

Die spiel'n ja nur

Über die Bedeutung des Spiels zum Erwerb von Kompetenzen zur Schulfähigkeit

Einleitung

Immer wieder ist in Gesprächen rund um die Schulanmeldung von Eltern der Satz: „Die spiel'n ja nur in der Kita.“ zu hören. In diesem Zusammenhang beschwerten sich Eltern, dass in den Kitas zu wenig Vorschularbeit geleistet wird. Unter Vorschularbeit wird die Vermittlung von Buchstaben- und Zahlenkenntnissen verstanden. Natürlich wollen die Eltern nur das Beste für ihr Kind und sind sehr interessiert und bemüht, wenn es um die Förderung ihrer Kinder geht. Leider werden aber oft aus Unwissenheit falsche Schwerpunkte in der Bildung und Erziehung gesetzt, die die natürliche und kindgerechte Entwicklung nicht berücksichtigen. Vor Schuleintritt eignen sich Kinder ihre Kenntnisse und Kompetenzen hauptsächlich durch spielerisches Erkunden, Ausprobieren und Nachahmen an. In diesem Artikel soll gezeigt werden, wie wichtig das Spielen für die Vorbereitung auf die Schule ist.

Die Bedeutung des Spielens für die Vorbereitung auf die Schule

a) Basale Kompetenzen als Voraussetzung der Schulfähigkeit

Damit Kinder erfolgreich in die Schulzeit starten können, benötigen sie vor allem grundlegende und umfassende physische und psychische Basiskompetenzen, die im Krippen- und Kitaalter erworben werden müssen. Welche das im Einzelnen genau sind, dazu gibt es in der Fachliteratur viele Darstellungen.

Eine besonders gelungene Darstellung ist „Das Haus der Schulfähigkeit“ von **Julia Bauschke** und **Sabine Hanstein** aus dem Programm „Segel setzen, Leinen los! Auf Piratenreise im letzten Kitajahr“. Das Haus zeigt nicht nur die Basiskompetenzen an sich,

sondern auch, wie sie aufeinander aufbauen. Das Fundament des Hauses bilden hier die basalen Kompetenzen wie: Gleichgewicht, Tiefensensibilität und Berührungswahrnehmung. Darauf bauen dann die anderen Kompetenzen auf (siehe Abbildung 1). Dem Betrachter wird schnell klar, was es bedeutet, wenn hier einzelne Bausteine fehlen oder nur unzureichend ausgebildet sind. Ein Kind, welches Probleme mit dem Gleichgewicht hat, muss seine ganze Energie aufbringen, gerade auf dem Stuhl zu sitzen und hat somit kaum ausreichende kognitive Kapazitäten, den Erklärungen der Lehrer*innen zu folgen.

