

# Entwicklung des Spielverhaltens

Zitiervorschlag: Kopp, S. (2022): „Entwicklung des Spielverhaltens“. Abgerufen von URL: [https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives\\_handeln\\_ideensammlung:entw\\_spv](https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:entw_spv), CC BY-SA 4.0

## Spiel und kognitive Entwicklung (Piaget & Inhelder)

- Analog der Phasen der Denkentwicklung nach Piaget
- Dadurch Übergang vom praktischen Handeln zu geistigen Operationen möglich

### Sensomotorische Intelligenz (bis zum zweiten Lebensjahr)

- vom Explorationsspiel zum Konstruktionsspiel
- dyadischer Einbezug von anderen, so dass soziale Kognition sich herausbildet und Verständnis von sich und anderen entwickelt

### Konkrete Operationen (bis zum 12. Lebensjahr)

- Jetzt entsteht die Symbolfunktion und somit die Sprache
- Vorstellungs- und Nachahmungsspiel, was letztlich zur Assimilation führt
- Handlungsschemata und Vorstellungsschemata werden herausgebildet

## Spiel und psycho-dynamische Entwicklung

Die Entwicklung des kindlichen Spiels wird den Entwicklungsphasen der Libido zugeordnet. Die Entwicklung verläuft über das affektiv-motorische Interaktionsschema hin zu ersten Beziehungsspielen. Hier entstehen erste Symbolisierungen. Es erfolgt ein Wechsel zwischen aktiver und passiver Rolle. Danach erfolgt die Erweiterungen von der Dyade zur Triade, mittels Rollenspielen aus der Welt der Erwachsenen. Somit sind regressive und progressive Tendenzen gleichzeitig aktiv. Die letzte Phase ist geprägt von Regelspielen. Ziele hierbei sind:

- gegenseitige Verständigung um Absprachen, Regeln, Verlässlichkeit,
- Bindung an eine Gruppe von Gleichaltrigen
- Auseinandersetzungen mit Leistungsanforderungen und Regeln
- Wissensbildung und stabile Identität

## Funktion des kindlichen Spiels

- Spiel stellt vor der Sprache frühe Form der Verwendung von Symbolik und Kommunikation dar
- Konstitutive Elemente (Oerter 2011) sind: Zweckfreiheit, Konstruktion neuer Realität, Ritualisierung
- Durch Spiel möglich: Imagination, Phantasie und Kreativität und Entwicklung von Kognition

- Spiel ermöglicht das Erleben von Selbstwirksamkeit und Erprobung von Rollen und Austesten von Grenzen, Erleben von Glück und Kontrolle
  - Spielen hat hohe Bedeutung für affektive Regulation bei Kindern, Jugendlichen sowie Erwachsenen
  - Externalisierungen und Bewältigung einschneidender Erfahrungen in einem geschützten Rahmen
  - Vorwegnahme zukünftiger Ereignisse möglich
  - Ausgleich eigener Mängel und Defizite
  - Steigerung des Selbstwertgefühls durch Identifikation mit starken Rollen
  - Identitätsverständnis in Bezug zu anderen: Verankerung in seiner personalen Umwelt
  - Für Jugendliche und Erwachsene bietet das Spielen eine ausgezeichnete Gelegenheit zur Regression, Entspannung und Erholung von hohen kognitiven alltäglichen Anforderungen.
- 

Layout und Gestaltung: Christian Albrecht, Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) Baden-Württemberg

From:  
<https://wsdbw.de/> -

Permanent link:  
[https://wsdbw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives\\_handeln\\_ideensammlung:entw\\_spv](https://wsdbw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:entw_spv) 

Last update: **2024/06/23 12:57**