

UNTERRICHTS MATERIALIEN

Pädagogik · Psychologie



Spiel und Spielerei –

Die Bedeutung des Spiels für die psychosoziale und kognitive Entwicklung

Die Ansätze von George H. Mead, Gerd E. Schäfer und Lew S. Wygotski – mit Prüfungsvorbereitung

Spiel und Spielerei – Die Bedeutung des Spiels für die psychosoziale und kognitive Entwicklung

Georg Gutheil

Fakten	I
Materialien und Arbeitsaufträge	3
M 1 Das Spiel – Thematische Schlaglichter	3
M 1 a Eine Assoziationsaufgabe	3
M 1 b Aspekte des Spielens	4
M 1 c Fotos spielender Kinder	6
M 2 Das Kinderspiel aus der Sicht von George H. Mead	9
M 2 a Grundgedanken des Mead'schen Modells symbolischer Interaktion	9
M 2 b Play und game: imaginäre Spielgefährten	10
M 2 c Play und game: Wettspiel	11
M 2 d Play und game: Rollenspiel	12
M 3 Kinderspiel interpretiert von Gerd E. Schäfer: Spielen als Bildungsprozess	14
M 4 Kinderspiel à la Lew S. Wygotski: Spiel und psychische Entwicklung	19
M 5 Spiel und Spielen literarisch betrachtet	24
M 5 a Der eingebildete Zuhörer I	24
M 5 b Der eingebildete Zuhörer II	25
M 5 c Der glorreiche Anstreicher	26
M 5 d Die Schulmeisterschaft	28
M 6 Spielgruppe, Rollenspiel, Regelspiel	30
M 6 a Struktur und Dynamik der Spielgruppe	30
M 6 b Soziales Lernen in Rollenspielen	32
M 6 c Soziales Lernen in Regelspielen	34
M 6 d Konflikte in einer Spielgruppe	36
M 6 e Rollenspiel im Vorschulalter: „Im Kindergarten“	37
M 6 f Rollenspiel im Vorschulalter: „Eisenbahn“	37
M 6 g Regelspiel im Schulalter: „Aufgaben erfüllen“	39
M 7 Klausurvorschlag: Das verplante Kind	41
Lösungsvorschläge	44

Kompetenzprofil

- Niveaustufe: ab Jahrgangsstufe 12
 - Kompetenzen: Texte unterschiedlicher Art angemessen erfassen und aufgabenbezogen bearbeiten, Theorien anwenden und reflektieren, eigene Standpunkte formulieren und begründen, Bilder analysieren, sich in dargestellte Situationen und Personen hineinversetzen
 - Methoden: Textarbeit, Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Diskussion
 - Medien: verschiedene Textsorten, Bilder
 - Inhalt in Stichworten: Formen des Kinderspiels, Theorien zu den Motiven und Auswirkungen, Bedeutung des Spiels für die kindliche Entwicklung nach Georg H. Mead, Gerd E. Schäfer und Lew S. Wygotski, Aspekte zur Spielgruppe, zum Rollen- und Regelspiel, Struktur und Dynamik in Spielgruppen
 - fachübergreifend: -
-

VORANSICHT



VORANSICHT



© Thinkstock/iStock

M 2 Das Kinderspiel aus der Sicht von Georg H. Mead

Der Philosoph, Soziologe und Psychologe Georg Herbert Mead (1863–1931) war maßgeblich an der Entwicklung des Symbolischen Interaktionismus beteiligt. Sein Hauptwerk „Geist, Identität und Gesellschaft“ wurde erst nach seinem Tode veröffentlicht und beschäftigt sich mit den Fragen der menschlichen Identität, die sich nach Mead durch Sprache, Spiel (play) und Wettkampf (game) entwickelt.

M 2a Grundgedanken des Mead'schen Modells symbolischer Interaktion

1 Ausgangspunkt ist die Bestimmung von
Interaktion als einer symbolisch vermittelten:
Die Annahme liegt zugrunde, dass sowohl die
Bedeutungen, die wir unserer dinglichen und
5 sozialen Umwelt zuschreiben, wie das Bild,
das wir von uns machen, Produkte von Inter-
aktionen und Interaktionserfahrungen sind.
Die Reziprozität des Handelns in einer sozia-
len Interaktion ist nur unter der Vorausset-
10 zung möglich, dass die an der Interaktion
beteiligten Individuen (oder Gruppen) ein
kulturell überliefertes System gemeinsamer
Symbole haben. Denn erst ein solches System
gestattet die Verständigung über individuelle
15 und gemeinsame Bedürfnisse und Erwartun-
gen. Das wichtigste Symbolsystem ist die
Sprache. [...] Von der Sprachfähigkeit hängt
also bei Mead auch die Handlungsfähigkeit
des Menschen ab. Damit ist die Fähigkeit ge-
20 meint, in anderen die gleiche Bedeutung von
Symbolen hervorzurufen und deren Verhal-
ten antizipierend in sein eigenes Verhalten
hineinnehmen zu können.

