

# Waldorfspielzeug

## Einleitende Gedanken

1907 erschien der Aufsatz Rudolf Steiners "[Die Erziehung des Kindes](#) vom Gesichtspunkte der Geisteswissenschaft". Dieser kleine, einfach geschriebene Aufsatz ist in der Waldorfpädagogik recht bekannt geworden. Er wird immer wieder zitiert, wenn es um Erziehung des Kindes geht.

Etwa in der Mitte dieses Aufsatzes äußert sich Steiner über die organbildende Tätigkeit der Phantasie beim Kleinkind. Er nennt dazu ein Beispiel: "Man kann einem Kinde eine Puppe machen..." Diese anschließend von Steiner geschilderte Zipfelpuppe aus einer Serviette ist sehr berühmt geworden. Gerade im Kindergartenbereich konnte ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß trotz der ungezählten Seiten der Gesamtausgabe, auf denen Gedanken zur Erziehung und dem kindlichem Spiel nachzulesen sind - *diese Zipfelpuppe* als Anleitung und Vorgabe Steiners für "richtiges" Waldorfspielzeug ausgelegt wird.

Mir scheint eine solche Zipfelpuppen-Waldorfpraxis nicht zeitgemäß - und vor allem nicht im Sinne Steiners. Gerne wollte ich aufzeigen, wie vielfältig Spielzeug im Waldorfkindergarten sein kann. Da erschien in der Erziehungskunst 12/2000 eine methodische Skizze Christian Rittelmeyers, in welcher er sechs Kriterien aufzeigte, nach denen der pädagogische Wert eines Spielzeugs beurteilt werden könnte. Ich begann Rittelmeyers Skizze auszuarbeiten, indem ich zunächst die Beurteilungskriterien vervollständigte. Ich lehnte mich an die Gliederung der [Sinneslehre](#) an - denn sie erschien mir als "runde" Gliederung menschlicher Wahrnehmungen. Ausgehend von zwölf Kriterien versuchte ich also eine Spielzeuggewertung zu ermöglichen. Später fügte ich noch zusammenfassende und relativierende Gedanken hinzu.

## Die Echtheit des Materials

Das Kind gibt sich seinen Sinneseindrücken ganz unmittelbar hin, darum ist es von entscheidender Bedeutung, in welchem Grad das Spielzeugmaterial tatsächlich / echt ist. Zum Beispiel ist einfach verarbeitetes Holz echt, und es wird sich auch im Bezug auf seiner Dichte, Oberflächenbeschaffenheit, seinem Klang usw. wie Holz anfühlen. Kunststoffe täuschen dem Kind z.B. eine Glattheit und Leichtigkeit vor, welche dem eigentlichen Inhalt (Erdöl) nicht entsprechen.

Künstliche bzw. "unechte" Materialien verursachen eine Sinnestäuschung. Da die Ausbildung einer Wahrnehmungssicherheit die Grundlage für eine spätere Entwicklung des Selbstvertrauens ist, sind die verwendeten Materialien in der Umgebung des Kindes von ganz *elementarer* Bedeutung.

## Die Praxistauglichkeit

Das Spiel des Kindes ist wie die Arbeit für den Erwachsenen. Eine stumpfe Spielzeugsäge ist genauso unpraktisch wie ein ständig gelähmtes Spielzeug wegen mangelnder Stromversorgung. Hier ist die Frage, wie weit die Beschaffenheit des Spielzeugs den Umgang mit ihm einschränkt. Damit meine ich ganz grundlegende Fragen der Wetterfestigkeit, der Waschbarkeit, Stoßfestigkeit usw. Wirklich brauchbar und benutzbar ist dabei weder unzerstörbares Spielzeug (Puppengeschirr, welches nie zerbricht, braucht auch nicht

vorsichtig behandelt zu werden) - noch solches, welches beim ersten Anfassen auseinander fällt. (Legosteine)

Es wäre wünschenswert, die Praxistauglichkeit von Spielzeug mit gleicher Schärfe zu prüfen, wie die eines üblichen Werkzeuges oder Küchengerätes.

In Einzelfällen können hier Aspekte der Pflege, Abwaschbarkeit, Hygiene etc. beim Umgang mit dem Spielzeug ebenfalls bedacht werden.

