

## **5 Wie werden Dinge zu Spielzeug?**

---

5.1 Phänomenologie

5.2 Langevelds Pantoffel

5.3 Arrangieren als pädagogische Handlungsform der Auswahl von Spielmitteln

## **6 Spielorte in der Wohnung**

---

6.1 Was wir alles nicht wissen

6.2 Ein Beispiel

## **7 Spielorte im Freien**

---

7.1 Ausgewiesene Spielorte und Spielplätze

7.2 Von Kindern gewählte Spielorte

## **8 Spielen in Krippe und Kindergarten**

---

8.1 Spielen in den Bildungsplänen der Länder

8.2 Zur Bedeutung der Gruppe

## **9 Spielen mit digitalen Medien in der frühen Kindheit**

---

9.1 Zur Nutzung und Stellung digitaler Medien im Kontext frühkindlicher Freizeitaktivitäten

9.2 Sind digitale Spiele nützlich oder gefährlich?

## **10 Zum Abschluss: Das spielpädagogische**

# **Grundproblem im Spiegel empirischer Studien**

---

## **Ein Nachwort – um der Aufgabe willen**

---

*Johanna Hopfner*

## **Literaturnachweise**

---

# Ein Vorwort – um der Sache willen

Nach Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention gehört das Spiel neben Ruhe, Freizeit, aktiver Erholung und freier Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben zu den Rechten von Kindern weltweit. Allein vor diesem Hintergrund erscheint es bereits geboten, das Spielen von Kindern regelmäßig in Erinnerung zu rufen. Ein Buch zum Thema *Spielen in der frühen Kindheit* zu schreiben, das im Untertitel auch noch ›Grundwissen für den pädagogischen Alltag‹ verspricht, ist

dennoch ein Stück weit vermessen. Ich vermute, dass vielen, die sich näher mit dem Phänomen des Spielens beschäftigt haben, irgendwann einmal eine ähnliche Einsicht, wenigstens aber der Zweifel darüber gekommen ist, ob das Phänomen *Spielen* in all seinen Facetten überhaupt angemessen sprachlich und sachlich erfasst werden kann. Beschäftigt man sich mit der einschlägigen Literatur zum Thema, fällt auf, dass bereits die Definitionsversuche keineswegs Klarheit signalisieren. Kaum jemand schafft es, die vielfältigen Bestimmungsmerkmale des Phänomens in einen plausiblen Zusammenhang zu bringen. Die meisten Autorinnen und Autoren zählen vielmehr die Ideen und Unklarheiten zwischen den wissenschaftlichen Disziplinen auf, die sich am Spiel, seinen Merkmalen und Erscheinungsformen abgearbeitet haben.