

KOMPLEXSPIELE IM KINDERGARTEN DES XXI. JAHRHUNDERTS

I. Einführung, Problemgestaltung, Untersuchungsvorgeschichte

Das XXI. Jahrhundert wird nach meiner Meinung in dem Standpunkt der Spiele und der Spielzeuge noch viele weitere aufbeschleunigende Veränderungen aufführen.

Die neuen Spiele und Spielzeuge folgen einander im bisher noch nie erfahrenen Tempo, und diese Lage verändert unsere über das Kinderspiel früher ausgesagte Meinung. Es lohnt sich, diese Veränderungen in Anschlag zu bringen und festzumachen.

Das Lieblingsspiel der Jungen ist immer mehr das Schaffensspiel, vor allem das Konstruktionsspiel. Es ist aber eine sehr ungünstige Erscheinung, dass die Jungen für die Aktionsspiele und die Themen von der TV den Vorrang geben.

Das Rollenspiel, die Lieblingsspiele der Mädchen haben sich auch modernisiert. Die Mädchen haben Anspruch auf die sogenannten richtigen Mittel in ihrem Spiel.

In den typischen Spielen der Jungen und der Mädchen zeigen sich immer mehr Ähnlichkeiten, was die Anwendung von modernen Mitteln betrifft.

Eine andere charakteristische Erscheinung der Gegenwart in Ungarn ist, dass sich die Kinder immer weniger bewegen, also Spiele mit weniger Bewegung, nämlich Tischspiele dominierend gespielt werden.

Die turbulenten, iterativen Veränderungen haben aber auch andere Folgen. Dadurch kann sogar das vertiefte Spiel gestört werden. Was für eine Wirkung kann es haben? Dieser Prozess kann sogar bei den Kindern gegen das Spiel und das Spielzeug zur Gleichgültigkeit führen.

In dieser Hinsicht müssen wir auch die neue pädagogische Wirksamkeit forschen.

Laut unserer Untersuchungsergebnisse ist eine Möglichkeit der günstigen Veränderungen unter umsichtigen Bedingungen von dem Komplexspiel zu erwarten.

In meinem Vortrag berichte ich zuerst kurz über unsere früheren Untersuchungen, über die Untersuchungsvorgeschichte dieses Themas. Als eine zweite Gedankeneinheit folgen die Definition, die Erklärung des Komplexspiels. Dann nenne ich noch weitere theoretische Angaben zu den Komplexspielen und deren verschiedenen Erscheinungsformen. Zuletzt berichte ich noch über unsere Untersuchungen im Kreise von Komplexspiele spielenden Kindern bzw. ich werde all dies mit Bildermaterialien illustrieren.

Unsere früheren Untersuchungen wurden in 2 Studien zusammengefasst: „Was und wie spielen die Kinder um die Jahrtausendwende?“¹ Und „Eigenheiten und Präferenzen in den Spielen der Mädchen und der Jungen“². Diese Themen gaben weitere, neue Gesichtspunkte unseren Nachforschungen. Als Einführung möchte ich die Ergebnisse

¹ Gy. Kovács - É. Bakosi: How and what children play at the threshold of the third Millennium. = Acta Ethnographica, 44. Akademiéverlag, Budapest, 1999.

² Es wurde in Lisszabon, auf der World Play- Konferenz vorgetragen und ist in Kovácsné Bakosi Éva: Eigenheiten und Präferenzen in den Spielen der Mädchen und der Jungen erschienen. = Kindergärtner- und Grundschullehrerbildung um die Jahrtausendwende. Unter Redaktion von Kovácsné dr. Németh Mária, Hochschulen für Lehrer- und Kindergärtnerausbildung, Kolleg von Hochschulfakultäten, Kindergärtner- und Grundschullehrerverband, Kaposvár, 2000.

unserer vorherigen Untersuchungen zusammenfassen. Im Mittelpunkt der Nachforschung stand die Untersuchung der Wirkung von der modernisierten Gesellschaft auf das Spiel, in besonderer Hinsicht auf die Geschlechtsunterschiede.

