

# Grundfragen

---

- Praxisfragen:
  - Was sind Sprechanlässe? – Was sind sprachanregende Umgebungen?
  - Was bedeutet das?
    - Kinder wollen sich sehr gerne zusammen mit den Eltern mit Bilderbüchern beschäftigen, halten aber vom sturen Vorlesen nur wenig.
- Grundfragen der Forschung:
  - Zusammenspiel von Sprechen, Denken und Welterfahrung?
  - Vorformen sprachlichen Denkens?
    - Ist Denken an Sprache geknüpft? – Gibt es Denken ohne Sprache?
- -> Ästhetische „Vorläufer“ des Sprechens

# Ästhetische „Vorläufer“ des Sprechens

- Erkennen von Klängen, Satzmelodien und Intonationsformen<sup>1</sup>
  - Klänge/Laute
    - Wo endet im Lautkontinuum ein A und wo beginnt ein O?
    - Zwischen 8 und 12 Monaten sind die Babies auf die Klänge/Laute der Muttersprache eingestellt.
  - Betonungsmuster<sup>1</sup> und Satzmelodien
    - machen Wörter identifizierbar (zwischen 8 und 12 Monaten)
    - Satzeinheiten können bereits vor dem Sprechen unterschieden werden.
- **Baby ist vor der Sprache bereits ein „Laut-, Wort- und Satzmusiker**
  - Offenheit für alle Sprachen weicht zugunsten der Feindifferenzierung in der eigenen Sprache
  - Gleiches System auch in der Sprechentwicklung
    - zuerst universelles Brabbeln, dann
    - Geräuschproduktion, die charakteristisch ist für „das eigene Volk“, für die Muttersprache
- **Auch hier**
  - **liegt bereits ein individuelles und soziales (Sprach-)Bildungsproblem vor.**

# Entstehen von Bedeutung beim Spracherwerb

- Gefühle erster „Sensor“ für Beziehung und (dann) für Bedeutung
  - Nach dem Stillen<sup>1</sup> der Grundbedürfnisse(!) und vor der nächsten Schlafphase:
- Entspannte<sup>1</sup> **Zeit** der Aufmerksamkeit,
  - in der die Mutter das Baby auf die Dinge der Umwelt verweist und dabei Gesten und Worte nutzt
- Dabei ist in Richtung auf Sprachkommunikation mindestens Folgendes bedeutsam:
  - (1) Bevorzugte **Situationen**, in den Laut-, Wort- und Satzmelodien erkennbar werden
  - (2) Dialog**situation** wird spürbar, in dem neben der Mutter-Kind-Beziehung auch ein Drittes, nämlich ein Ding oder ein Ereignis der Umwelt, eine Rolle zu spielen beginnt
  - (3) Die Bedeutung des Erlebten wird erkennbar durch
    - die Emotionalität der erfahrenen **Situation** und
    - den Handlungszusammenhang der gesamten erlebten **Szene**
- **Gesprochen wird also im Zusammenhang bestimmter Szenen**
  - sich wiederholende **Situationen** erleichtern die Erfassung der Bedeutungen
  - Wörter kommen so nicht isoliert vor, sondern erhalten Bedeutung
    - Bedeutung im „Mikrokosmos“ gemeinsam genutzter Gesten und mimischer Äußerungen

# Beginn des symbolischen Denkens

- **Eintritt in die Sprache = Eintritt ins symbolische Denken**
  - nicht selbst erlebte Erfahrungen werden mitteilbar
  - **Ausweitung subjektiver Erfahrungshorizonte**
    - prinzipiell kann auf alles zurückgegriffen werden, was eine soziale Gemeinschaft, eine Kultur zur Interpretation von Wirklichkeit an Denkmodellen bereitstellt
  - **Medienwelt gewinnt neben Sprache eine immer mächtigere Symbolkraft**
    - „Wir können davon ausgehen, dass jeder Form der Sinneswahrnehmung im Verbund mit geeigneten Medien symbolische Formen hervorbringen kann.“

