

1. Spielentwicklung

Im Spiel wird das Spiel gespielt und nicht mit den Menschen gespielt.

1.1. Allgemein

Die menschliche Entwicklung ist eine Beziehungsentwicklung. So ist der kindliche Reifungsprozess der Persönlichkeit immer zu sehen im Zusammenhang mit den sozialen Bezügen, in denen sich die Person befindet.

Die Menschwerdung drückt sich in dem Verlangen aus, mit anderen Menschen das eigene Lernen zu entwickeln und Menschen für das eigene Lernen zu nutzen.

Kinder entwickeln sich in ihrer sozialen Umgebung nicht durch gezielte Erziehungsmaßnahmen oder ein bestimmtes Training, sondern vielmehr durch ihre eigenen Erfahrungen, die sie in ihrem Umfeld und vor allem im Zusammenleben mit anderen machen. In verschiedenen Lebenssituationen lernen sie im Umgang mit anderen Kindern und /oder Erwachsenen sich zu streiten und wieder zu versöhnen, Kompromisse zu schließen, zu teilen, sich unterzuordnen oder sich gezielt durchzusetzen und auch, sich gegenseitig abzulehnen und zu akzeptieren.

Das Spiel als Medium der Sozialentwicklung

Das Spiel fördert die kindliche Entwicklung so ganzheitlich, wie kaum etwas anderes. Es ist die bevorzugte Aktivität im Vorschulalter mit vorwiegend sozialen Aktivitäten. Die sozialen Partner sind zunächst die Erwachsenen, dann zunehmend Gleichaltrige bzw. Ältere.

Im Spielen wird das eigene Potential in Denken, Fühlen und Handeln zum Ausdruck gebracht. Über Versuch und Irrtum werden Lernerfahrungen ermöglicht und hierbei aus Fehlern Konsequenzen gezogen und darauf aufbauend, mutig neue Herausforderungen angenommen. Das vorhandene Repertoire wird so erweitert und zur Anwendung gebracht.

Unbeobachtet von den Reglementierungen der Erwachsenenwelt werden eigene Handlungsspielräume kennengelernt und erweitert. Das Kind tritt im Spiel der Ohnmacht entgegen, an vielen kulturellen und technischen Handlungswelten der Erwachsenen nicht teilhaben zu können. Real erfahrene Situationen aus der Lebenswelt werden „nachgespielt“ und kognitiv-emotional verarbeitet.

So eröffnen sich Kinder im Spielen eine Art „fiktive“ Welt, in der sie „so tun als ob“, um sich die Erwachsenenwelt näher zu bringen. Bedrohliche Konfliktsituationen können durchlebt, Regeln und Grenzen überschritten, Personen imitiert und reale Situationen nachgespielt werden. Im Spiel ist alles denkbar und umsetzbar. Das Lernen im Spiel verläuft störungsfrei. Es ist abgekoppelt von realen Lebensereignissen. Störenden Einflüsse durch andere Individuum-Umwelt Systeme kommen nicht zu Geltung. Die Spielhandlungen besitzen sinnstiftende Aktivitäten, die aus der Haltung des Individuums gegenüber der Umwelt resultieren;

Kinder entfalten ihre sozialen Erfahrungen und Erlebnisse im selbstgewählten, eigenständigen, kreativen Spielhandeln. Sie entscheiden, wo, mit wem und was sie spielen wollen, sie bestimmen, wie lange und wie intensiv das Spiel gespielt wird. In ihrer fiktiven Spielwelt erleben sie sich als autonom und bestimmen den Spielablauf. Sie müssen sich mit ihren Spielpartnern auseinandersetzen, sich durchsetzen oder nachgeben.

Im gemeinsamen Spiel treten die Kinder miteinander in Kontakt, sie kommunizieren untereinander. Das gemeinsame Spielen erleichtert es, neue Kontakte zu knüpfen, Kinder kennen zu lernen und sich einen neuen Freundeskreis aufzubauen.

Das dem Spiel zugrunde liegende Menschenbild betrachtet das Kind als singuläres Individuum, das Kompetenz, Selbständigkeit und Kreativität durch eigenständiges Spielhandeln erwirbt.

1.2. Ziele, Bedeutung

Spielhandlungen ermöglichen

- die unmittelbare Befriedigung der Bedürfnisse und die unverzögerte Wunscherfüllung;
- das relativ problemlose Erreichen von Zielen;
- stellvertretend die Verwirklichung von entfernt liegenden Zielen;
- die Freisetzung der puren Lust am eigenen Wissen und dessen Umsetzung;

- die Erholung, Entlastung und das Sammeln neuer Kräfte.
- die Entwicklung von Selbstständigkeit und Autonomie;
- die Reduzierung von Ängsten und die Darstellung von realen bedrohlichen Konfliktsituationen;
- das gefahrlose Überschreiten von Grenzen;
- das Bluffen;
- die Kontrolle über Vorgänge in der Umwelt, die in Spielhandlungen imitiert werden;
- die Erarbeitung von Strategien für Problemlösungen;
- Lernerfahrungen, die auf die spätere Arbeit in der Erwachsenenwelt mit den Handlungselementen Planung, Vorbereitung, Ausführung, Bewertung, Neugestaltung vorbereiten.