Nach einer 1450 Vorschulkinder betreffenden ungarischen Vermessung haben wir ein zu den italienischen Untersuchungsergebnissen von Vanda Lucia Zammuner³ ähnliches Ergebnis bekommen. Auch bei uns in Ungarn ist es typisch, dass sich die Eltern von der Geburt des Kindes an nach dem Geschlecht richten. Die Gestaltung der Geschlechtsidentität ist während der Behandlung des Kindes, in den Anforderungen, der Gestaltung der Umgebung und nicht zuletzt in der Sicherung der Spielvoraussetzungen zu beobachten.

Laut der Daten dieser Vermessung sind die typischsten Spiele der Jungen das Autospiel, das Bauen, das Montieren und das LEGO Spiel. Bei den Jungen ist das aggressive, angreiferische Benehmen charakteristischer: sie sprechen grob miteinander, sie stoßen ihre Partner oder sie schlagen ihre Spielzeuge zu Boden.

Zu den Lieblingsspielen der Mädchen gehören mit den Puppen zu spielen, das Familienspiel, die verschiedenen Rollenspiele, das Puppenspiel, das Zeichnen. Ihr charakteristisches Benehmen zeigt ihre affektive Sensibilität. Was für neuen Züge haben wir in den Spielen der Mädchen und der Jungen entdeckt bzw. nennen können?

- Die Spielpräferenz beider Geschlechter deutet auf die Wirkung der Medien an. Diese Wirkung erscheint bei den Jungen aber markanter und steigert die Aggression.
- Typisch ist die schnelle Veränderung der Spiele und der Spielzeuge, die Turbulenz.
- Die geschlechtsspezifischen Spiele bewegen sich zwischen 80-90 Prozent.
- Immer häufiger erscheint der Anspruch auf die Einbeziehung der Arbeitsmittel der Erwachsenen und anderer Materialien und Gegenstände der Wirklichkeit in das Spiel. Diese Erscheinung können wir mit der These von J. Piaget erklären, der diese auf die Schulkinder bezogen hat: „Je mehr sich das Kind nach der natürlichen und sozialen Welt richtet, desto weniger erlaubt es sich die symbolischen Entstellungen und Lügen, da es jetzt nicht mehr die Außenwelt zu dem Ich assimiliert, sondern das Ich wird immer mehr der Wirklichkeit untergeordnet.“⁴

Im Zusammenhang mit dem Zitat haben wir eine interessante Beobachtung gemacht. Die Kinder (über 5 Jahre) waren nicht bereit in der Anwesenheit der Erwachsenen (Studenten und Gastpädagogen) Rollenspiele zu spielen. Sie begannen mit dem Spiel (z. B. dem Faschingspiel, dem Märchenspiel, dem sogenannten Einkleidspiel) erst wenn die Fremden schon weggegangen waren.

Was aber die Erscheinung der das Spielzeug betreffenden Spielwünsche angeht, können wir sie heutzutage – anders als in den früheren Untersuchungsergebnissen – schon in den früheren Lebensjahre circa mit 4,5 – 5 Jahren nachweisen.

- Die Jungen spielen ihren Spielwünschen entsprechende Spiele seltener vor den Erwachsenen, besonders in einer Gemeinschaft.
- Die eine Bewegung erfordernden Spiele sind bei den beiden Geschlechtern in der Reihe der Lieblingsspiele in den Hintergrund geraten. Bei den Jungen sind sie auf dem 5. und bei den Mädchen auf dem 7. Platz.
- Von den Spielwünschen der Kinder fehlen die Puppenspiele, das Basteln (Spielzeugvorbereitung) und die dramatischen Spiele.