Spielzeug, welches Lautstärken über 90 dB produziert (Pistolen), Naturfarben und Kunststoffe, die giftig sind, sowie Dauer-Zuckerspender ("Liebesperlen") benötigen keiner weiteren Einschätzung ihres pädagogischen Wertes.

## Die Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten

Vielleicht ist dies das einfachste Kriterium, ein Spielzeug zu bewerten. Es ist ja nur die Frage, was man damit alles machen kann. Aus marktwirtschaftlicher Sicht ist dies verständlicher Weise oft das einzigste Kriterium, nach dem ein Spielzeug gut oder weniger gut ist, darum steht es meist auch gleich außen auf der Verpackung ("Feuerwehr mit 6 Funktionen"), und diese Quantität steht im direkt-proportionalen Verhältnis zum Preis. Es ist weiterhin eine Frage nach Kompatibilität, Ergänzungbarkeit, Ausbaumöglichkeiten und dergleichen.

## Die Wahrhaftigkeit (Natürlichkeit)

Die Wahrhaftigkeit in der Ausgestaltung des Spielzeugs berührt Fragen der Natürlichkeit, der Proportionen und der Authentizität. Das Kind wird durch Nachahmung seiner Umgebung geprägt. Haltung, Gebärden und vor allem seelische Eindrücke wirken direkt auf die Art des Körperwachstums ein. Es ist damit einer der Schwerpunkte, psychologisch genau zu schauen, welcher Grad an Natürlichkeit in der Ausgestaltung des jeweiligen Spielzeugs vorliegt.

Beispielsweise sind vermenschlichte Gegenstände (ein Fernseher mit Gesicht, Händen und Füßen) für Kinder schädlich, weil sie eine gesunde moralische Urteilsfindung verhindern: Fernseher leben nicht! Solche wirklichkeitsverzerrenden Ausgestaltungen erziehen zu einer Akzeptanz von Unwahrhaftigkeit, die sich später recht deutlich z.B. im zwischenmenschlichen Verhalten zeigt. (Man spricht: "Wir sollten mal zusammen Essen gehen" und meint, daß man sich besser nie wieder sieht.)

Vom pädagogischen Gesichtspunkt aus ist diese Wahrhaftigkeit in der Ausgestaltung des Spielzeugs trotzdem nicht mit Realismus zu verwechseln.

## Die Alltäglichkeit

Hier kann man sich fragen, wie gut ein Spielzeug an die Wahrnehmungs- und Verstandeswelt des Kindes angepasst ist, denn die wichtigen Erlebnisse des Kindes werden nachahmend im Spiel ausgestaltet.

Die Gefahr bei der Beurteilung des pädagogischen Wertens eines Spielzeugs liegt aus meiner Sicht in einem vorschnellen Urteil. Natürlich ist es wünschenswert, ein Pferdegespann nachzuahmen oder selbst Pferd zu spielen, jedoch ist das nur in der *Erfahrungswelt* der wenigsten Kinder. Üblicherweise bildet heute der Kinderkanal aufgrund seiner massiven Eindringlichkeit die meisten Erfahrungen. Dort traben keine Pferde - dort marschieren die

Armeisen im Militärstil und kräftige "Knights" und "Ranger" kämpfen erfolgreich gegen das Böse.

Die meisten Kinder wachsen bei einer mehr oder wenig alleinstehenden Mutter auf, und teilen schon im frühesten Alter die Sorgen und Ängste mit ihr. Folgerichtig identifizieren sich die Kinder im Spiel mit solchen starken Kämpfern. Es kann die Tarzanpuppe ein ganz enger Verbündeter für ein Kind werden, weil sie stark / brutal genug ist, um im *realen* Leben Beistand zu leisten. Es wäre leichtfertig, solchem Spielzeug aus der Erfahrungswelt des Kindes den pädagogischen Wert abzuspochen.

Ich frage das Kind, wie es dem Tarzan geht, und wofür er die ganzen Waffen braucht.

