 2008).

**Glücksspiele**, welche gesellschaftlich akzeptiert werden sind z. B. Roulette, Sportwetten oder Lotto. Diese werden im Kindergarten nicht gespielt und sind generell für Kinder und Jugendliche verboten. Gewinnen oder verlieren sind zufällig und vorher nicht berechenbar, aber die Hoffnung zu gewinnen, treibt die Aktivitäten voran (Caillois, 1958). Eine Grauzone zwischen Rollen- und Glücksspiel ist beispielsweise durch ein bekanntes Fußballspiel entstanden. Kinder konnten Postboxen, sogenannte Packs kaufen, um ihre Spielleistungen nach dem „Pay-tot-win-Prinzip“ eventuell zu verbessern. Ähnlich wie beim Losen auf dem Rummel, konnten Postboxen erworben werden, ohne zu wissen, ob man durch den Inhalt schneller im Spielgeschehen vorankommt, das Spiel gewinnt oder eine „Niete“ gekauft hat.

**Computerspiele  
kombinieren  
verschiedene  
Spielarten  
miteinander.**

**Das Glücksspiel ist  
für Kinder und Ju-  
gendliche verboten.**

## Spiel oder Sport?

Der **Unterschied zwischen Spiel und Sport** ist im Kindergarten marginal. Kinder legen selbst fest, ob sie spielen oder Sporttreiben. Dennoch soll hier auf den bestehenden Unterschied eingegangen werden, da viele Regelspiele in unserer Gesellschaft als Sport definiert sind. Nach Château (1946) kann jedes Regelspiel zu Sport werden. Jedoch geht dann der Spielcharakter des Spiels verloren: „man nimmt das Spiel nur noch als Anlass, eine Leistung zu zeigen“ (Château, 1946, S. 151). Mit zunehmendem Alter, bereits kurz vor Eintritt in die Schule, kann der Unterschied zwischen Spiel und Sport deutlich hervortreten. Der Spielraum, in dem Sport betrieben wird, die Regeln und Abläufe der Einzel- und Mannschaftssportarten werden spezifischer. Sport findet in speziellen Gruppen statt und es können nicht mehr alle Kinder an den Aktivitäten teilnehmen: Es gibt einen speziellen, häufig ausgewählten Teilnehmerkreis (Verein oder Sportklub) und eine Expertise ist in der einzelnen Sportart erforderlich, die durch gezieltes Training entwickelt werden muss.

Sport findet in offiziellen Kontexten statt (Stadien, Sporthallen), es gibt weltweit geteilte Regeln, die durch Schiedsrichterinnen kontrolliert werden. Neben den Mannschaftssportarten gibt es auch viele Einzelsportart (z. B. Skispringen oder Leichtathletik). Die nachfolgende Definition verdeutlicht den Unterschied zwischen Spiel und Sport:

*„Man kann jedes Spielen zum „Sport“ machen: Dann lässt man die Leistung dem Spiel nicht mehr dienen, sondern man nimmt umgekehrt das Spiel nur noch zum Anlass eine Leistung zu zeigen. Man spielt, d. h. man betreibt das Spiel nicht mehr um des Spielens willen, sondern lässt seine Freiheit und innere Unendlichkeit hinter ehrgeizigem Streben nach Gewinn, Ruhm, öffentlichem Erfolg, Rekord oder anderen Befriedigungstendenzen völlig zurücktreten. Der Sport ist das Gegenextrem zur Spielerei.“ (Scheuerl, 1979, S. 151).*

**Viele Regelspiele werden als Sport definiert.**

## Wie können pädagogische Fachpersonen das Regelspiel unterstützen?

Die **Instruktion von Regelspielen** durch die Fachpersonen und Peers ist die Voraussetzung dafür, dass Kinder Regelspiele lernen können. Spaß und Freude, das freiwillige Mitspielen, stehen im Vordergrund. Das Spannungsfeld in der Didaktik der Vermittlung von Regelspielen erfordert aktive Formen der Beteiligung und passive Formen des gewähren Lassens der Kinder durch die Fachpersonen. Es ist eine Balance zwischen aktivem und passivem Handeln herzustellen, indem die pädagogischen Fachpersonen die Entscheidung treffen, initiieren sie jetzt oder kann ich zurücktreten (Renner, 2008).