Aus der Vermessung stellte es sich heraus, dass die Jungen und Mädchen nicht nur andersartig, sondern auch mit anderen Spielzeugen gern spielen. Sie verfügen über eine sich der Geschlechtsrolle richtende Spielpräferenz. Die sozialisierende Wirkung der Lieblingsspiele (vor allem der Rollenspiele) der Mädchen ist ja bekannt. In diesen Spielen haben die affektiven Faktoren eine entscheidende Rolle. Zur selben Zeit sehen wir die Lieblingsspiele der Jungen (Bauspiele, Mannschaftsspiele), in denen die Kinder erlernen müssen, sich in die Tätigkeit einer Gruppe anzuschließen, entsprechender durch Regel

³ Rita. Atkinson - Richard C. Atkinson – Edward E. Smith – Dary J. Bemm: Psychologie, Osiris – Századvégverlag, Budapest, 1994.

⁴ J. Piaget: Play, dreams and imitation. New York, W.W. Norton, S.145.

gesteuerter Kamerad zu werden, die Abweisung anzunehmen. In diesen Spielen kommen das Überzeugen und das Rechtsprechen öfter vor. Der sozialisierende Wert dieser Spiele ist hoch, nur wir beurteilen ihn aus anderen Gesichtspunkten. J. Lever ist der Meinung, dass in den Spielen der Geschlechter bestehende „Unterschiede bei den Jungen und den Mädchen eigentümlich verschiedenartige sozialisierende Erfahrungen und partnerschaftliche Fertigkeiten sichern. die Spiele der Jungen ermöglichen, mit der Mannigfaltigkeit umgehen, mit vielen Menschen zusammen kooperieren, unpersönliche Regelsysteme bewältigen und für gesellschaftliche und zur gleichen Zeit persönliche Ziele arbeiten zu lernen.“⁵ In den Mannschaftssportspielen bekommen die Jungen für die Entwicklung ihrer Fähigkeiten eine Belohnung, sie erwerben Führungserfahrungen, sie können hier den Wettfeind unpersönlich behandeln und sie können so ihre Selbstbeherrschung bewahren.

Die obigen Gedanken habe ich nach der Leverschen Komplex-Spielauffassung zitiert. Er hat mich in der Erkenntnis bestärkt, dass wir und mehr mit den verschiedenen Spielen der Geschlechter beschäftigen müssen, da beide wertvolle Elemente enthalten. Die Frage ist also, wie diese Elemente in das Spiel der Geschlechter ein- oder übertragbar sind, bzw. ob das Spiel der beiden Geschlechter einander näher gebracht werden kann.

Es ergibt sich aber die Frage, ob dieser Anspruch eigentlich notwendig ist, ob das Spiel der Kinder in diese Richtung beeinflusst werden kann. Unsere Antwort ist ja. Die Spielwahl nach den Geschlechtern wird ca. nach dem 4,5 Lebensjahr immer dynamischer und charakteristischer. Über deren vielseitige Gründe möchte ich diesmal nicht sprechen. Wir nehmen diese Tatsache als eine Charakteristik der Entwicklung des Geschlechts-Identitätsbewusstseins zur Kenntnis. Wir müssen es aber bemerken, dass mit dem Ausfall einiger Spielformen (so sind z. B. bei den Mädchen das Konstruktionspiel und den Jungen das Rollenspiel) auch die in dem Spiel vorhandenen günstigen Wirkungen verloren gehen. Wir sprechen hier natürlich nicht über die zwanghafte Erhaltung dieser Spiele, sondern über eine auf den Spielinteressen der Kinder und der Modernisierung basierende Suche von neuen Möglichkeiten, die für das Spiel und die Persönlichkeitsentwicklung beider Geschlechter vorteilhafte Wirkung haben.

Dazu ist das Komplexspiel unserer Auffassung unserer Meinung nach fähig. In den solchen Spielen erscheint der Erhalt der Koedukation des Spiels fast wie ein natürlicher Anspruch der Kinder. Eines meiner Ziele ist es jetzt, diesen Anspruch der Kinder in meinem Vortrag zu beweisen. Dazu müssen wir aber zuerst den Begriff des Komplexspiels zu erklären und zu definieren.