1.3. Entwicklung der Spielhandlungen

Die Spieldauer während der Wachphase im ersten Lebensjahr nimmt sprunghaft zu:

- 3. bis 4. Monat ca. 9 %,
- 7. bis 8. Monat ca. 51%,
- 11. bis 12. Monat ca. 75 %.

Die Spielhandlungen ermöglichen die Entwicklung der kognitiven Prozesse und entfalten sich nach Piaget auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen

1.3.1. Sensemotorisches Spiel

Sich der Welt nähern – Sich selbst und die Dinge greifen und berühren – Sich wahrnehmen in der Welt

Der Schwerpunkt der Spielhandlung liegt im ersten und Beginn des zweiten Lebensjahres.

Spiel mit den Händen ¹	Alter in Monaten
Hand-Mund-Koordination	Beginn in Schwangerschaft
Hand-Auge-Koordination	Ab 2-3 Monate
Hand-Hand-Koordination	Ab 3-4 Monate
Beidhändiges Greifen	Ab 5-6 Monate

Die früheste Form der Spielhandlung wird auch Funktionsspiel (Übungsspiele) genannt.

Das nicht zielgerichtete, zufällig entdeckende Berühren von sich selbst und Greifen nach den Dingen hat die Funktion,

- sich wahrzunehmen,
- die Sinne zu verfeinern,
- die Körpermotorik zu differenzieren und weiterzuentwickeln,
- als Basis für die Entwicklung des Denkens, u.a. des Prinzips von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen zu dienen.

Kinder beginnen bereits als Säuglinge zu spielen und erforschen lustbetont und mit Freude die Funktionen einfacher Bewegungen.

Die Bewegungen richten sich zunächst auf die eigenen Körperteile „Gegenstände“, dann zunehmend auf Gegenstände aus der Umwelt, mit zunächst wenigen Objekten wie z.B. der Rassel.

Ab dem 6. Lebensmonat spielt der Säugling gezielt mit Gegenständen und nutzt die zunehmenden Körperfunktionen des Krabbelns, Robbens, Rutschens etc. In den Funktionsspielen werden die Koordination der Körpermotorik geübt und verbessert sowie die Tätigkeit der Sinnesorgane verfeinert.

Die Spielhandlungen zeichnen sich durch fortwährende Wiederholungen und Variationen aus. Die hierdurch gewonnenen Erkenntnisse sind an die unmittelbar wahrgenommenen Situationen gebunden.

Die Funktionsspiele sind die Basis für die Entstehung der Fähigkeit zum anschaulichen Denken und der Denkstruktur von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen.

Die Funktions- beziehungsweise Übungsspiele werden bis ins Erwachsenenalter gezeigt.

¹ entnommen: LEYENDECKER, Christoph: Motorische Behinderungen. Grundlagen, Zusammenhänge und Förderungsmöglichkeiten. Stuttgart 2005. S. 228

Praxisangebote

- Mit den Händen das Gesicht erkunden.
- Unterschiedliche Tücher (Stoff, Chiffon) auswählen und diese mit den Händen greifen, fassen, knäulen, über die Gesichtshaut und andere Körperstellen streifen.
- Die Tücher unterschiedlich fassen und mit den Fingern damit spielen.
- Zeitungspapier knäulen, zerreißen; in Zeitungspapier wühlen.
- Ein Seil in der Hand, zwischen den Fingern formen.

1.3.2. Informationsspiel, Erkundendes Explorationsspiel

Sich von der Neugierde führen lassen – Die Dinge erkunden – Die Welt läßt sich formen

Vermeehrt tritt die Spielhandlung in ihrer Komplexität ab dem Zeitraum von neun bis dreizehn Monaten auf.

Spielverhalten mit Erkundungscharakter ²	Alter in Monaten
Orales Erkunden (Mundeln)	Ab 3-4 Monate
Manuelles Erkunden (Handtieren)	Ab 6 Monate
Visuelles Erkunden (Betrachten)	Ab 8 Monate
Merkfähigkeit	Ab 8 Monate
Mittel zum Zweck	Ab 8 Monate
Kausalität (Ursache-Wirkung)	Ab 9 Monate

Diese Spielhandlung beinhaltet die Funktion des Erkundens. Es werden Informationen über die dingliche Umwelt gesammelt. Das systematische Explorieren, Erkunden und Ausprobieren dient dazu, die Beschaffenheiten und Eigenarten von Gegenständen zu erfahren. Sie werden manipuliert, auseinandergenommen, zusammengefügt und verschiedene Formen der Benutzung entdeckt.

Der Umgang mit Gegenständen fördert auf der motorischen Ebene die Entwicklung des Greifens.,

Praxisangebote

- Experimenteller Umgang mit Alltagsmaterialien
- Leicht verformbare Materialien (Knete, Tücher, Papier, Schaumstoff etc.) wählen und der Frage nachgehen, was mit den Materialien „gemacht werden kann“.
- Bälle, Reifen wählen und der Frage nachgehen, was mit den Materialien „gemacht werden kann“.

1.3.3. Konstruktionsspiele

Sein eigener Ingenieur sein - Sich die Welt gezielt formen und gestalten – „Kindliches Schaffen“

Der Beginn der Spielhandlung mit achtzehn bis vierundzwanzig Monaten angesetzt werden.