Als soziales Produkt entsteht das *self* (= *Ich-Identität*) in Interaktionsprozessen, bei denen man sich das Bild, das man vor den anderen abgibt, und die Reaktionen der anderen auf sich selbst vor Augen hält. [...]

Das *self* besteht aus zwei Komponenten, dem *me* und dem *I*. Die an anderen orientierte Auffassung, die man durch Rollenübernahme gewinnt, ist das *me*, also die mehr kontrollierende und voraussagbare Seite des *self*, – das *I* ist die nicht voraussagbare, kreative Seite des *self*. Ergebnis der Dialektik zwischen *me* und *I* ist menschliches Verhalten (*role-making* und *role-taking*). Neben *self* ist der Begriff *mind* bei den Interaktionisten wesentlich; *mind* entsteht durch sprachlich fundierte Rollenübernahme in Interaktionsprozessen und kann – als Grundlage für die Bildung des *self* – als „Bewusstsein“, als „Geist“ verstanden werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Ziel des Sozialisationsprozesses nach diesem Ansatz die Entwicklung und Behauptung des *self* (= *Ich-Identität*) ist [...]. Gesellschaft wird als doppelgründige Wirklichkeit gesehen, sie ist einmal durch Rollen, Sprache, andere Symbolsysteme *objektive* Gegebenheit und andererseits *subjektive* Wirklichkeit, da sie von jedem in Besitz genommen werden muss, und zwar durch die Internalisierung der Rollen (= Sozialisation).

Aus: Ernst M. Wallner/Margret Funke-Schmitt-Rink (Hrsg.): *Soziologie der Erziehung*. Heidelberg: Quelle & Meyer Verlag 1979, S. 66–68

ARBEITSAUFTRÄGE



1 Erstellen Sie anhand der zentralen Kategorien „I“, „me“, „role-taking“, „role-making“, „mind“ und „self“ sowie ihrer Bedeutungen eine schematische Darstellung der Identitätsbildung nach Georg H. Mead.



2 Klären Sie, was in diesem Text unter einer symbolisch vermittelten Interaktion verstanden und welcher Stellenwert ihr im Prozess der Sozialisation grundsätzlich beigemessen wird. Halten Sie Ihre Ergebnisse in möglichst kurzen, prägnanten Aussagesätzen fest und ordnen sie diese in sachlogischer Reihenfolge an.

M 6 Spielgruppe, Rollenspiel, Regelspiel

Den Materialien M 6a bis M 6c ist gemeinsam, dass sie sich – bei jeweils unterschiedlicher Akzentsetzung – ausführlicher mit dem Kinderspiel als einem Gruppengeschehen beschäftigen.

ARBEITSAUFTRÄGE



- 1 Bilden Sie kleine Arbeitsgruppen und teilen Sie die Materialien 6a-6c untereinander auf. Halten Sie Ihre Ergebnisse zum entsprechenden Arbeitsauftrag fest.
- 2 Stellen Sie die Einschätzungen, zu denen Sie gelangt sind, den anderen Mitgliedern im Kurs vor und diskutieren Sie gemeinsam.

M 6a Struktur und Dynamik der Spielgruppe

1 Obwohl in den Gruppenspielen einfacher Art schon feste und überdauernde Zweierbeziehungen existieren, hat doch die Gemeinschaft als Ganzes noch keine durchgängige
5 Struktur. Größere Gruppengefüge sind labil und momentan. Es bedarf starker äußerer Faktoren, um eine genügend fest Bindung zwischen den Gruppenmitgliedern herzustellen und das gemeinsame Spiel nicht durch
10 Einzelgängertum zu gefährden. Eine solche Bindung wird oft dadurch erreicht, dass ein älteres Kind die Spielleitung übernimmt oder daß Aktivitäten ausgeführt werden, bei denen
15 jeder eine festumschriebene Aufgabe hat. In dem Maße, wie die Altersgenossen als Kameraden eine immer größere Rolle zu spielen beginnen, nehmen gemeinsame Unternehmungen zu, für die mehrere Kinder gleichermaßen Interesse haben. Daraus entwickeln
20 sich im Laufe der Zeit weitgehend konstante soziale Beziehungen zwischen den Teilnehmern: der zunehmende Einfluß Einzelner bewirkt eine allmähliche Zentralisation, und es entsteht eine innere Gliederung, die die
25 Gemeinschaft strukturiert, so daß mehr und mehr ein fest Gefüge entsteht. [...]