⁵ Michael Cole – Sheila R. Cole: Entwicklungspsychologie. Osirisverlag, Budapest 1997. S.537.

II. Definition des Komplexspiels

Von den über das Komplexspiel handelnden Schriften sind die von dem Franzosen J. Piaget und die von dem Amerikaner J. Lever die bekanntesten. Beide suchen und finden in den Regelspielen der Schulkinder die Komplexspiele. Solche Spiele wurden öfter im Kreise der Jungen aufgezeichnet.

J. Lever⁶ betrachtet diejenigen wetteifernden, Mannschafts- also Rollenspiele als Komplexspiele, die über die folgenden Merkmale verfügen:

1. Sie beanspruchen von jedem einzelnen Spieler eine andere Rolle anzunehmen.
2. Sie benötigen eine größere Menge von Teilnehmern.
3. Die Spieler rivalisieren miteinander, um ein gewisses Ziel zu erreichen (z. B. Tor).
4. Eine vorgeschriebene Regel ist immer gültig und der Verstoß gegen diese Regel wird bestraft.
5. Sie beanspruchen Mannschaften.

J. Lever hat zu den beobachteten Spielen Punkte geordnet und durch diese hat er die Komplexität des Spiels qualifiziert. Er hat die Punkte der Komplexität des Spiels der Jungen und der Mädchen und dazu noch die mit dem Spiel verbrachte Zeit festgesetzt. Das Resultat der Untersuchung dient als Grundlage der folgenden Tabelle:

Die prozentuelle Zusammensetzung der Spielzeit der Jungen und der Mädchen in den Spielen von unterschiedlicher Komplexität⁷

Tabelle 1.

Die Punktzahl der Komplexität	Das Spiel	Das Geschlecht des Kindes	
		Mädchen %	Jungen %
0	Rollbrettfahren, Radeln, Tonaufnahmehören	42	27
1	Singen, Ballspielen, Kegelspiel, mit einem elektrischen Auto spielen	7	12
2	Phantasiespiel im Zimmer, Springseilspiel, Fangspiel, einfache Kartenspiele	31	15
3	Gesellschaftsspiele, Damespiel	31	15
4	Geländespiel	2	1
5	Mannschaftssportarten	10	30

J. Lever ist der Meinung, dass die Kinder an vielen verschiedenen Spielen teilnehmen, darunter auch an Komplexspielen. „Die Mädchen spielen aber durchschnittlich weniger Komplexspiele und das mit wenigeren Teilnehmern als die Jungen.“⁸ Wenn es auch im Spiel der Mädchen eine Komplexität gibt (z. B. Springseil oder Marokko), stoßen sie im Spiel von Angesicht zu Angesicht nicht aneinander. Ein jedes Mädchen wetteifert alleine gegen die Punktzahlen der Anderen. Die Jungen spielen immer mit einem größeren Mannschaftstand zusammen. Bei den Jungen ist das Mannschaftsspiel (mit 10-15 Personen) charakteristischer, die Mädchen spielen nur selten in einer Gruppe mit mehr als 6 Personen. Einige von den Mädchen unterhalten sich lieber, anstatt zu spielen – schreibt der Verfasser.

⁶ Lever Janet (1978): Sex differences in the complexity of children's play and games. = American Sociological Review, S. 43. 471-483.

⁷ Lever J.: s. o. (1978)

⁸ Michael Cole – Sheila R. Cole: Entwicklungspsychologie. Osirisverlag, Budapest 1997. S.537.

In der ungarischen Fachliteratur müssen wir den Namen von György Kovács⁹ unbedingt erwähnen. Er beschäftigte sich mit dieser Erscheinungsform des Spiels im Zusammenhang mit seiner Analyse der persönlichkeitsentwickelnden Wirkung der Komplexspiele. Der Verfasser betrachtete die Ineinanderverknüpfung der verschiedenen Spielformen, bzw. die um eine Spielkonzeption gruppierenden zusammengesetzten Spiele als Komplexspiele.