Die Konstruktivität nimmt im Spiel vom zweiten Lebensjahr an zu. Mit ungefähr zwei Jahren ist ein Kind in der Lage, Konstruktionen, zum Beispiel das Bauen mit Bauklötzen, nach seinen Vorstellungen zu beeinflussen. Konstruktionsspiele sind auf das fertige Produkt hin ausgerichtet. Es werden Gegenstände benutzt, mit deren Hilfe zunehmend über einen Handlungsplan klare Bauabsichten verfolgt werden und ein Zielgegenstand hergestellt wird, z.B. ein Bauwerk, eine geformte Figur, ein konstruiertes Gerät (Fahrzeug, Maschine).

Im klassischen Sinne von Konstruktionsspielen werden bei der Entstehung eines Zielgegenstandes zwei Klassen von Gegenständen realitätskonform benutzt und aufeinander bezogen (z.B. Werkzeuge und Rohmaterial). Zunehmend werden „komplizierte“ und komplexe Handlungen mit Alltagsgegenständen vollzogen, wobei die Einhaltung einer Reihenfolge und Einbeziehung mehrerer Gegenstände für diese Spielhandlung charakteristisch ist. Das Interesse an der Funktionsweise von Dingen und Gegenständen nimmt zu.

² entnommen: dgl. S. 228

Die Konstruktionsspiele sind realitätsorientiert, entstehen aus der Person selbst heraus und werden als „Kindliches Schaffen“ bezeichnet. Die Kinder sind Architekten bzw. Ingenieure bei der Entstehung ihrer Spielwelten.

Sie beziehen in den Konstruktionsspielen ihre Umwelt aktiv mit ein, stellen ihren Bezugspersonen Fragen und verlangen nach entsprechenden Antworten. Unter Anleitung von Erwachsenen werden Konstruktionserfahrungen erworben und der Umgang mit der „Tücke des Objekts“ erprobt. Konstruktionsspiele enthalten eine Kette von Problemen und werden häufig mit Illusionsspielen verknüpft. Die Entwicklung von Geduld und emotionaler Stabilität sind hierbei wichtige Lernprozesse.

Im dritten bis vierten Lebensjahr erfolgt die Entwicklung zum geschlechtsspezifischen Spielverhalten und zur Spielzeugauswahl.

Bedeutung für die Intelligenzentwicklung, das Lernen, die spätere Lebensbewältigung:

- Herausbildung psychischer Voraussetzungen für den Aufbau zielgerichteter Handlungen;
- Vorbereitung der individuellen Befähigung, im späteren Berufsleben auch bei eingeschliffenen Arbeitsgängen Raum für Kreativität zu schaffen;
- Entwicklung der technologischen Seite der Arbeitsvorbereitung;
- Erfahren und Erleben der Reihenfolge von Handlungsschritten;
- Erfindung neuer Handlungsmuster durch geistige Kombinationen;
- Entwicklung der Vorstellung und des Nachdenkens;
- Realistische Vorstellungen in der Phantasie gewinnen Oberhand. „Was ist machbar?“
- Entwicklung der Fähigkeiten zur Synthese und Analyse.

Praxisangebote

Mit Gymnastikstab und Reifen spielen. Beide Gegenstände in Beziehung bringen: Gymnastikreifen mit dem Stab rollen, treiben. Den Gymnastikstab auf den Stab hängen und drehen.

Mit einem Zollstock spielen und ihn in verschiedene Formen knicken.

Spiel mit Bauklötzen, Schaumstoffteilen etc., mit denen Türme, Gebäude, Figuren, Wegebegrenzungen, Straßen etc. gebaut werden.

Mit Bausteinen Türme bauen, umwerfen, neu aufbauen, umwerfen usw.

1.3.4. Symbolspiel

So tun als ob - Sich vorstellen, dass

Der Beginn der Spielhandlung erfolgt mit zwölf bis dreizehn Monaten und erstreckt sich bevorzugt bis in die Vorschulzeit.

Spielverhalten mit Symbolcharakter ³	Alter in Monaten
Repräsentatives Spiel I: Gegenstände werden für Bezugspersonen bzw. Puppen gebraucht (z.B. Löffel für das Füttern von Puppen)	12-18 Monate
Repräsentatives Spiel II: Die Puppe wird zu einer handelnden Figur	Einige Monate später
Parallel dazu: Kategorisierungsfähigkeit: Erkennen, dass Gegenstände auf Grund bestimmter Eigenschaften gleich oder verschieden sind;	Zwischen 18 und 24 Monate
Sequentielles Spiel: Szenische Darstellung von Handlungabläufen;	21-24 Monate
Symbolspiel: z.B. Bauklotz wird zum Auto	Ab 24 Monate

Das Symbolspiel ist ein reines Nachahmungsspiel, bei dem das Kind Tätigkeiten nachahmt, ohne in die entsprechende Rolle zu schlüpfen. Während man Symbolspiele schon ab dem 2. Lebensjahr beobachten kann, finden regelrechte Rollenspiele (siehe unten) erst ab dem 3. Lebensjahr statt.

³ entnommen: LEYENDECKER, Christoph: Motorische Behinderungen. Grundlagen, Zusammenhänge und Förderungsmöglichkeiten. Stuttgart 2005. S. 228

Das Symbolspiel ist die eigentliche kindliche Spielform, in der die Erfahrungen und Erlebnisse der Lebenswirklichkeiten des Kindes nachgespielt und begreifbar gemacht werden. Es passiert im „So-Tun-können-als-ob“. Die Spielgegenstände werden umgedeutet und Handlungen aus dem sozialen Umfeld, aus den Erfahrungen übernommen.