## Die Sozialverträglichkeit

Spielzeug hat immer auch ein Einfluß auf das Sozialverhalten des Kindes. So kann auch die Frage gestellt werden, wie das Spielzeug durch die Art seiner Konzeption ein Miteinander oder Gegeneinander im Spiel fördert. Kinder leben mit ihrem Spielzeug auch ihre verschiedensten Seelenstimmungen als Teile ihrer selbst aus und lernen sich als vielseitig und doch ganzer Mensch begreifen.

Es zeigt sich da eine große Charaktervielfalt der Spielwaren. Einige legitimieren Rassismus und menschenverachtendes Handeln (Spielzeugarmee), andere machen allein gar keinen Spaß (viele Karten- und Brettspiele) und wieder andere fördern das Einsamsein bis zur massiven Einschränkung des aktiven Vokabulars und der Appetitlosigkeit. (Computerspiele)

## Die Intensität des Sinneseindrucks

Dieses Kriterium ist zur Beurteilung des Spielzeuges nach seiner sinnlichen Aufdringlichkeit - z.B. durch die gewählten Farben. Manches Spielzeug erzeugt nervtötende Geräusche, manches blinkt und blitzt, anderes bewegt sich selbst schnell oder langsam - kurz, welche Sinne werden in welcher Intensität angesprochen. Es entscheidet die *Summe* der Wahrnehmungsintensitäten, ob ein Kind das Spielzeug gar nicht bemerkt oder ob es sich demselben nicht mehr entziehen kann.

Aus pädagogischer Sicht ist ein Spielzeug wünschenswert, welches das aktive und gesunde Entdecken des Kindes seiner Umwelt nicht durch fremde Aufdringlichkeit stört. (Indem das Spielzeug z.B. ständig das Spiel durch Spielanweisungen unterbricht.) Die Aufmerksamkeitsspanne kann durch zu "aktive" Spielzeuge nachhaltig abtrainiert werden.

## Der Grad der Ausgestaltung

Im Gegensatz zu den schon dargestellten quantitativen Handlungsmöglichkeiten eines Spielzeuges (Funktionen, was man *damit* machen kann), ist hier das Bewertungskriterium, in wie weit das Spielzeug dem Umstand Rechnung trägt, daß ein Kind sein Gedankenleben und sogar ganz physisch sein Gehirn durch die Kraft der Phantasie bildet. Diesem Bildeprozess kann ein bis ins Detail gar zu perfekt ausgestaltetes Spielzeug hinderlich sein, denn es ist im Spiel oft zu beobachten, wie einem verwendeten Spielzeug plötzlich ein ganz anderer Sinn gegeben wird. Damit meine ich die Frage nach dem "Was man *daraus* machen kann". (Ein ferngesteuertes Plastikboot kann sich nicht bei Bedarf verwandeln und beispielsweise wie ein Auto fahren.) Es fördert damit im Extremfall stereotype Spielweisen.

Die Anmut eines Spielzeuges ist schon in einigen der genannten Kategorien angeklungen. So schwer sie objektiv zu beurteilen ist, so wichtig ist sie dennoch für eine pädagogische Betrachtung, daß eine eigene Frage nach ihr gestellt werden muß. Das Umgebensein mit Schönerem ist Voraussetzung für die spätere gesunde Entwicklung des Seelenlebens. Die Akzeptanz von häßlichem Spielzeug, wie zum Beispiel Figuren, die teil-verwest erscheinen ("Totenköpfe"), verleugnet die Zugehörigkeit des Kindes zur geistigen Welt.

## **Organische Einheit oder Patchwork**

Es kann bewertet werden, ob das Spielzeug in seiner Gestaltung ein Bild für die digital-additiv-analytische Gedankenwelt des erwachsenen Menschen ist, oder die Notwendigkeit der Zusammenhänge und lebendigen Prozesse für das Momentanbewußtsein eines Kindes spiegelt.

Ein "zusammenklickbares" Spielzeug (z.B. aus dem Überraschungsei) und vor allem Spielzeug, welches den Eindruck erweckt, daß es "zusammengeklickt" ist, weckt oft nur das Interesse an der Funktion des Spielzeuges und entspricht überhaupt nicht der prozessualen Lebens- und Verständnisswelt des Kindes.

