

Joachim Stiller

Kinderspiele der Welt

Überlegungen zu einer Systematik von
Kinderspielzeug und Kinderspielen

Alle Rechte vorbehalten

Kinderspiele der Welt

Ich möchte einmal eine möglichst einfache, aber systematische, und dabei auch möglichst vollständige Einteilung sämtlicher Kinderspiele der Welt vornehmen. Seit Jahren brennt mir dieses Problem auf den Nägeln, und ich habe mir den gesamten Komplex in den letzten Jahren und Monaten immer wieder vergeblich vorgenommen. Und dabei wäre eine wirklich Systematik sämtlicher Kinderspiele der Welt nicht zuletzt vom pädagogischen Standpunkt ungeheuer wichtig. Nun aber scheint mir endlich der Durchbruch gelungen zu sein, und ich glaube, eine wirkliche Ordnung sämtlicher Kinderspiele der Welt gefunden zu haben. Hier meine Liste mit den genau neun Kategorien,, die ich gefunden habe:

1. [Puppen](#) und [Stofftiere](#) aller Art
2. [Puppenhäuser](#)
3. [Rollenspiele](#)
4. [Bewegungs-](#), [Lauf-](#), Wurf-, Fang-, Such- und Geschicklichkeitsspiele
5. Miniaturspielzeug und [Modellbau](#) ([Matchbox](#), [Siku](#), [Märklin](#), [Revell](#), [Graupner](#), usw.)
6. Systemspielzeug ([Bauklötze](#), [Plasticant](#), [Lego](#), [Playmobil](#), [fischertechnik](#), usw.)
7. [Gesellschaftsspiele](#) ([Mühle](#), [Dame](#), [Schach](#), [Mensch ärgere Dich nicht](#), [Kartenspiele](#) usw.)
8. Elektronikspielzeug und [Computerspiele](#) ([Game Boy](#), [PlayStation](#), [Xbox](#) usw.)
9. Kreativspiele ([Malen](#), [Zeichnen](#), [Basteln](#), usw.)
10. [Geduldspiele](#) ([Puzzlespiele](#), [Tangram](#), [Vexiere](#) usw.)
11. [Denkspiele](#) ([Strategiespiel](#), [Rätsel](#), [Sudoku](#) usw.)

Ich glaube fast, dass mir hier wirklich eine echte Systematik gelungen ist, die durchaus den Anspruch auf Vollständigkeit erheben kann. Ich möchte nun einmal die These wagen, dass Kinder in dem Charakter ihrer Kinderspiele möglichst alle diese Bereich gleichermaßen abdecken sollten. Möglicherweise stellt nämlich jede Kategorie, jede Ordnung von Kinderspielen eine Einseitigkeit dar. Jede dieser Ordnungen hat ganz besondere Stärken, die aber eben auch durch Schwächen erkauft werden. Daher ist hier ein Ausgleich erforderlich. Ein Beispiel möge das Zeigen: So sind Gesellschaftsspiele vor allem disziplinierend, weil das Kind lernen muss, sich an feste Regeln zu halten, aber die eigene Phantasie wird dadurch eingeschränkt. Kreativspiele hingegen fördern die eigene Phantasie, aber individualisieren das Kind, und vereinzeln es. Das Kind ist bei den Kreativspielen praktisch ganz auf sich selbst zurückgeworfen. Man müsste das vielleicht einmal für sämtliche Ordnungen von Kinderspielen genauer untersuchen. Ich glaube, das wäre wirklich sehr interessant.

Und noch etwas ist für mich von Interesse: Die obige Liste der Kinderspiele vermittelt nicht gerade den Eindruck, als seien die sogenannten Kriegsspielzeuge elementarer Bestandteil der Kinderspiele an sich. Offensichtlich ist das genaue Gegenteil der Fall. Da Fragt sich auch von

dieser Seite her, warum wir nicht komplett auf den Kauf von Kriegsspielzeug verzichten. Ich selber bin schon sehr, sehr lange davon Überzeugt, dass Kriegsspielzeug in den Kinderzimmern absolut nichts verloren hat. Ich habe, außer in meiner Kindheit selber, nie auch nur das geringste Verständnis für „Militäry“ gehabt. Es war wohl der Reiz des Verbotenen. Daher möchte ich Kriegsspielzeug auch auf gar keinen Fall „verbieten“. Das wäre ein gewaltiges Missverständnis. Es geht einfach um einen freiwilligen Verzicht auf Kriegsspiezeug seitens der Eltern, der Verwandten und nicht zuletzt der Spiel- und Klassenkameraden. Denn eines sollte klar geworden sein: Ohne Krigsspielzeug geht es genau so gut. Den Kindern würde dadurch nicht das Geringste fehlen.

Joachim Stiller

Münster, 2010-2018

Ende

[Zurück zur Startseite](#)