Die spielerische Symbolisierung als die gespiegelte Wirklichkeit in der Einbildung ist bedeutsam für die psychische Entwicklung. Das Spiel in Quasi-Realitäten ermöglicht die Entwicklung vom Gegenstand äußeren Handelns zum Gegenstand des Denkens (inneres Handeln, Operieren).

Die Symbolspiele beinhalten in ihrer Anlage häufig das Konstruktionsspiel und sind Grundlage der Rollenspiele.

Zwischen drei und sechs Jahren

- Die Handlung wird vom Gegenstand getrennt, der Gegenstand gewinnt „semifunktionalen“ Charakter.
- Die Aufmerksamkeit entwickelt sich weg vom Objekt, das zur Handlung gehört, hin zur Person, die die Handlung ausführt.
- Das Symbolspiel ist die Grundlage zum Rollenspiel.
- Das Symbol- bzw. Rollenspiel wird abstrakter und allgemeiner und mündet in „figurative“ Handlungen, die nur noch einen allgemeinen Sinn der ursprünglichen konkreten Handlung mitteilen.
- Es erfolgt eine zunehmende Loslösung von der greifbaren nahen Wirklichkeit.
- Die Entwicklung des Vorstellungsvermögens, der Selbstgespräche, der neuen Sprachschöpfungen, der zunehmenden Bedeutung von Sprache wird gefördert.

Entwicklungsphasen im Symbolspiel

- Dekontextualisierung;
- Aufbau von Fiktionen in den sozialen Interaktionen;
- Kombination von Handlungselementen;
- Entwicklung der Substitution;
- Verborgene Möglichkeiten werden an vertrauten Dingen entdeckt;
- Neue Bedeutungen werden auf Vertrautes übertragen;
- Entwicklung des phantasievollen Kreierens neuer Sinnbilder;
- Von 4 bis 8 Jahren: Umgang mit Ersatzobjekten;
- Beginn der Entwicklung in Richtung auf Verzicht von Spielgegenständen mit Zunahme durch Sprache, Gesten und vorgestellten, gedachten Gegenständen;
- Wachsender Einfluss der Sprache und des sozial-kooperativen Handelns beinhaltet die Abnahme des Umgangs mit realistischen Spielgegenständen.

Praxisangebote

- Ritualisierte Kinderlieder wie „Hoppe, hoppe Reiter“, „Pitsche, patsche Peter“, „Winke-Winke-Machen“, „Guck-Guck-Spiel“ durchführen;
- Fingerspiele;
- Geschichten erzählen;
- Fernsehen;
- Schattenspiele;

1.3.5. Rollenspiel - Fiktionsspiel, Illusionsspiel, Phantasiespiel

Zu funktionieren und der eigenen Bedeutung und Wichtigkeit bewusst zu sein - Für eine Aufgabe zu stehen

Der Beginn der Spielhandlung liegt bei drei bis vier Jahren

Im Rollenspiel schlüpft das Kind in Rollen anderer Menschen, Eltern, Erzieher, etc. und ahmt deren Verhaltensweisen nach. Dadurch hat es die Möglichkeit, nach Lösungen für Konflikte zu suchen und diese zu bewältigen, was das Rollenspiel interessant für die therapeutische Arbeit, aber auch für die Schule und Erwachsenenbildung macht.

Mit Weiterentwicklung des Sozial- und Sprechverhaltens erweitern Kinder ihren Spielraum und die Einbeziehung von vertrauten Personen und anderen Kindern. Der Spielrahmen wird durch Worte, Dialoge und Geschichten erweitert, bis sich schließlich das Rollenspiel entwickelt. Das Kind lernt nicht nur sich selbst im Spiel zu berücksichtigen, sondern auch andere Personen und Rollen. Es lernt, sich einzufühlen. Regeln als Voraussetzung für soziales Miteinander werden konstruiert, bestimmt, erprobt und gelernt.

Die Dauer von Rollenspielen nimmt zwischen vier und fünf Jahren zu. Erste Ansätze sind bei drei- bis vierjährigen Kindern zu erkennen.

Im Rollenspiel erfolgt das Zusammenspiel mehrerer Personen, die fiktive Rollen bekleiden und soziodramatische Spiele aufziehen. Hierbei wird das koordinierte gemeinsame Handeln aufrechterhalten.

Bedeutung für die Intelligenzentwicklung

- Erwachendes, kindliches Denken: das Kind „bespiegelt“ sich und lernt zunehmend, im anderen sich selbst zu verstehen, eigene Züge der unverwechselbaren Persönlichkeit auszuleben und zu entwickeln.
- Beobachtbare Reaktionen zwischen Personen und Objekten werden sichtbar;
- Situationen und Handlungen werden hinterfragt. Neben „Was tut der Spielkamerad?“ entwickelt sich: „Wie ist der Spielkamerad?“ „Wie bin ich?“
- Entdeckung der inneren Merkmale und Beziehungen sowie Beweggründe der Handlungsträger;
- Entwicklung von höhergeordneten Erkenntnisoperationen;
- Entwicklung des Einfühlungsvermögens und des Verständnisses für den anderen;
- Konsensbildung, Soziokognition, Erfahrung mit interpersonellen Konflikten;
- Unsinnreime, Verballhornungen und Scherzspiele, Umgang mit Diffusem.