# Bedeutung des Spiels – Spielen als Bildungsprozess

- Erfahrungswerte:
  - Jedes Jahr ein Spiel des Jahres und eine Spielmesse in Essen
  - Kinder spielen oder langweilen sich
- Spielen, allgemein = eine Fülle von Tätigkeiten im Kindertun
  - bauen, malen, imitieren, Rollen spielen, durchprobieren von Situationen, wiederholen und einordnen starker Eindrücke
  - Einübung, Entlastung, Aneignung und Austragen von Kräfteverhältnissen
  - symbolische Weltdeutung, seelische Heilung und vieles mehr
- daraus resultierende Forschungsmöglichkeiten
  - Funktionen des Kinderspiels
    - Funktionen untersuchen, die durch das Kinderspiel aktiviert werden
  - Grammatik des Spielens
    - Strukturen ausfindig machen, durch die ein bestimmtes Verhalten zum Spiel wird.

# Funktionen des Kinderspiels

## ■ Allgemein

- Alle menschlichen Möglichkeiten scheinen ins Spiele einziehbar zu sein
  - sinnliche, körperliche, kognitive, emotionale, moralische und soziale Fähigkeiten

## ■ Blick in die Tierverhaltensforschung – „Schon im Spiel der Tiere“

- Spiel = Einübung in die spezifischen Lebensweisen und Aufgaben einer Tierart
  - Jagdfähigkeiten, Geschlechtsverhalten, körperliche Geschicklichkeiten und auch
  - spielendes Üben von Fähigkeiten, die im realen Leben momentan weniger gefragt sind
- Fazit: Viele Informationen aufnehmen und verarbeiten, heißt vielen Informationen begegnen, die die Chance erhöhen, wesentlichen Informationen überhaupt übend begegnen zu können.

## ■ Psychologie des Kinderspiels -> Voraussetzungen der kognitiven Entwicklung

- kognitive Zusammenhänge sind eingebettet in Felder von Neugier, Ausprobieren und Erfinden
- imaginative Zusammenhänge – „Vergegenwärtigen“ unterschiedlicher Wirklichkeiten – „Als ob“

## ■ Kinderpsychotherapie -> emotionale Bedeutung des Spiels -> Spieltherapie

- emotionale Beziehungen thematisieren, strukturieren -> Selbstheilungsfunktion des Spiels

## ■ Frage bleibt: Was macht das Spiel zum Spiel? -> Grammatik des Spiels

# Grammatik des Spiels

- **Gemeinsamer Grundkanon typischer Merkmale des Spiels:**
  - ist frei von äußeren Zwecken
  - bildet einen eigenen Verhaltensbereich
    - Man betritt ihn, wenn man sagt: „Ich spiele.“, und verlässt ihn bewusst.
  - erzeugt Spannungen und Motivationen immer wieder aus sich selbst
    - hält diese für die Zeit des Spiels aufrecht
  - hat Anfang und Ende auf der Zeitskala
  - hat zwischen Anfang und Ende eine spezifische Dramatik
    - Widersprüche bestehen nebeneinander und können in beide Richtungen entschieden werden
  - bietet Raum und Zeit für Vorstellungskraft und Fantasie
  - hat eigene Gesetzlichkeit, die neben der der Wirklichkeit existiert bzw. existieren kann
  - psychoanalytische Sicht:
    - ist intermediärer Raum zwischen Wirklichkeit und Wunsch und lässt so Neues entstehen
    - ist Versöhnungsraum für Utopie und Wirklichkeit
    - bietet Möglichkeit, Konsequenzen der neuen Ideen testend durchzuspielen
  - braucht nicht nur bei Kindern Zeit und Raum sowie eine freie ungezwungene Atmosphäre