**Kinder lernen Regelspiele durch das Anleiten von Fachpersonen oder Peers.**

Spielförderung ist keinesfalls so zu verstehen, dass besonders Regelspiele eingeführt werden, damit bestimmte Kompetenzen, wie z. B. kognitive oder soziale Kompetenzen, bewusst gefördert werden. **Ziel von Spielförderung** ist es, dass die Kindergruppe zunehmend mehr das Organisieren und Spielen von Regelspielen selbst in die Hand nehmen kann. Die eingeführten Spiele orientieren sich an dem Kind oder der Kindergruppe, dem jeweiligen Entwicklungsstand, den Interessen und der kindlichen Lebenswelt. Die Stärke und der Zeitpunkt einer Intervention wird durch die Spielfähigkeit der Kinder sowie der Qualität des Regelspiels bestimmt und erfolgt situationsbezogen (Renner, 1995).

Kinder, die in Spielsituationen ein problematisches Verhalten zeigen, benötigen eine individuelle Unterstützung. Im Vordergrund stehen die Fragen: Warum ist es für das Kind schwierig, sich den Regeln oder dem Verhalten der Kindergruppe unterzuordnen und worauf macht das Kind durch sein Verhalten aufmerksam? Sind diese Fragen geklärt, zeigt sich welche Art der (Spiel-)Förderung für das betreffende Kind am sinnvollsten sein könnte (Renner, 1995).

Spielförderung ist eine **bewusste, mittelbar bzw. unmittelbare pädagogische Handlung**: Mit „mittelbar“ meint Hetzer (1978, S. 48), dass die Fachperson die nötige Spielzeit, den Raum und die Spielmaterialien, mit denen das Kind spielen kann und will, zur Verfügung stellt und den Rahmen schafft, dass Kinder Regelspiele spielen können.

In der **mittelbaren Spielführung** beobachtet die Fachperson das Tun in der Kindergruppe, die Vermittlung und das Spielen von Regelspielen in der Peergroup. Grundlage mittelbarer Spielführung ist, dass immer die Kinder die Entscheidung treffen, ob sie unterstützt werden wollen. Fachpersonen spielen nur mit, wenn Kinder sie um Mitspielen bitten. In diesem Prozess ordnen sich die Erwachsenen in das Tun der Kindergruppe ein, ohne eigene Inputs (z. B. Hinweise auf Regelverstöße) zu setzen oder anders in das Spielgeschehen einzugreifen (Renner, 1995).

**Methoden der unmittelbaren Spielförderung** sind vielfältig, enthalten jedoch immer ein instruierendes Moment: Die Spielregeln werden vermittelt und deren Einhaltung kontrolliert. Das Spiel wird durch die Fachperson unterbrochen, weil gravierende Regelverstöße zu sehen sind oder die Kinder aus eigener Kraft nicht weiterspielen können. In den Momenten des Instruierens führt der Erwachsene das Spiel. Methoden unmittelbarer Spielführung sind: Anleiten, Informieren, Vorspielen und Probespielen. Durch das Probespielen holt sich die Fachperson Rückmeldungen darüber, ob die Kinder in der Lage sind, das Spiel entsprechend der Spielregeln selbstständig zu spielen (Hetzer, 1978; Renner, 1995). In Prozessen der unmittelbaren Spielführung ist

***Spielförderung fördert das selbstständige Organisieren und Spielen von Regelspielen.***

***Spielförderung ist eine bewusste, mittelbare bzw. unmittelbare pädagogische Handlung.***

die Freiheit der Wahl nur insoweit gegeben, dass das jeweilige Kind entscheidet, ob es mitspielt oder nicht. Jedoch folgen Kinder in Beziehungssituationen, in denen sie sich wohlfühlen, sehr gern den Impulsen anderer Kinder oder der erwachsenen Bezugsperson. Sie wollen das Spiel erlernen, um Teil einer Gruppe zu werden bzw. zu bleiben (Hetzler 1978; Renner 1995).