Praxisangebote

Für drei bis vierjährige

- Austausch von Spielsachen untereinander;
- Kreisspiele, Plumpsack, Katz und Maus, Blindekuhspiel;
- Spiele der partiellen Teilnahme an der gemeinsamen Aktion, in der die Zuschauerrolle der Kinder bedeutsam ist;
- Fingerspiele;
- Fangspiele, die zunehmend komplexer gestaltet werden;
- Zuschauerspiele: Kasperle-Theater, Clown.

Vier- bis sechsjährige

- Stabiles Zusammenspiel der Kinder mit verteilten Rollen. Zu Beginn paarweise mit Einigung auf ein vorhinein bestimmtes Spielziel, das funktionsteilig verwirklicht wird.
- Bau von Hütten, Häusern, in denen Räume entstehen, denen Bedeutungen zugemessen werden. Das Spiel in den Räumen erfolgt mit Teilung der Quasi-Realität.
- Spiel in Pseudogruppen
 - Eine vorgefasste Spielidee wird aufgegriffen und in Szene gesetzt, wie
 - Kind-Mutter-Vater beim Essen,
 - Prinz und Prinzessin,
 - Onkel Doktor,
 - Astronaut.
- Ausdrucksspiele;

Spiel mit Erwachsenen

- Eine Spielidee wird vorgefasst und mit der Vorstellungskraft inszeniert, wie Kaufladen, Schule etc. bzw. wie die unter „Spiel in Pseudogruppen“ genannten Themen,
- Detailgetreue Nachahmung der Beziehungen von Personen zueinander;
- Betonung von Äußerlichkeiten;
- Spiel von attraktiven Rollen zwecks Identifizierung mit einem Vorbild wie Schlager-, Fußballstar etc.
- Im Spiel wird die persönliche Stellung in der Gemeinschaft geklärt;
- Kooperative Spiele
- New Games

1.3.6. Regelspiel –

Höchste Spielentwicklungsstufe - Überlebenswichtig in Zweckgemeinschaften wie Schule

Die Regelspiele gewinnen in der Zeitspanne von ca. sechs bis zehn Jahre an Bedeutung.

Da Regelspiele die Gruppenfähigkeit und das Verständnis der manchmal recht komplizierten Spielregeln voraussetzen, kann man von richtigem Regelspiel erst ab dem 5. Lebensjahr sprechen. Vorher werden die Regeln zwar umgesetzt und auch eingehalten, aber nicht verstanden.

So sind Regelspiele im Vorschulalter selten zu finden. Sie tauchen beim Übergang zum Grundschulalter immer häufiger auf.

Mit circa 10 Jahren sind Regelspiele am beliebtesten bei Kindern, man findet sie aber bis ins hohe Alter. Für jüngere Kinder steht meist nicht das Gewinnen, sondern das Teilnehmen an erster Stelle. Regelspiele beinhalten oft Teile anderer Spielformen (Rollenspiel, Konstruktionsspiel oder Funktionsspiel).

Regelspiele liefern Lernerfahrungen, die dem Kind auch in anderen Lebensbereichen Kompetenzen eröffnen, Regeln zu akzeptieren, sein Handeln danach auszurichten und auftauchende Konflikte angemessen zu bewältigen.

Regelspiele werden zunächst im kooperativen Handeln gelebt und erst später in der Entwicklung als Wettbewerbe ausgetragen.

Bedeutung für die Intelligenzentwicklung

Über die egozentrische Sicht der eigenen Wertorientierung hinaus werden andere, bezugswürdige Erlebnisweisen, Standpunkte und Wesenseigentümlichkeiten nachvollziehbar.

Im Regelspiel entwickelt sich ein differenziertes und zugleich hochkomplexes sozial-kompetentes Zusammenspiel, das das Individuum erfährt und erlebt.

Die Handlungserfahrungen in Regelspielen tragen zum Verständnis der Notwendigkeit bei, dass ein konstruktives Zusammenleben nur unter Achtung sozialer Regeln möglich wird.

1.4. Soziale Wahrnehmungsentwicklung

Entwicklung der personenspezifischen Bindung

Die ersten bedeutsamen Sozialpartner sind die Erwachsenen (Eltern, Bezugspersonen), deren Handlungen nachgeahmt bzw. übernommen werden.

Neben den Erwachsenen beginnen Ein- bis Zweijährige auch andere Kinder zu beobachten und nachzuahmen. Dies geschieht im Parallelspiel als Ausdruck eines ersten gemeinsamen Spiels.

Die Qualität der frühkindlichen Bindungen der Kinder mit erwachsenen Bezugspersonen und anderen Kindern haben massive Auswirkungen auf die soziale Entwicklung. Zum Einen können sich das Erleben von Zuwendung, Interesse und Geborgenheit nachhaltig positiv auf die soziale Kompetenzentwicklung auswirken und zum Anderen die Ablehnung und Verachtung zu massiven sozial-emotionalen Entwicklungsstörungen führen.

0 – 3 Monate

Das Kind ist allgemein sozial ansprechbar ohne Unterschied der Personen. Es akzeptiert jeden und macht dabei wenig Unterschiede, ob es sich um eine gleichaltrige oder erwachsene Person handelt. Die Entwicklung des Lächelns erhält eine herausragende emotionale Bedeutung.