Mit etwa neun Jahren beginnt das Interesse an der *Bande*, das bei Mädchen ebenso wie bei Jungen auftritt. Die *Bande* ist eine eng
30 zusammengeslossene (kohäsive) Intimgruppe mit sechs bis sieben Mitgliedern. Wie Volberding [...] feststellte, setzt sie sich vorwiegend aus Kindern gleichen Geschlechts

und gleichen Alters zusammen, die meist in enger Nachbarschaft wohnen. [...]

Wie alle Gruppen, so besitzt auch die *Bande* eine feste Struktur. Es existiert eine Organisation der Aufgaben und eine hierarchische Führungsstruktur, in der jeder Einzelne eine
40 bestimmte Position hat. Die Rangordnung innerhalb der *Bande* wird durch die „soziale Gewichtigkeit“ [...] der Mitglieder bestimmt, d.h. danach, welche Bedeutung ihr Wissen und ihre Geschicklichkeit für die Gemeinschaft haben und inwieweit sie durch andere
45 Eigenschaften dazu beitragen können, die Aktivitäten und Ziele der Gruppe zu planen und durchzuführen. Wesentlich ist dabei der Ausprägungsgrad von Führungseigenschaften und -intentionen. Er läßt sich an dem Ausmaß feststellen, in dem es Kindern gelingt, die
50 Aktivitäten ihrer Spielkameraden zu beeinflussen. [...]

Macht und Statusunterschiede sind charakteristische Eigenschaften einer Gruppenstruktur und stellen die Folge des Wettbewerbs und Leistungsvergleichs unter den
55 Gruppenmitgliedern dar. Von hier aus gesehen beinhaltet die Entwicklung von Sozialspielen notwendigerweise auch das Auftreten kompetitiver Spielformen [...]: Wettkämpfe (contests) und Wettspiele (games). Während in den *Wettkämpfen* einzelne Fähigkeiten nacheinander erprobt werden, prüfen die
60 *Wettspiele* mehrere Fähigkeiten auf einmal und erfassen gleichzeitig das Geschick der Spieler, sich in überraschenden Situationen schnell

und richtig für eine bestimmte Handlungsweise entscheiden zu können. [...]

70 Das starke Wettbewerbsverhalten der älteren und kognitiv weiter entwickelten Kinder (weist) darauf hin, daß das Wettbewerbsmotiv aufgrund eines kulturell determinierten allgemeinen Wettbewerbstrebens so stark werden kann, daß es die kognitiven Fähigkeiten zu kooperativer Interaktion überdeckt. Das kann in Situationen mit starken Interessenskonflikten dazu führen, daß selbst dann, wenn nur Kooperation sinnvoll ist, Wettbewerbsverhalten gezeigt wird. [...]

Der Eintritt in das soziale System der Spielgruppe bringt für das Kind eine große Zahl von Anpassungsforderungen. Um den vielfältigen Anforderungen gerecht zu werden, muß es eine Reihe von Lernprozessen durchmachen und zahlreiche soziale Fertigkeiten erwerben. Hierzu liefert ihm jedoch gerade das soziale Spiel gute Möglichkeiten. So schafft das Spiel eine Art Freiraum, in dem das Kind mit Verhaltensformen und Reaktionsweisen experimentieren und Möglichkeiten zur Bewältigung interaktionaler Probleme ausprobieren kann, ohne gleich alle ernsthaften Konsequenzen zu erfahren; es braucht nicht die volle Verantwortung für seine Handlungen zu übernehmen und negative Sanktionen für ein Fehlverhalten zu befürchten [...]. Gleichzeitig vermittelt das Spiel Gelegenheit zu ständiger Wiederholung einzelner Erfahrungen in immer neuen Abwandlungen und wechselnden Situationen. Auf diese Weise

wird eine allmähliche Verhaltensformung erreicht, und das Kind erwirbt eine gewisse Fertigkeit in der Handhabung interaktionaler Probleme [...]. Dabei kommt den Spielkameraden eine besonders große Bedeutung zu: Neben einer Modellfunktion, die besonders ältere Kinder mit hohem Status ausüben [...], vermitteln sie sofortige und eindeutige Rückmeldung in Form angenehmer oder unangenehmer Verhaltenskonsequenzen. [...]