Kinder gehen in den Kindergarten, um mit anderen Kindern zu spielen (Gustorf, 1987). Hinsichtlich der kognitiven, sozialen und emotionalen Entwicklung stellen **Peerbeziehungen** eine bedeutende Entwicklungsressource für Kinder dar. Peerbeziehungen in der frühen Kindheit haben Einfluss auf die späteren sozialen Kompetenzen jedes Kindes (Brandes & Schneider-Andrich, 2019, S. 66). Mit zunehmender Entwicklung eines Kindes werden die dyadischen Beziehungen zu Erwachsenen durch dyadische Beziehungen zu Peers ergänzt. Mit 3 bis 4 Jahren entstehen Beziehungen in einer Peergroup. Parallel zur Entwicklung der „Gruppenfähigkeit“ der Kinder erweitert sich die Fülle der Regelspiele, die von den Kindern allein, ohne Hilfe der Erwachsenen, gespielt werden können.

Aufgrund des klar markierten Spielraumes bieten Regelspiele Kindern einen überschaubaren Rahmen, in dem sie in Kontakt mit anderen Kindern kommen können sowie Anleitung, Orientierung und Reflexion für ihr eigenes Handeln erhalten. In den von Kindern selbst initiierten Regelspielen werden individuelle, kognitive, soziale und emotionale Kompetenzen sichtbar. Durch Beobachtungen im Alltag erkennt die pädagogische Fachperson die Stellung jedes Kindes in der Hierarchie der Kindergruppe.

Phänomene, welche auf die Rolle eines Kindes in der Kindergruppe schließen lassen, sind sehr gut zu erkennen. Die Beantwortung der folgenden Fragen kann dazu beitragen, die Stellung **einzelner Kinder** sowie die Qualität des Regelspiels in einer Kindergruppe zu beschreiben:

- Hat ein Kind einen „Freund“, spielt es in einer dyadischen Beziehung?
- Wie häufig wird ein Kind im Spiel kontaktiert und zum Mitspielen aufgefordert?
- Welches Kind bleibt beim Wählen der Mannschaftsmitglieder immer am Schluss übrig?
- Warum gelingt es einigen Kindern nicht, Spielregeln einzuhalten?
- Warum greifen Kinder (zur-)störend in Spielgruppen ein und stoppen bzw. beenden dadurch den Spielverlauf?

***Die Gruppenfähigkeit der Kinder entwickelt sich parallel zum Repertoire der Regelspiele.***

***Regelspiele spiegeln individuelle, kognitive, soziale und emotionale Kompetenzen der Kinder wider.***

***Die Stellung einzelner Kinder in der Gruppe kann den Spielverlauf und die kindliche Entwicklung beeinträchtigen.***

- Weshalb gehen Fangspiele von rough-and-tumble play zu echten Kämpfen über?
- Weshalb werden Kinder vom Spielverlauf ausgeschlossen?
- Warum werden immer wieder dieselben Kinder „ausgetrickst“, geärgert oder wegen ihrer Leistung verspottet?

Die beschriebenen Phänomene führen zu einer Beeinträchtigung des Spielverhaltens. Die davon betroffenen Kinder benötigen eine mittelbare und unmittelbare Unterstützung durch die Fachperson, um sie in wichtige Entwicklungsaufgaben zu unterstützen.

Beobachtungskriterien für die Qualität der Interaktion beim Spielen von Regelspielen in Kindergruppen können sein:

- Weshalb haben einige Kinder keine Freude daran, die gesamte Palette von Regelspielen zu spielen?
- Gelingt es kleinen Kindergruppen Regelspiele entsprechend der Spielregeln selbst zu organisieren und ohne Unterstützung zu spielen?
- Ist ein relativ langanhaltender Spielverlauf zu beobachten?
- Können Unklarheiten unter den Kindern selbständig ausdiskutiert und aufgelöst werden?
- Gibt es eine ausgeglichene Spielatmosphäre, ohne gravierende Störungen durch andere Kinder(-gruppen)?
- Vergrößert sich das Spielerepertoire der Kinder kontinuierlich mit Spielen, die sie selbst organisieren und spielen können? (Schenker, 2019)

Regelspiele sind Ausdruck des spielerischen Verhaltens der Kinder. Sie dürfen pädagogisch nicht zweckentfremdet werden. Wie bei allen Spielarten gilt auch hier, dass Spiele zweckfrei, jedoch nicht zwecklos sind. Unter dem Begriff „**Didaktische Spiele**“ werden Tätigkeiten mit spielerischem Charakter zusammengefasst, die diesem Grundsatz widersprechen.

