

**Zeitschrift:** Mittex : die Fachzeitschrift für textile Garn- und Flächenherstellung im deutschsprachigen Europa

**Herausgeber:** Schweizerische Vereinigung von Textilfachleuten

**Band:** 94 (1987)

**Heft:** 6

**Vorwort:** Lupe

**Autor:** [s.n.]

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 01.04.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Lupe

## Spielen

Das dreijährige Kind sitzt auf dem Boden und spielt mit seinen Klötzen. Ruhig setzt es einen Würfel auf den andern. Nicht so schön regelmässig, wie wir es täten. Manchmal können wir uns fast nicht zurückhalten und meinen, die Klötze zurechtrücken zu müssen, damit der Turm stabiler steht und höher gebaut werden kann. Doch das Kind will unsere Hilfe nicht. Es tut etwas, was es noch nicht «kann». Es spielt. Einfach so. Weil es gern Klötze aufeinanderschichtet. Weil dabei immer wieder etwas Neues entsteht. Auch dann, wenn der angefangene Turm das Gleichgewicht verliert und umfällt. Oder wenn das Kind den Turm selbst umstürzt, weil es alle Klötze gebraucht hat.

Wenn das Kind spielt, lernt es. Es sammelt Erfahrungen mit Körpern, Kanten und Flächen, mit der Schwerkraft, mit dem Gleichgewicht, mit komplizierten Gebilden. Aber es spielt nicht, weil es etwas lernen will. Das Tun selbst genügt ihm. Es konzentriert sich voll darauf, vergisst die Zeit und seine Umgebung. Bis es unvermittelt aufhört und seine Aufmerksamkeit etwas anderem zuwendet.

Auch ältere Kinder spielen. In ihrer Fantasie verwandelt sich ein Tannzapfen in ein Kind, ein Stück Holz in ein Auto. Die Erwachsenen helfen nach mit vollkommeneren Spielwaren: Puppen, Puppenhäuser, Modellautos und -eisenbahnen, Experimentierkästen, Computerspiele. Das kleine Kind spielt noch ganz allein. Später kommen Gemeinschaftsspiele hinzu, bei denen das Kind die Bedeutung von geschriebenen und ungeschriebenen Spielregeln kennenlernt, mit den Rollen des Gewinnens und des Verlierens bekanntgemacht wird.

Und wir Erwachsenen? An Spielen für Erwachsene fehlt es nicht: Kartenspiele, Würfelspiele, Brettspiele, Glücksspiele, Wettspiele, Schauspiele. Manchmal erleben wir darin das Befreiende, das im Spielerischen liegt. Zu oft aber gelingt es uns nicht. Wir schleppen den Ernst des Alltags hinüber ins Spiel, und das Wettspiel wird zum verbissenen Wettkampf. Eher werden wir zum Spielball fremder Mächte, als dass wir eigenen Spielraum nutzen.

Doch jeder Erwachsene hat auch das Bedürfnis nach dem «kindlichen» Spiel, nach unbeschwertem, sorglosem, nutzlosem Tun, in dem er seiner Fantasie, seiner Spontanität folgen kann. Im Spiel können wir Handlungsmöglichkeiten ausprobieren, die uns bei der zielgerichteten Arbeit verwehrt sind. Manchen gelingt es in einem Hobby: beim Tanzen, Basteln, Gärtnern, Schreiben, Schauspielen, bei Musik oder irgend einer anderen Tätigkeit. Entscheidend ist, dass das Tun mindestens ebenso viel Freude macht wie ein allfälliges Ergebnis. Wenn wir Glück haben, können wir etwas vom Spielerischen, vom Laufenlassen der Fantasie mit in unsere zielgerichtete Arbeit hinüberretten. Mehr Kreativität, unerwartete Problemlösungen und mehr Befriedigung dürften die Folgen sein.