Als Bezugsgruppe, mit der sich das Kind im Laufe der Zeit immer mehr identifiziert, übt die Spielgemeinschaft normativen und informativen Einfluß auf die Einstellungen der Mitglieder aus. Sie bewirkt eine Konvergenz zu gemeinsamen Meinungen, vermittelt eine einheitliche Kommunikationsform und regelt die Interaktion in der Gruppe [...]. Darüberhinaus stellt sie eine soziale Realität dar und liefert Maßstäbe, an denen sich das Individuum messen kann. Nur in der Gruppe hat das Kind die Möglichkeit, sein Selbstverständnis und sein Weltbild mit dem der anderen zu vergleichen, Diskrepanzen zu diskutieren und zu korrigieren [...]. Während so die Spielsituation dem Kind ideale motorische und kognitive Lern- und Übungsmöglichkeiten vermittelt, wird die Spielgruppe als verkleinertes Abbild der Gesellschaft zu einem bedeutenden Sozialisationsträger.

Aus: Stefan Schmidtchen/Anneliese Erb: *Analyse des Kinderspiels. Ein Überblick über neuere psychologische Untersuchungen.* S. 57-63. Athenäum Verlag: (Kiepenheuer & Witsch Verlag) Königstein/Ts (Köln) 1976

ARBEITSAUFTRAG

Ermitteln Sie die strukturellen Merkmale sowie die interaktiven Prozesse, die für das soziale System frei gebildeter Spielgruppen charakteristisch sind.

M 6d Konflikt in einer Spielgruppe

Konfliktparteien:

Raffael ist 6 Jahre alt und besucht den 2. Kindergarten. Er hat Kontaktschwierigkeiten, zeigt oft ein impulsives, zum Teil sogar aggressives Verhalten.

Dominik ist 6 Jahre alt, besucht auch den 2. Kindergarten. Er ist ein aufgestellter, interessierter Knabe und zeigt ein gutes Sozialverhalten.

1 Konflikt:

(1) Dominik und Raffael spielen zusammen mit Playmobil-Figuren. Sie haben beide dieselbe

5 Lieblingsfigur. Gleichzeitig ergreifen sie diese und halten sie fest. Sie beginnen miteinander zu diskutieren. (2) Das geht eine Zeit lang so, da nimmt Raffael die Figur an sich und sagt:

10 „Das ist meine Lieblingsfigur und ich hatte sie zuerst.“ Darauf antwortet Dominik: „Wir müssen teilen.“ (3) Raffael rückt die Figur aber nicht raus. Dominik nimmt sie ihm aus der Hand und sagt: „Die Figur gehört nicht dir.“

15 Raffael nimmt sie Dominik wieder aus der Hand und sagt: „Ich hatte sie zuerst.“ (4) Jetzt sagt Dominik zu einem anderen Spielkameraden:

20 „Du bekommst die eine größte Figur, aber sag Raffael, dass die Figur ihm nicht gehört und dass er mir diese geben soll.“ Das macht

25 dieser auch. Raffael auf der anderen Seite sagt zu seinem Spielkameraden: „Wir geben dem Dominik die Figur nicht, okay? Dann können wir nämlich zusammen Weltraumfahrt spie-

len, das ist doch eine gute Idee oder?“ (5) So bleibt die Figur vorläufig bei Raffael. Nun sagt Dominik zu Raffael: „Du bist der doofste in diesem Kindergarten, weißt du das!“ Darauf antwortet Raffael: „Und du trägst einen Mädchenpullover!“ (6) Darauf sagt Dominik zu

30 Raffael: „Wenn du mir die Figur jetzt nicht gibst, dann gehe ich zu Frau Meier und erzähle ihr alles.“ Darauf antwortet Raffael: „Wenn du das machst, dann schlage ich dich an.“ (7) Darauf hin stößt Dominik die Spielfiguren, die

35 Raffael aufgestellt hat, um. Raffael packt die Figuren von Dominik und schneißt sie weg.

40 (8) Beide Kinder gehen aufeinander los, schlagen, treten und beißen sich gegenseitig. (9) Dominik, das im Streit unterlegene Kind, macht aus Wut die Figur kaputt, um die es ursprünglich ging.

Aus: Jeannette Inauen: Konflikte im Kindergarten. Eine Untersuchung der Konfliktlösungsstrategien von Heilpädagogischen Lehrpersonen auf der Kindergartenstufe. Zürich: Internkantonale Hochschule für Heilpädagogik 2011, S. 71 - zu finden unter: https://ilias.hfh.ch/goto.php?target=file_6809_download&client_id=ilias-hfh.ch

ARBEITSAUFTRÄGE

- 1 Der Konflikt zwischen den beiden sechsjährigen Jungen eskaliert und endet schließlich destruktiv. Unterscheiden Sie die neun Stufen des Konfliktverlaufs begrifflich und charakterisieren Sie sie.
- 2 Überlegen und diskutieren Sie, wie eine erwachsene Bezugsperson (Erzieher/in) darauf reagieren und worauf sie Ihrer Meinung nach achten sollte.

Stufen eines Konfliktverlaufs	Aktivitäten von Dominik und Raffael

VORANSICHT