Ab 3 Monate

Das Kind beginnt bei Ansprache die betreffenden Personen zu unterscheiden. Es erweitert sein aktives Repertoire an Bindungsverhaltensweisen, z.B. über das Greifen. Die ersten bedeutsamen Sozialpartner sind die Erwachsenen (Eltern, Bezugspersonen), deren Handlungen nachgeahmt bzw. übernommen werden.

Ab ca. 7 Monate

Das Kind bringt sich aktiv über die Fortbewegung in die Nähe der Bezugsperson. Es vermisst die Bezugsperson bei Abwesenheit und es verhält sich flexibel beim Versuch, sich in die Nähe der Bezugsperson zu bringen. Die Kontakte mit Gleichaltrigen nehmen an Einfluss auf die Entwicklung zu. Die Anwesenheit eines anderen Kindes genügt, um die soziale Wahrnehmungsentwicklung nachhaltig zu beeinflussen.

Ein- bis Zweijährige beginnen neben Erwachsenen auch andere Kinder zu beobachten und nachzuahmen. Dies geschieht im Parallelspiel, das Ausdruck eines ersten gemeinsamen Spiels ist.

Das Parallelspiel ist eine Zwischenform von Einzel- und Gruppenspiel und Voraussetzung für das spätere gemeinsame Rollenspiel und die gemeinsamen Aktivitäten. Der Partner wird zunächst passiv und allmählich als eigener Akteur gesehen. Kinder spielen in ähnlicher Weise nebeneinander. Der Spielgegenstand interessiert mehr als der jeweilige Partner. Es gibt keine hinreichende Unterscheidung in „mein“ und „dein“ und es herrscht ein starker Selbstbezug vor.

Die Anbahnung von Sozialkontakten lässt sich in Sandkästen gut beobachten, wo Kinder nebeneinander ähnlich spielen.

Die Nachahmung bezieht sich zunächst auf hörbare Laute, sichtbare Bewegungen, Gesten und dem motorischen Umgang mit Objekten.

Allmählich werden auch eigene am Körper nicht sichtbare Bewegungen (Gähnen) oder neue Dinge, Personen und Tatbestände imitiert.

Die Nachahmungshäufigkeit nimmt in der Zeitspanne von 23 Monaten bis 5 Jahren ab. Schließlich wird die Nachahmung aufgeschoben und durch Vorstellungsbilder ersetzt. Beispiel hierfür sind die frühen Versteckspiele. 2-3 jährige Kinder bestehen darauf, Verstecktes nur da zu suchen, wo sie es sicher wieder finden.

Nach etwa drei Jahren

Das Kind entwickelt eine zielorientierte, personenbezogene Partnerschaft und hält es für zunehmend wichtig, sich eigenständig einen Spielpartner oder Freunde auszusuchen.

Für Kinder diesen Alters ist es noch sehr schwierig, sich in andere hineinzusetzen. Sie erkennen anhand von Gesten und Mimik die Gefühle des Gegenüber, können sich aber nicht in dessen Lage hineinversetzen. Deswegen berücksichtigen sie die Situation des Mitspielers kaum und handeln vielfach so, als drehe sich alles nur um sie. Sie sehen sich als Mittelpunkt der Welt.

Erst ab dem 4. Lebensjahr beginnt das Kind zu verstehen, dass es verschiedene, individuelle Perspektiven gibt. Im 6. Lebensjahr schließlich ist das Kind fähig, das eigene Handeln aus der Perspektive eines anderen zu reflektieren und umgekehrt dessen Reaktion auf das eigene Handeln vorwegzunehmen.

Die Nachahmung bei 4-6 jährigen bezieht sich auf das Problemlösen und die Erfassung höherer kognitiver Anforderungen und führt bei Älteren zur Nachahmung sprachlicher Interaktionen.

Das Spielobjekt

Bis etwa 3 Jahre sollen Spielgegenstände realitätsgetreu geformt sein (z.B. Puppe, Spielauto, Holzpferd).

Die Spielgegenstände werden zunehmend stilisiert bzw. ikonisiert (ein Holzklötzchen wird als Auto gedeutet) bis zu dem Punkt, dass Spielgegenstände in der gedanklichen Vorstellung in Spielhandlungen eingebunden werden, z.B. Autofahren mit einem gedachten Lenkrad. Diese Entwicklung ist Voraussetzung für das Symbol- bzw. Illusionsspiel.