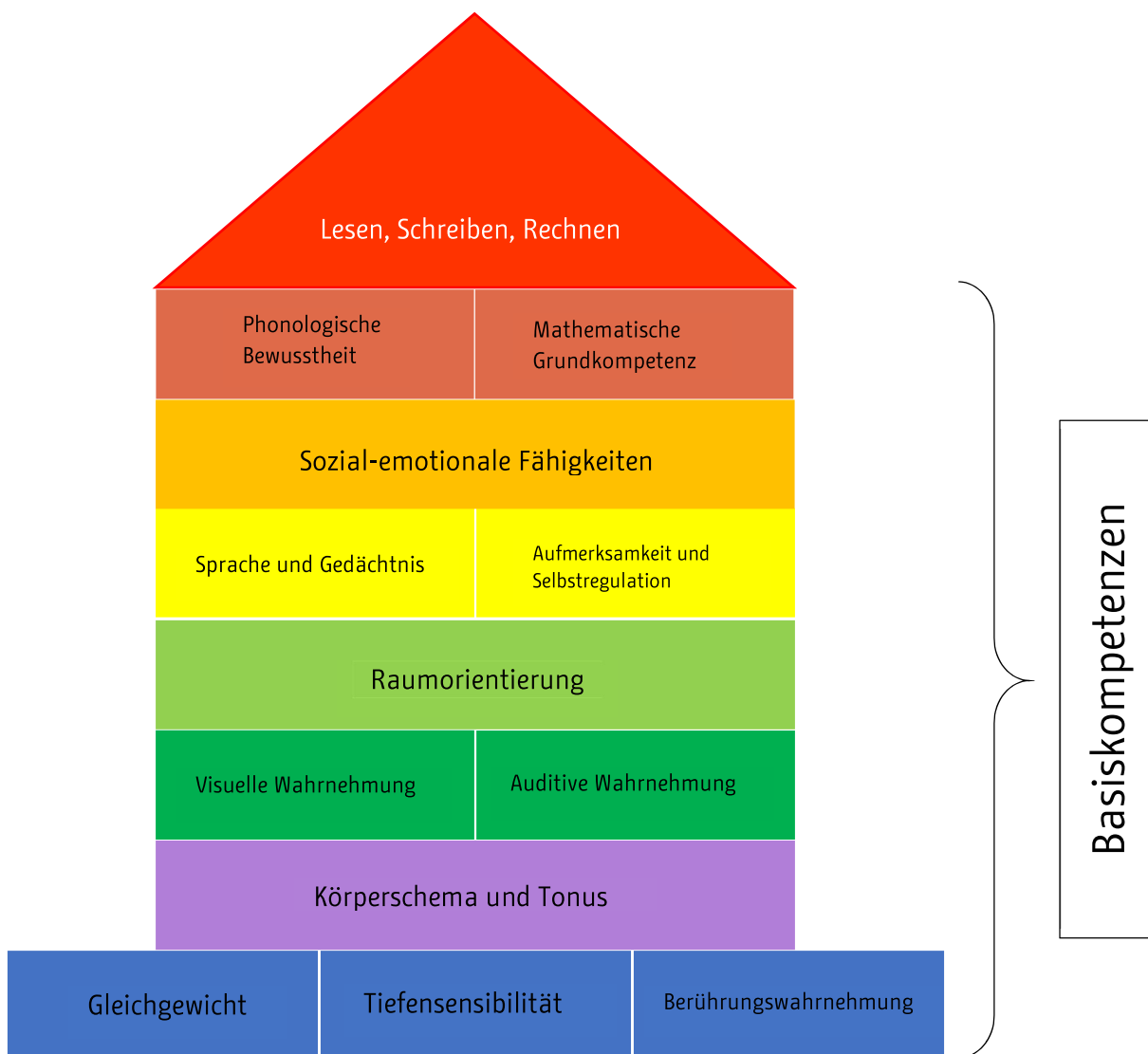


Abbildung 1: In Anlehnung an <https://www.piratenreise.net/schulfaehigkeit-pdf/> von Julia Bauschke und Sabine Hanstein

In der Konsequenz bedeutete das, wenn das Fundament wackelig ist, dann bricht das Haus irgendwann zusammen.

Diese Basiskompetenzen können durch spielerische Aktivitäten erworben werden. Spiele eignen sich nicht nur aus dem Grund, dass Kinder Freude am Spielen haben. Es bestehen hier die Möglichkeiten, die zu fördernden Kompetenzen in einen für Kinder sinnvollen Kontext einzubetten. Vorteil ist, dass die Kinder nicht bemerken, dass sie hier speziell gefördert werden oder etwas für die Schule lernen müssen.

b) Die Förderung basaler Kompetenzen durch Spiele

Die folgende Tabelle soll beispielhaft zeigen, welche Kompetenzen mit welchen Spielen gefördert werden können.

Basiskompetenz	Beispiel für Nutzen in der Schule	Aktivität/Spiele zur Förderung der Basiskompetenz
Gleichgewicht	aufrecht auf einem Stuhl sitzen, die Treppe im Wechselschritt hinaufgehen	alle Bewegungsspiele
Tiefensensibilität (Lage und Anspannung des eigenen Körpers im Raum wahrnehmen)	wie viel Abstand ist notwendig, damit andere Kinder nicht umgerannt werden	alle Bewegungsspiele
Berührungswahrnehmung	wie fest muss mit dem Stift aufgedrückt werden	Sortier- oder Brettspiele
Körperschema und Tonus	rechte, linke Körperseite, oben Kopf, Füße unten – Überkreuzen der Mittellinie für Schreibrichtung	Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele
Visuelle Wahrnehmung	mit den Augen etwas fixieren, Zeichen/Symbole erkennen	Brettspiele wie „Mensch ärgere dich nicht“, Suchspiele (auf Wimmelbildern)
Auditive Wahrnehmung	Stör- von Nutzlärm unterscheiden, Richtungshören, Geräusche unterscheiden	Gesellschaftsspiel wie „Hänschen, Hänschen piep einmal“ oder „Bello, Bello dein Knochen...“