# Vom Ort des Spiels in der Beziehung zwischen Kind und Welt

- Erste drei Lebensmonate noch kein Spiel zu beobachten, aber
  - Nachahmungsmechanismen sind zu beobachten
    - z.B. runder Mund bei Laut O, geschlossener bei M
  - alle Wahrnehmungsweisen funktionieren bereits zusammen:
    - Hören, Sehen und Fühlen
  - Dinge werden nicht einzeln wahrgenommen, sondern im Strom unendlicher Wahrnehmung als Teil einer erlebten Szene
- **Zwischenfazit: Damit sind zwei Grundbausteine spielerischen Verhaltens gegeben:**
  - einfache Formen des Nachahmens
  - strukturierendes Erfahren aus szenischem Erleben
- Spielerische Elemente in ersten Eltern-Kind-Dialogen:
  - wie Funktionslust, Wiederholung und Variation
- „**Mitziehen**“ ist hier ein zentraler Begriff der Säuglingsforschung



# „Mitziehen“ Richtung erstes Selbstbewusstsein

## ■ Text S. 2, Spalte 2, Zeile 228ff

- Szenisches Erleben, Mitziehen und Testen der eigenen Grenzen, die Suche nach den Grenzen von Selbst und Anderem, das scheinen die wichtigsten Momente zu sein, die in dieser Zeit den kindlichen Spielen zu Grunde liegen.
- In der nächsten Zeit erweitert sich das kindliche Selbst durch eifrige Beobachtung seiner sozialen Umwelt und vor allem durch deren Imitation. Über die Imitation versetzt es sich in andere hinein und macht deren Verhaltensmuster und die daran geknüpften Gefühle in sich selbst lebendig. Damit beginnt seine Fähigkeit zur empathischen Einfühlung. Indem es eine Zeit lang ein anderer als es selbst sein kann - zum Beispiel in Imitationsspielen - gewinnt es auch Distanz zu sich selbst und vermag sich selbst von außen wahrzunehmen.
- Dann setzt sich erweitert fort, was unter dem Begriff des "Mitziehens" an spielerischen Interaktionen zwischen Eltern und Kind bereits früher begonnen hat, mit dem wesentlichen Unterschied, dass nun viel mehr Initiative von den Kindern ausgeht. Sie stacheln nicht nur zu solchen Spielen an, sie ergreifen auch die Initiative bei Veränderungen und wissen sich dem Geschehen zu entziehen.

# Geburt von Selbstbewusstsein und Empathie

## ■ Zwischenfazit – Selbstbewusstsein

- Szenisches Erleben und Mitziehen ermöglichen das Testen der eigenen Grenzen
- Grenzerprobungen machen die eigenen Grenzen im Unterschied zu Anderen erfahrbar

## ■ Folgeentwicklung zur Empathie<sup>3</sup>

- verstärkte Beobachtung der sozialen Umwelt und deren Imitation (s.o. Nachahmung)
- Imitation
  - unterstützt das Hineinversetzen in Andere
  - ermöglicht, sich selbst von außen zu sehen bzw. Distanz zu sich selbst zu gewinnen
- Ausweitung dieser Grunderfahrungen von Selbst und Anderem im weiteren Spiel des „Mitziehens“
  - Initiative geht verstärkt vom Kind aus
  - Spiel gewinnt Bedeutung für die Abstimmung von Affekten zwischen Kind und Erwachsenen
  - Das Aufgreifen einer **Geste**<sup>1</sup> des Kindes hebt diese aus den anderen hervor
    - » Ihre<sup>1</sup> Variation und Wiederholung spiegelt auch die durch sie<sup>1</sup> ausgelösten Gefühle<sup>2</sup>
    - » Ihre<sup>2</sup> Betonung ggfs. auch Übertreibung hebt sie<sup>2</sup> aus Fluss der Gefühle hervor, thematisiert sie<sup>2</sup>

## ■ Zwischenfazit – Empathie<sup>3</sup>

- Spiel führt hier zur Abstimmung dessen, was man miteinander tut<sup>3</sup> und miteinander fühlt<sup>3</sup>