## **Die Fremdreferenz**

Deutlich sichtbar sind die Fremdreferenzen von Spielzeug, welche sich vor allem auf den Verkauf beziehen. Der Sinn des Spielzeuges geht zugunsten eines "Kaufzeuges" verloren. Ist ein Spielzeug eigentlich nur zum Werben für etwas anderes da, ist dieser Umstand aus pädagogischer Sicht erst dann für das Spiel schädlich, wenn er dem Kind bewußt ist. Ergänzen möchte ich eine weitere Fremdreferenz: Auch sogenannte "Lernspielzeuge" stellen eine Zweckentfremdung dar. Das natürliche kindliche Spiel geschieht in aller Ernsthaftigkeit um seiner selbst willen. Dabei lernt das Kind sich selbst und seine Umwelt kennen. Natürlich ist es ganz wunderbar, wenn ein Spielzeug die Fingerfertigkeit schult, wenn es unterstützt, daß das Kind seinen Körper besser kennenlernt und ergreift. Aber ein Spielzeug, welches das kindliche Spiel zum Lernen mißbraucht, fördert ein Spiel-lernen, und später, daß ganze Leben als ein Spiel wahrzunehmen.

## **Einzelstück oder Massenprodukt**

Heutige Kinder sind um so mehr größte Individualisten von Anfang an. Gerade zu lebewesendarstellendem Spielzeug kann ein Kind eine viel innigere und partnerschaftlichere Beziehung aufbauen, wenn ersteres speziell und individuell für das Kind "geboren" wurde. Hier in dieser Einmaligkeit kann sich ein erster Keim für die spätere Ausbildung der Achtung anderer Menschen und Wertschätzung deren Arbeit bilden. Ein schnell gekauftes austauschbares Massenprodukt wird als Weggefährte des Kindes keine nennenswerte Wertschätzung über die erste Neugier hinaus erhalten. Es erzieht zur Beziehungsunfähigkeit im späteren Leben.

## **Zusammenfassende Gedanken**

Natürlich eignen sich diese vorgestellten Kriterien nicht zu einer relativ objektiven pädagogischen Bewertung von Spielzeug. Sie eignen sich vielleicht "zur Hälfte". Denn die

vorgestellten Bewertungsmöglichkeiten betrachten nur *einen* der Partner in einer *Beziehung*.

Ich meine die Beziehung zwischen Kind und Spielzeug - das Spiel.

Weiterhin kann der pädagogische Wert bei ein und demselben Spielzeug ganz unterschiedlich sein - es hängt ganz vom Einzelfall ab, z.B. davon, wer damit spielt. Eine der entscheidenden Fragen für die Urteilsbildung wird sicherlich immer das Alter des Kindes sein. (Selbst das schönste Pferdegespann ist für einen Säugling nicht pädagogisch wertvoll.) Zu einer wirklich pädagogischen Wertschätzung kommt noch hinzu, auch die Konstitution und das Umfeld des Kindes mit zu beleuchten, wie ich es im Kriterium "Alltäglichkeit" schon angesprochen habe. In diesem Sinne werden die vorgestellten Bewertungskriterien für die *pädagogische* Bewertung von Spielzeug nur einseitige - halbe - Antworten geben können. Aber wenn wir Erwachsenen uns nicht sicher sind, ob ein Spielzeug gut oder schlecht für unser Kind ist, dann können wir uns ganz abgesehen von allen Prüf-Kriterien fragen: Wird dieses Spielzeug dem heiligen Ernst des spielenden Kindes gerecht?

Um die eingangs erwähnte Zipfelpuppe aus der Waldorfkindergarten-Praxis etwas zu relativieren, muß gesagt werden, daß sie ganz selbstverständlich auch ihre Berechtigung hat - allerdings für sehr kleine Kinder. Eine leicht verständliche Schilderung dazu gibt z.B. Frau Heidi Britz-Creccelius in ihrem Buch "Kinderspiel - lebensentscheidend" (1970) zum Thema "Puppen und das eigene Ich".

Es ist jedoch keinesfalls Ziel der Waldorfpädagogik, leichthin zu behaupten, jedes Spiel mit Plastikpuppen sei ungesund für das Kind, und alle Spielautos, die nicht aus Wolle oder Holz gefertigt wurden, gehören nicht in einen Waldorfkindergarten.

Sebastian Knabe, Berlin 2006