Raumorientierung	Platz im Raum finden, vorn zur Tafel schauen, vor den Stuhl stellen, oben und unten auf dem Arbeitsblatt unterscheiden	Bewegungsspiele, Brettspiele
Sprache und Gedächtnis	die Sprache der Mitschüler und der Lehrkräfte verstehen, mehrteilige Aufträge merken, Informationen merken	Merkspiele wie „Ich packe meinen Koffer“, „Feuer, Wasser, Sturm“
Aufmerksamkeit und Selbstregulation	sich auf Aufgaben konzentrieren können, Bedürfnisse zurückstellen	Rollen- und Regelspiele
Emotional-soziale Entwicklung	sich an Regeln halten können, Frustrationen aushalten	alle Regelspiele
Mathematische Grundkompetenzen	Mengen erfassen, mehr oder weniger unterscheiden	Karten- und Brettspiele
Phonologische Bewusstheit	Reimen, Silben klatschen, Anlaute hören	Sprech- und Reimspiele

Die Bedeutung des Spielens für die Sprachentwicklung

Auch für die sprachliche Entwicklung speziell hat das Spielen eine besondere Bedeutung. Sowohl der Spracherwerb als auch die Entwicklung der Spielfähigkeit finden in einer gewissen Abfolge statt. Jeder Schritt muss von dem einzelnen Kind gemacht werden, um die nächsthöhere Entwicklungsstufe zu erreichen. Die Zeitspannen für die jeweiligen Entwicklungsschritte können bei jedem Kind unterschiedlich lang sein.

Wie Babara Zollinger bereits vor über 20 Jahren darlegte, besteht ein Zusammenhang zwischen der sprachlichen Entwicklung und der Entwicklung der Spielfähigkeit. Dieser Zusammenhang ist vielen Eltern und anderen Bezugspersonen nicht bekannt.

Alter	Spielform	Sprache
<p>Ab dem 2. Lebensmonat</p> <p>einen Ball betrachten, betasten, in den Mund nehmen</p>	<p>Sensomotorisches bzw. Explorationsspiel</p> <p>Das Kind erkundet mit allen Sinnen seinen Körper und die Gegenstände.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kind hört die Sprache der Bezugspersonen und bevorzugt den Klang dieser Sprache • ahmt in der Lallphase die Laute nach und schult dabei seine mundmotorischen Fähigkeiten
<p>Ab 1. Lebensjahr</p> <p>Töpfe, Schuhe ein- und ausräumen, auf Knöpfe drücken</p>	<p>Funktionsspiel</p> <p>Die Kinder gebrauchen Gegenstände entsprechend ihrer Funktion und die Gegenstände werden mit bestimmten Handlungen verbunden.</p>	<p>(Voraussetzung: gemeinsame Aufmerksamkeit und triangulärer Blick zwischen Kind und Bezugsperson)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeigegesten, erste Wörter bis Wortschatzspurt, Einwortsatz: „Da!“, „Auto“, „Essen“ Frage: „Was das?“ Gebrauch des Wortes „Nein!“ • Kind beginnt in Zwei-Wort-Sätzen zu sprechen: „Tür auf“

<p>Ab 2. LJ</p> <p>Puppe füttern</p>	<p>Symbolspiel (Als-ob-Spiel)</p> <p>Die Handlungsabläufe werden erfasst und nachgeahmt bei Loslösung von direkten Situationen. Die Aufmerksamkeit entwickelt sich vom Objekt weg hin zur Handlung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • großer rezeptiver Wortschatz, vor allem von Verben notwendig, um Nomen mit Tätigkeiten verbinden zu können • Beginn der Satzbildung (oft noch mit Verbendstellung), nicht-situationales Sprachverständnis z.B. „Teddy Wasser trinken.“ • Verwendung der Ich-Form • Sprache unterstützt das Spiel • Erste Fragesätze: „Wo?“, „Was?“, „Warum?“ • Verwendung erster Nebensätze
<p>Ab 3. LJ</p> <p>Vater, Mutter, Kind spielen</p>	<p>Rollenspiel</p> <p>Das Kind beginnt nun aktiv in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und ahmt immer komplexer werdende Handlungen nach.</p>	<p>Rollen ausdenken bedeutet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beherrschung grammatikalischer Strukturen (Inhalte müssen in Zeit und Raum durchdacht werden, Verben in verschiedenen Zeitformen, Präpositionen) • Sätze müssen zu Geschichten zusammengefügt und mit Mitspielern abgesprochen werden (Sprachverständnis) <p>Entwicklung pragmatischer Fähigkeiten</p>
<p>Ab 3,5 LJ</p> <p>Nanu, Blinde Kuh, Mensch ärgere dich nicht</p>	<p>Regelspiel</p> <p>Spielform bei der die Regeln von Anfang an festgesetzt sind und nach festen Abläufen gespielt wird.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • umfassende Sprachkenntnisse (Wortschatz, Grammatik), um Regeln zu verstehen • umfassende pragmatische Fähigkeiten, um Regeln zu erklären