„Charakteristisch für didaktische Spiele ist, dass von den Kindern das Lösen einer oder auch mehrerer, festumrissener Aufgaben gefordert wird. Diese können zum Beispiel darin bestehen, Bewegungen in einer vorgeschriebenen Form und Reihenfolge auszuführen, Farben und Formen zu vergleichen, Mengen zu erfassen, Gegenstände in beziehungsweise zuzuordnen“ (Christensen & Launer, 1979, S. 58).

**Beobachtungskriterien für die Qualität der spielerischen Interaktion in Kindergruppen**

**Didaktische Spiele beinhalten das Lösen festumrissener Aufgaben, die ein spezifisches Lernverhalten bei den Kindern voraussetzen.**



Die Teilnahme der Kinder an „Didaktischen Spielen“ ist nicht immer freiwillig und setzt ein entsprechendes (Lern-)Verhalten von den Kindern voraus: Sie sollen die zugewiesene Aufgabe annehmen, sie lösen und den Unterrichtsprozess nicht stören, indem sie sich in das „Spielgeschehen“ einordnen. Der „Spielverlauf“ zeigt, wie die gestellten Aufgaben von den Kindern bewältigt werden und verdeutlicht, wie weit das Spielverhalten der Kinder entwickelt ist.

Die meisten Kinder bevorzugen jedoch Spiele, in denen sie selbst Rollen übernehmen bzw. ihre Spielaktivitäten selbst initiieren können (Leontjew, 1978).

## Quellenverzeichnis

- Brandes, H., & Schneider-Andrich, P. (2019). *Peers ins Spiel bringen. Die Gleichaltrigen und ihre Beziehungen als Herausforderungen für die elementarpädagogische Praxis*. In I. Schenker (Hrsg.), *Didaktik in Kindertageseinrichtungen – Eine systemisch-konstruktivistische Perspektive*, 2. Aufl., BELTZ JU-VENTA.
- Caillois, R. (1958). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Georg Müller Verlag.
- Château, J. (1946). *Le jeu de l'Enfant*. Paris: J. Drin. Übersetzung vom Verfasser In H. Scheuerl, *Beiträge zur Theorie des Spiels* (1955), Julius BELTZ Verlag.
- Christensen, N. & Launer, I. (1979). *Über das Spiel der Vorschulkinder*. Volk und Wissen Volkseigener Verlag.
- Einsiedler, W. (1999). *Das Spiel der Kinder*. 3. Aufl., Klinkhardt.
- Fritz, J. (2004). *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. JUVENTA.
- Gustorf, G. (1987). *Die Didaktik des Freispiels im Kindergarten*. BONZ.
- Hauser, B. (2021). *Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens*. Julius Klinkhardt.
- Hetzer, H. (1978). *Spiel und Spielzeug für jedes Alter. Mit Beiträgen zur „Spielförderung soziokulturell benachteiligter Kinder“ und „Spielen im Hort“*. DON BOSCO VERLAG.
- Leontjew, A. N. (1978): *Realistik und Phantasie im Spiel*. In: A. Flitner (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. 4. völlig überarbeitete Ausgabe. R. Piper Co.-Verlag.
- Renner, M. (1995). *Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe*. LAMBETUS.
- Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis. Ein Lehrbuch für pädagogische Berufe*. 3. neu bearbeitete Aufl., LAMBERTUS.
- Schenker, I. (2019): *Spielen als kindliche Lebensform*. In: I. Schenker (Hrsg.): *Didaktik in Kindertageseinrichtungen – Eine systemisch-konstruktivistische Perspektive*. 2. Auflage. BELTZ JUVENTA.
- Scheuerl, H. (1979). *Das Spiel*. Neuauflage. BELTZ Bibliothek.

## Zitiervorschlag

Schenker, I. (2024). *Regelspiel*. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.

Regelspiel. 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](https://pep.uni-graz.at)