Herkunft der Datei: https://www.wiedergeburt.eu/phantasie-spielkameraden.html

Imaginäre Spielkameraden, welche Kinder in ihrer Phantasie kreiren

Etwa 15-66% der Kinder in westlichen Ländern spielen mit unsichtbaren Spielkameraden (Mills 2003). Dies ist in der Regel unproblematisch und dient verschiedensten Bedürfnissen der Kinder. Es verliert sich mit dem Heranwachsen.

Hier soll anhand von Beispielen gezeigt werden, wie das Spiel, das auf kindlicher Phantasie beruht, typischerweise abläuft, um es später mit Formen dieses Phänomens zu vergleichen, die mutmaßlich nicht auf der Einbildungskraft der Kinder beruhen.

Beispiele

Eine Mutter schreibt im Internet (Fantasiespielgefährten 2026):

Die immer neuen Fantasiespielgefährten meiner zweieinhalbjährigen Tochter tummeln sich jeden Tag in unserem Wohnzimmer oder begleiten uns auf dem Weg, sei es zum Spielplatz oder in den Garten. Oft sind es ihre echten Freunde in unsichtbarer Variante, und dann sind es wieder Figuren, die ihr gerade in den Sinn kommen:

Die Verkäuferin zum Beispiel, bei der sie zuhause am Wohnzimmerfenster ihre Lebensmittel einkauft. Oder aber ein Fantasiebaby, das sie in den Schlaf schaukelt, füttert oder am Spielplatz von der Rutsche rutschen lässt.

Sie zu beobachten, wie sie in der Puppenküche alleine für ihr imaginäres Baby essen zubereitet oder das Plastelin mit ihren imaginären Freunden teilt, ist wahrlich unterhaltsam, aber auch unglaublich süß.

Google-KI (2026) unterteilt typische Beispiele in verschiedene **Kategorien**:

Menschliche Freunde

Der gleichaltrige „beste Freund“**,** der dieselben Interessen teilt, und immer Zeit zum Spielen hat.

Das unsichtbare Geschwisterkind**,** weil das Kind im echten Leben einen Bruder oder eine Schwester vermisst. Geschwister können im Spiel Schutz bietet oder als Sündenbock dienen.

Der „Superheld"- Freund**, e**in Kumpel mit magischen Kräften oder extremen Fähigkeiten (z. B. fliegen oder durch Wände gehen), der das Kind in seiner Fantasie beschützt.

Tiere und Fabelwesen

Das exotische Haustier**, e**in kleiner Löwe im Kinderzimmer, ein zahmer Wolf oder ein Elefant, der unter dem Bett schläft.

Klassische Fabelwesen**:**, ein unsichtbares Einhorn, ein freundlicher Drache oder eine kleine Fee, die auf der Schulter des Kindes sitzt.

Sprechende Alltagstiere**, e**in Hund oder eine Katze, die fließend Deutsch sprechen und komplexe Geheimnisse teilen können.

Personifizierte Objekte

Das „lebendige" Kuscheltier**, e**in realer Teddybär oder eine Puppe, der das Kind einen eigenen, festen Charakter, eine eigene Stimme und feste Meinungen zuschreibt.

Belebte Gegenstände**, e**in Auto, eine Decke oder sogar ein Löffel, Dinge, die für das Kind eine eigene Persönlichkeit haben und aktiv am Alltag teilnehmen.

Abstrakte oder skurrile Wesen

Die „Schattengestalt" oder der „Geist"**:** Ein oft namenloses Wesen, das in Ecken wohnt und meist eine ruhige, beobachtende Rolle einnimmt.

Fantasie-Kreaturen**:** Wesen mit völlig ausgedachten Namen (z. B. „Gribbel", „Flops"), die keine Ähnlichkeit mit echten Lebewesen haben (z. B. „Er ist blau, hat drei Beine und isst nur Socken").

Quellen:
Fantasiespielgefährten (2026) https://onthemomsideoflife.com/2017/08/30/die-unfassbare-fantasie-der-kinder/

Mills, Antonia (2003) Are Children With Imaginary Playmates and Children Said to Remember Previous Lives Cross-Culturally Comparable Categories? Transcultural Psychiatry 40(1):62-90;