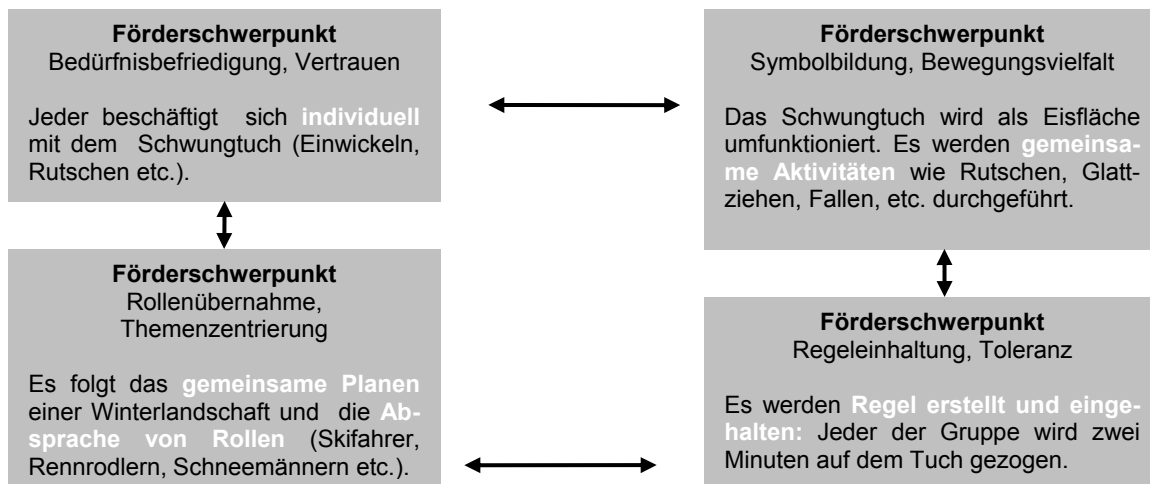
Zunächst besitzt das Spielobjekt eine subjektive Bedeutung im Einzelspiel. Es wird erforscht und für vielfältige Spielformen verwendet. Das Kind sieht den Spielgegenstand als sein Eigen an und belegt das Objekt. Das Abgeben an andere Personen und „Beschenken“ ist eine Lernentwicklung, die auf die Fähigkeit zielt, sich von Gegenständen zu trennen.

Im späteren gemeinsamen Spiel, insbesondere im Regelspiel, gewinnt der Spielgegenstand einen objektiven, gemeinsamen Wert. Die Streitereien um ein gemeinsames Spielobjekt („Der Ball gehört mir“) sind Hinweise auf einen Entwicklungsstand, in dem die beteiligten Personen noch eine starke Objektbelegung aufweisen. Für die Aufrechterhaltung gemeinsamer, komplexer Spielformen ist die Entwicklung von übergeordneten, kognitiven Einsichten notwendig, in denen das Spielobjekt kollektives Medium ist, übergeordnete Spielziele zu erreichen. Die persönliche Besitzlogik steht dem gemeinsamen Spielgedanken entgegen.

Praxis zur sozialen Wahrnehmung im Parallelspiel

- Die Teilnehmer gehen im Raum umher. Sie richten ihre Wahrnehmung auf sich selbst und nehmen die soziale Umgebung als Hintergrund unscharf wahr. Dann verändern sie ihre soziale Orientierung und richten die Aufmerksamkeit auf die anderen Teilnehmer. Sie wählen eine Person aus und imitieren sie in ihrer Haltung und Fortbewegungsart.
- Je zwei Personen sitzen sich gegenüber und beschäftigen sich individuell mit einem Material, z.B. Bauklötze, Zeitungspapier, Bierdeckel, Seil, Sandsäcke. Ihre Aufmerksamkeit liegt auf ihrem eigenen Tun. Den Partner nehmen sie unscharf als Hintergrund wahr. Dann verändern sie ihre soziale Orientierung, richten die Aufmerksamkeit auf den Partner und entscheiden sich, in welchem Ausmaß sie deren Tätigkeit übernehmen möchten.

1.5. Konzept der sozialen Wahrnehmungsentwicklung vom Funktionsspiel zum Regelspiel⁴



Beispiel zur sozialen Wahrnehmungsentwicklung mit dem Medium Schwungtuch anhand der vier Förderschwerpunkte

Förderschwerpunkt: Bedürfnisbefriedigung und Vertrauen

Lernsituation „Spielplatz im Raum“ (Anfangssituation)

Intention

Der „Spielplatz im Raum“ soll ermöglichen, dass

- gemeinsames lustvolles und genußreiches Erleben entsteht und Kinder ihre Hoffnungen und Wünsche realisieren können;
- eigene Bedürfnisse und Gefühle in Bezug auf das Handeln Anderer wahrgenommen und ausgedrückt werden können;
- die Lust am gemeinsamen Tun sich entwickelt.

Dies lässt ein Vertrauen unter den Kindern und zu ihren erwachsenen Bezugspersonen entstehen und schafft Vertrauen und Sicherheit gegenüber Anderen.

Der Spielplatz im Raum lässt Funktions- und Betätigungsspiele entstehen, die die zwanglose Nähe oder Distanz der Kinder untereinander erfahrbar machen. Die Kinder sind frei in ihrer Entscheidung, was sie mit wem und wie lange tun wollen.

Es entstehen ausreichende Möglichkeiten, die Kommunikation nicht ausschließlich verbal, sondern vorsprachlich, durch Bewegungshandeln, konkret-sinnlich, in gegenständlicher Kooperation aufzubauen.

Es muss genügend Zeit und Raum zur Befriedigung dieser Bedürfnisse zur Verfügung stehen.

Praxis

Bereitstellung von

- Tauen und ihr Drumherum,

⁴ TRESS, Helga, Uwe Treeß, Manfred Möller: Soziale Kommunikation und Integration. Dortmund 90.

- Brücken, Stegen und Berghöhlen,
- Sprungbrettern, Absprungtrampolins,
- Gitterleitern, Riesenrutschen,
- Bodenschaukeln,
- Schwungtüchern und Wolldecken, Tüchern und Teppichfliesen,
- Luftballons.

Förderschwerpunkt: Symbolbildung Bewegungsvielfalt

Lernsituation „Spielplatz im Raum“

Es werden Entwürfe zu weiterführenden Situationen aus dem ersten Förderschwerpunkt erstellt.