# „Als-ob-Spiele – Zwischenbereich zwischen Denken und Handeln

- Unmittelbare Nachahmung des „Mitziehens“ weicht mehr und mehr einem zeitlich verschobenen Nachahmen
    - Verhaltensmuster müssen dazu in geeigneter Form im Kind „abgespeichert“ u. „abspielbar“ sein.
  - Muster der Selbst- und Welterfahrung und Muster der Imitation
    - dienen der Vorstellungskraft, der Fantasie und dem Spiel als Ausgangspunkt
- und umgekehrt:
- Vorstellung, Fantasie und Spiel
    - werden zu einem wesentlichen Teil der Welterfahrung.
  - Ein Raum des „Als-Ob“ öffnet sich so im Spiel,
    - in dem alle gespeicherten Erfahrungsmuster in individueller Weise neu kombinierbar werden.
    - Das ermöglicht, „nicht nur die Muster der Vergangenheit von der Zukunft zu erwarten“, sondern mit den Mustern der Vergangenheit zu spielen und Zukunftsmuster zu entwerfen und zu simulieren
  - **Zwischenfazit „Also-ob-Spiele“**
    - Die aufgeschobene Wahrnehmung und deren fantasievolle Variationen bilden die Grundlage der „Als-ob-Spiele“, die die Kinder ab dem zweiten Lebensjahr mehr und mehr spielen

# Zukunftswerkstatt „Als-ob-Spiel“

- Immer mehr Grundthemen des Lebens gehen in das Spiel ein:
  - Fürsorge und Vertrauen, Selbstbewusstsein und Aggression, Neugier und Faszination, Empathie und Liebe, Grenzen und Schranken sowie Sorgen und Ängste
  - Das Spiel bildet so die Wirklichkeitserfahrung in all den bedeutungsvollen Beziehungen ab, die das Kind zur Wirklichkeit unterhält
- Ein Zwischenbereich zwischen Denken und Handeln wird eröffnet,
  - indem das Kind mit der szenischen Repräsentation und ihren Variationsmöglichkeiten spielt/denkt.

Zusätzlich auch ein neue Dimension

- bei der Bildung und Regulierung der Gefühle und Empfindungen
  - Bei den „Spiegel-Spielen“ des Mitziehens brauchte das Kind eine unmittelbar spiegelnde Person  
Nun aber
  - übernehmen Spielfiguren diese Rolle, indem das Kind seine Gefühle in die Szene projiziert und mit den Spielfiguren einen Kommentar zu den eigenen Erlebnis- und Erfahrungsmustern gestaltet/denkt.
  - Auch andere Kinder können in den Spiegelfiguren die Abnabelung von den Eltern unterstützen
- -> Mead: ME – I – SELF + PLAY- GAME
  - -> Krappmann: Rollendistanz – Empathie – Ambiguitätstoleranz (13.2)

# Neun Thesen: Spiel als Bildungsgeschehen sehen

1. Spiel ist freiwillige eigenständige Zuwendung der Kinder zur Um- und Mitwelt.
2. Spiel ist für Kinder immer mit Sinn verbunden.  
Man kann nicht sinnlos spielen, wohl aber sinnlos lernen.
3. Spiel integriert alle Möglichkeiten der Kinder.  
körperlich sinnliche Erfahrungsweisen – szenische, bildhafte Vorstellungen – subjektive Fantasien –  
sprachliches und nichtsprachliches Denken – sozialen Austausch und Verständigung
4. Spiel erfolgt im Rhythmus der subjektiven Erfahrungsprozesse  
Man kann Kinder durch äußere Zeitpläne aus diesem Rhythmus reißen oder aber ihnen dabei helfen, diesen Rhythmus für sich zu finden.
5. Spiel braucht Spielräume aller Art.
6. Spiel ist vielsinnliche Erfahrung  
und widerspricht einem Lernverständnis, das auf der Förderung einzelner Kompetenzen beruht
7. Spiel ist grundsätzlich offen für Andere,  
vor allem für Gleichaltrige und aber auch Erwachsene.
8. Spiel ist schöpferische Produktion,  
die selbst Widersprüche verknüpfbar macht.
9. Spiel ist die Arbeit des Kindes  
und kann auch die schöpferische Kraft der Erwachsenen beflügeln.