



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Das Spielzeug im Leben des Kindes

Hildebrandt, Paul

Berlin, 1904

1. Sammlerspiele

[urn:nbn:de:hbz:466:1-96839](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-96839)

1. SAMMLERSPIELE.

Der Trieb, in dem sich zuerst die Neigung für eine bestimmte Beschäftigung äußert, ist der Sammeltrieb, die Lust am Besitze. Das ganz kleine Kind will alles haben, alles besitzen, was es sieht, wird es etwas größer, dann möchte es einen Moment recht viele Steinchen oder am Strande recht viele Muscheln sammeln; im nächsten Moment sieht es schöne Glasperlen, da kann es dann von diesen wieder garnicht genug bekommen, bis es noch etwas älter wird, da fangen dann, neben der Lust am Besitze alles möglichen, doch einzelne Gebiete an, das Kind ganz besonders, wenigstens eine Zeitlang zu interessieren. Die Knaben suchen recht viel Zinnsoldaten zusammenzubekommen, immer eine Schachtel nach der andern, und die Mädchen freuen sich, wenn ihre Puppensammlung oder die Ausstattung der Püppchen, vielleicht das Kochgeschirr sich vergrößert, und allmählich geht die Sammel lust auch auf andere wissenschaftliche Gebiete über. Die beim Wurfspiel oder beim Paar- oder Unpaarspiel von den Schulkameraden erbeuteten Stahlfedern wollen nicht mehr so rechtes Vergnügen machen; aber der Briefmarkensport beginnt und setzt gleich von Anbeginn oft so leidenschaftlich ein, daß zuerst die Quantität, ob echt oder unecht, eine weit, weit größere Rolle spielt als die Qualität, denn für „selten“ wird dann alles gehalten, was man noch nicht besitzt, besonders wenn es überseeisch ist oder gar aus einem Lande stammt, das man vielleicht in der Geographiestunde noch garnicht durchgenommen hat. Doch allmählich schwindet der

erste Übereifer und wenn nach mancherlei Enttäuschungen, die den meisten kleinen Markensammlern nicht erspart bleiben, die Lust am Sammeln überhaupt noch vorhanden ist, dann beginnt erst das eigentliche Sammeln und zwar weniger leidenschaftlich als gründlich, nicht leichtfertig, aber wissenschaftlich.

Das Sammeln von Briefmarken ist deshalb ein sehr hübscher und anregender Sammelsport, weil die Kinder durch ihn in verschiedene Wissenschaften spielend eingeführt werden und sich mancherlei Kenntnisse in der Geographie, Geschichte und Münzkunde aneignen. Außer dieser wissenschaftlichen Belehrung aber, die als eine angenehme Unterstützung des Schulunterrichts in Geographie und Geschichte angesehen werden kann, birgt das Markensammeln auch künstlerische Anregung in sich. Die Markenzeichner sind meist, wenigstens in den Ländern, die sich ihrer Kulturaufgaben bewußt sind, sehr tüchtige Künstler, und die Kinder empfangen daher beim Sammeln der kleinen Markenbilder viele künstlerische Eindrücke, die durch die Freude an der Mannigfaltigkeit der Farben nur noch erhöht werden.

Die Spielzeugindustrie kommt der Markensammellust der Kinder durch sehr schön und übersichtlich eingerichtete Markenalbums in allen Formaten und Ausstattungen, also mit Albums für Anfänger wie für wirklich wissenschaftlich arbeitende Sammler entgegen.

* * *

Wie und wodurch die Sammellust für bestimmte Dinge entsteht, ist schwer zu sagen, der Zufall, die günstige Gelegenheit und das Nachahmen der Sammellust anderer spielen hier wohl die größte Rolle.

Auch die Anregung seitens der Eltern oder Erzieher kommt in Frage, denn im alten Rom, wo man den Sparsinn der Kinder zu entwickeln suchte, erhielten sie kleine Sparbüchsen aus Terrakotta, in die sie alle Münzen, die sie ge-

schenkt erhalten, hineinlegen mußten. Dieses Sammeln soll auch heute noch und sogar bei Erwachsenen mitunter sehr beliebt sein.

Am lehrreichsten für die Kinder sind die naturwissenschaftlichen Sammelspiele.

* * *

Wilhelm Jensen gibt in seinem Schreiben an, daß er jedenfalls nicht lange Spielzeug benutzte, sein Interesse „sich schon sehr früh fast ausschließlich Naturgegenständen, dem Anlegen von Sammlungen zuwandte“.

* * *

Ein älteres Kind, das zum erstenmal in seinem Leben ein Bergwerk besucht, wird beim Anschauen der meist am Eingange ausgestellten und zum Verkaufe dargebotenen Steine die Lust bekommen, diese Kästen mit Steinen zu besitzen und weitere Mineralien hinzuzusammeln, und so sind denn auch die Mineralienkästen der Spielzeugbranche mit den Ergänzungskästen ein beliebtes Geschenk für die kleinen Geologen oder Bergleute, deren Glück oft noch durch das Geschenk einer Bergsteiger-Garnitur wesentlich erhöht wird.