Intention

- Entwicklung einer gemeinsamen Spielidee, diese ausführen, abändern, auskosten und sich wieder auflösen, um neue Gruppen zu bilden
- Gemeinsames Handeln, das an einem gemeinsamen Gegenstand bzw. aus Interesse an einer Sache entsteht.
- Wünsche nach gewissen materiellen Veränderungen aufnehmen.
- Interesse an gemeinsamen Aktionen mit anderen entwickeln.
- Bedürfnisse anderer stärker als bisher in das eigene Handeln einbeziehen.
- Eigene motorische Kompetenzen im Hinblick auf die Teilhabe an der Tätigkeit mit Anderen berücksichtigen.
- Materiell-gegenständliche Struktur verantwortungsbewusst verändern und lockern und an ihre Stelle verbesserte, sichere sozial-kommunikative Beziehungen setzen.
- Die soziale Bedeutung von Merkmalen bestimmter Geräte und Materialien mit ihren Funktionen sowie die soziale Bedeutung und die Folgen des eigenen Handelns mit diesen Gegenständen herausarbeiten und erfahrbar machen.

Praxis

- Geräte hin- und herschieben;
- Kästen, Bänke, Barren, Reckstangen auf- und abbauen, deren Abstände verändern;
- Raum und seine Weite anders erleben, wenn man auf dem Schwungtuch, den Teppichfliesen, den Rollbrettern etc. rutschend und rollend den Raum durchquert.
- Kinder verstärkt unterschiedliche Inhalte ihres Spiels miteinander abstimmen lassen und mit konkreten, konstruktiven Handlungen versehen.
- Auf viele Veränderungen achten, da die eigene Wirksamkeit und Bedeutung für andere, dadurch immer wieder nachhaltig erlebbar gemacht wird.
- Inhalte: Omnibus, Bootsfahrt, Riesenschlange, Autobahn

Rolle des Pädagogen

- Entscheidungen für Umbauten mittreffen, absichern oder ablehnen;
- Organisation der Materialverteilung bei größeren „Baustellen-Projekten“, Unterstützung oder Behinderung von Gruppenbildungsprozessen;
- Refugien bei der Raumaufteilung für Kinder, die neu bzw. unsicher sind, schaffen.

Förderschwerpunkt: Rollenübernahme und Themenzentrierung

Der Aufbau von Kontakten zu anderen Kindern nimmt zu.

Unterschiedliche materiale und soziale Erfahrungen werden eingebracht, weitergegeben und ausgetauscht wodurch das Denken und Verhalten der Kinder permanent verändert, erweitert und differenziert werden.

Es nehmen solche kindlichen Tätigkeiten zu, bei denen eine gemeinsame Idee entwickelt wird, die dominierend für das Handeln der gesamten Gruppe ist. Es werden Rollen übernommen, die im Zusammenhang mit dem gemeinsamen materiellen Symbolen stehen.

Die Sprache als Mittel gewinnt an Bedeutung. Es werden

- Fragen zur Bedeutung von Sachen und Begriffen gestellt,
- Aussagen, Erläuterungen zu Erfahrungen und Kenntnissen gemacht,
- Regeln vereinbart,
- Bewertungen abgegeben und eingeholt,
- Verteilungen vorgenommen und Spielhandlungen koordiniert,
- Übereinstimmungen zur Bedeutung eines Gegenstandes und einer Spielhandlung vorgenommen,
- in der spielerischen Auseinandersetzung mit Themen aus der Erlebniswelt der Kinder Fragen aufgeworfen, die das Verständnis der Wirklichkeit erweitern.

Neben dem Wert der Sprache werden im gemeinsamen Spiel immer stärker auch Mimik, Gestik, Haltung und Handeln differenziert eingebracht.

Die Aussagekraft des zentralen Gegenstandes nimmt ab und die Symbolisierung zu, wodurch eine eigene Wirklichkeit entsteht. Die Materialien aus dem Alltag gewinnen so eine ganz andere Bedeutung.

Die gemeinsame Suche nach Utensilien für das geplante Spiel nimmt zu.

Konfliktsituationen ergeben sich ständig und werden als soziale Lernerfahrungen genutzt.

Diese Lernprozesse führen dazu, dass sich

- gegenseitiges Einfühlungsvermögen,
 - Rücksichtnahme,
 - sprachliche Fähigkeiten,
 - Hilfe anbieten,
 - Geben und Annehmen,
 - auf Vorteile verzichten sowie
 - Forderungen zu stellen
- entwickeln.

Praxis

- Expedition in den Weltraum, in das Tierreich – Affenkäfig, Affenschule, Maulwurf Grabowski, Erdferkel und Schlammkriecher
- Roboterwelt
- Die Post, die Eisenbahn, die Feuerwehr („Unser Haus brennt“), die Seefahrt („Die Seenotrettung“)
- Stuntmen,
- Pippi-Langstrumpf-Spiele
- Vampirjagd, Sumpfüberquerung, Bergwelt
- Zirkus

Förderschwerpunkt: Regeleinhaltung und Toleranz⁵

Themen, die diesem Förderschwerpunkt zugeordnet werden können:

- „Verstecken und Suchen“
- „Weglaufen und Fangen“
- „Drankommen und Abwechseln“
- „Mitteilen und Wahrnehmen“
- „Wetteifern und Zusammenspielen“
- „Verwöhnen und Sich-Anvertrauen“

⁵ Nähere Erläuterungen sind dem Kapitel „Regelspiele“ zu entnehmen.