Rolle der Bezugspersonen

Wie die vorangegangene Tabelle schon zeigt, haben die Bezugspersonen, also z.B. Eltern, pädagogische Fachkräfte, aber auch Geschwister oder Freunde eine wichtige Rolle beim Spielen und Sprache lernen inne. Ein Kind erwirbt nicht plötzlich bestimmte Kompetenzen, nur weil es ein gewisses Alter erreicht. Digitale Angebote können die Rolle der Bezugspersonen nicht übernehmen (siehe hierzu den Artikel „Können Kinder mit digitalen Medien Sprache erwerben?“ aus den SFZ-Schwerpunktthemen, <https://www.sprachfoerderzentrum.de/materialien>).

Menschen im Allgemeinen und Kinder im Besonderen lernen vor allem durch Nachahmung im direkten Kontakt mit anderen Personen. Daher ist es wichtig, dass der Spiel- und Spracherwerb durch die Bezugspersonen begleitet wird. Eltern begleiten zuerst die Tätigkeiten ihres Kleinkindes sprachlich. Im weiteren Verlauf wird gemeinsam gespielt, eine gemeinsame Aufmerksamkeit und der sogenannte trianguläre Blick hergestellt (Blick des Kindes wechselt zwischen Bezugsperson und einem interessanten Spielzeug, z.B. einem Ball, hin und her, Bezugspersonen benennt „Ball“ und das Kind hört das Wort und sieht die Bewegung des Mundes).

Wenn das Kind dann die Kita besucht, nehmen die pädagogischen Fachkräfte in der jeweiligen Zeit die Rolle des Unterstützers ein. Um den Spracherwerb und das Spielverhalten einschätzen zu können, müssen die Kinder beobachtet und begleitet werden. Bei der Beobachtung der Kinder erfährt man, was Kinder brauchen, welche Interessen sie haben, wie und mit wem sie am liebsten spielen. Durch entsprechende Angebote können die Kinder dann in ihrer Entwicklung unterstützt werden.

Aber natürlich brauchen die Kinder auch eine gewisse Zeit, um frei zu spielen, damit sie ihre erworbenen Kompetenzen erproben, durch eigenständige Wiederholungen festigen und schließlich kreativ erweitern können.

Fazit

Damit Kinder erfolgreich in die Schulzeit starten können, sollten sie vor allem über solide, grundlegende und umfassende Basiskompetenzen verfügen. Diese können im Wesentlichen durch das Spielen erworben werden. Ein vorweggenommenes und aus dem Kontext gerissenes Training von Buchstabenkenntnissen und Ziffernbenennung trägt hingegen wenig dazu bei.

Weitere Hinweise und Empfehlungen

Broschüre „Sprachwortschatzspiele“, Download unter

<https://www.sprachfoerderzentrum.de/materialien>

Sammlung von Gesellschaftsspielen nach geforderten Kompetenzen sortiert:

<https://www.kispisg.ch/downloads/kompetenzen/neuropsychologie/foerderung-und-erhaltung-von-hirnfunktionen-mit-gesellschaftsspielen.pdf>

Literaturverzeichnis

Blank-Mathieu, Margarete (2007): Kinderspielformen und ihre Bedeutung für Bildungsprozesse

<https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/1610>.

Franz, Margit (2016): „Heute wieder nur gespielt“ – und dabei viel gelernt. München: Don Bosco.

Hoffmann, Janine (2018): Die gegenseitige Abhängigkeit von Spiel- und Sprachentwicklung bei Kindern im Alter von null bis sechs Jahren; Kita-Fachtexte <https://www.kita-fachtexte.de/de>.

Hülsmann, Maïke; Bauschke, Julia; Dudek, Sabine; Hanstein, Sabine; Schmidet, Jessica (2017): Segel setzen, Leinen los! Auf Piratenreise im letzten Kitajahr. Dortmund: verlag modernes lernen.

Schimkus, Heike (2022): Können Kinder mit digitalen Medien Sprache erwerben? SFZ Schwerpunkt. <https://www.sprachfoerderzentrum.de/materialien>

Zollinger, Barbara (2015): Die Entdeckung der Sprache, Bern: Haupt-Verlag.

Zollinger, Barbara (Hrsg.) (2014): Wenn Kinder die Sprache nicht entdecken. Einblicke in die Praxis der Sprachtherapie, Bern: Haupt-Verlag.

Kontakt:

Heike Schimkus

Telefon: (030) 403 9492 241

E-Mail: schimkus@sprachfoerderzentrum.de