* * *

Ein sehr empfehlenswerter und von den Kindern, sobald sie in der Schule Botanik haben, gern geübter Sammel-sport ist das Sammeln und Pressen von Pflanzen. Die Beschäftigung mit der heimischen Pflanzenwelt ist, wie überhaupt jede Bereicherung unseres Wissens in der Naturgeschichte, ein von jedem Erzieher in hohem Maße zu förderndes Beginnen. Es ist für die künstlerische Erziehung die Einführung der Kinder in das geheimnisvolle Walten der Natur, der Lehrmeisterin aller Kunst, ein unbedingtes Erfordernis.

Das Blumenpflanzen und das Blumenpflegen mag von künstlerischen Gesichtspunkten aus erziehlicher sein als das

Blumenpflücken und Zerlegen, aber die Botanik und das Pflanzensammeln machen die Kinder mit unzähligen Pflanzen in Wald und Feld bekannt, von denen die meisten sowieso im Garten keine Heimstätte finden würden, und ferner führt diese Sammellust die Kinder hinaus in die freie Natur, und fast jeder Sport, der dies tut, ist schon von vornherein ein guter Sport.

Zum Sammeln von Pflanzen gibt es Herbarien-Mappen, Pflanzen-Pressen und nicht zu vergessen die Botanisier-trommeln.

Diese letzteren dienen auch zum Aufbewahren so mancher gefangenen Tiere. Soweit diese in ein Terrarium kommen, und die Kinder dadurch Gelegenheit finden, die Tierchen zu füttern und zu pflegen und sich an ihrem munteren Leben zu erfreuen, ist dagegen nichts zu sagen, aber das Käfer- und Schmetterlingssammeln, wenigstens das Quälen und Töten der Tiere, ist ein durchaus ungeeignetes Sammelspiel für Kinder und ihnen ebenso zu verbieten wie das Angeln. Das Kind, das mit dem Schmetterlingskästchen sich die schönen Falter für den Blumengarten der Eltern fängt und sie, ohne sie zu beschädigen, nur räumlich versetzt, das begeht keine Tierquälerei; aber diese schönen und poetischen Flatterer, die eine phantasievollere Zeit als die unsrige sogar zum Sinnbild der Psyche erhob, zu durchstechen, ist für Kinder ein rohes und unkünstlerisches Spiel.

Daß im Altertum und im Mittelalter das Quälen der Tiere Sitte war und besonders das Anbinden von Schmetterlingen, Käfern, kleinen Schildkröten und Vögeln an Fäden von den Kindern als Lieblingsspiel betrieben wurde, kann für unsere humanere Zeit nicht als Entschuldigung für etwaige Tierquälereien dienen.

Bei uns existiert das einst in Anwendung gewesene Foltern der Menschen nicht mehr, darum mögen wir auch das Foltern der Tiere als unserer aufgeklärten Zeit unwürdig aufgeben.

Gegen harmlose Spiele, wie sie die japanischen Kinder treiben, die Feuerfliegen fangen und sie für eine Zeitlang in einen kleinen Seidenpapierkäfig setzen oder die sich die weltberühmten japanischen Goldfischchen fischen und sie in das Wässerchen des Gartens oder in ein Goldfischglas tun, läßt sich nichts einwenden, auch das Jagen und zeitweise Einfangen der schönen, die Farbenlust des Kindes weckenden bunten Schmetterlinge mag unbeanstandet bleiben, nur die Lust am Quälen ist unentschuldig.

Für erwachsene Kinder, die ganz besonderes Interesse für Schmetterlingskunde haben, sind die Schmetterlingskästen mit den bunten Faltern wohl ein begehrtes und auch nicht zu verurteilendes Geschenk, aber mit dem Selbsttöten sollten sich nur die beschäftigen dürfen, deren wissenschaftlicher Ernst über allen Zweifel erhaben ist und den Gedanken, daß das Töten der harmlosen Tierchen ihnen etwa Freude bereitet, garnicht mehr aufkommen läßt.

Es gibt noch viele mehr oder weniger wissenschaftliche Sammlerspiele, von denen das Sammeln guter Bücher jedenfalls eines der besten und lehrreichsten ist, vorausgesetzt, daß die Bücher von den Kindern nicht nur gesammelt, sondern auch gelesen werden, und wie die Kunstkenner in irgend einer Kunst durch Sammeln und Besitzen von Kunstwerken wesentlich gefördert wird, so wird auch alles Wissen in einer Wissenschaft meist durch Sammeln und Zusammentragen, sowie durch Erforschen des Gesammelten erworben.

Darum sind die Sammlerspiele als Spiele des Lernens und Forschens auch von weittragender Bedeutung für die Erziehung und das spätere Leben.