Nach unserer Interpretierung bedeutet das Wort „komplex“:

1. kompliziert, zusammengesetzt
 2. die Ergebnisse von mehreren Wissenschaftszweigen, Berufen anwendend
- Komplexität: Kompliziertheit, Zusammengesetztheit¹⁰

Anderenorts:

komplex: „aus mehreren verschiedenen Elementen, Faktoren bestehend, (kompliziert) zusammengesetzt.“¹¹

In dem Pädagogischen Lexikon¹² ist das Wort „komplex“ als Vorsilbe von vielen pädagogischen Fachausdrücken zu finden. Unter den inhaltlichen Merkmalen des Begriffes sind am meisten die folgenden Ausdrücke zu finden: Themenkreis, Problemkreis, Themengruppe, Gruppierung, mehrseitig, vielseitig, zur gleichen Zeit bestehend, zusammengesetzt, kombiniert. Es ist noch interessant, wie man das komplexe Unterrichtsfach nach 3 Formen definiert:

1. Komplexes Unterrichtsfach ist, in dem die einzelnen Gebiete miteinander in einem engen thematischen (verwandten) Zusammenhang stehen. (z.B. Literatur + Geschichte; Biologie + Chemie + Geographie usw.)
2. Wenn der bestehende Zusammenhang nicht auf einer Verwandtschaft beruht, sondern das Fach andere, voneinander weiter stehende Inhalte zusammenbindet, ist lieber der Ausdruck „integriertes Fach“ richtig. (Bei uns in Ungarn ist z.B. die Stunde der Klassenlehrer so ein Fach.)
3. Aus der Komplexität des Lebens stammen die am kompliziertesten zusammengesetzten Fächer.

Die obige Beschreibung und die Übersicht der charakteristischsten Merkmale des Grundbegriffes hielt ich deswegen für wichtig, da nur so unsere Komplexspielauffassung zu verstehen ist.

Die inhaltlichen Merkmale des Wortes „komplex“ und das Spiel der Kinder unserer Zeit haben die Ergänzung und das Umdenken der Komplexspielauffassung von J. Piaget und J. Lever zeitgemäß gemacht.

Wir nehmen die Komplexspielauffassung von J. Piaget und J. Lever an, aber wir halten sie auf die inhaltlichen Merkmale des Grundbegriffes bauend für ergänzbar. Unserer Meinung nach sind die Komplexspiele nicht nur im Rahmen der Regelspiele zu finden. Nicht nur die Wetteifer- und Mannschaftsspiele gehören zu diesem Spielkreis. Unsere Beobachtungen bedeuten auch hinsichtlich des Alters eine Veränderung. Schon im Kindergartenalter (cirka nach 4,5 Jahren) ist das Komplexspiel, die Komplexspielform unserer Auffassung, immer häufiger zu finden.

⁹ György Kovács: Die persönlichkeitsentwickelnde Wirkung der zusammengesetzten (komplexen) Spiele = Spielpädagogisches Forum, 1985. in der Redaktion von György Kovács, Hajdúböszörmény, 1985.

¹⁰ Fremdwörterbuch. Hauptmitarbeiter: Judit Zigány. Akademie Verlag, Budapest, 1994. S. 411.

¹¹ Ungarische Larousse Enzyklopädie Bd. 2. = Librairie Larousse, Paris, 1979. Akademie Verlag, Budapest, 1992. S. 495. siehe noch im Ungarischen Erläuternden Handwörterbuch. = Akademie Verlag, Budapest, 1972.

¹² Pädagogisches Lexikon Bd. 2. Hauptredakteure: Zoltán Báthory – Iván Falus. Keraban Verlag, Budapest, 1997. S. 266.

Was ist also das Komplexspiel? *Wir betrachten also die Erscheinungsform des Spiels als Komplexspiel, in der gleichzeitig mehrererlei Spielelemente vorhanden sind und durch die schöpferische, kombinatorische, konstruktive Mitwirkung der Spieler eine zusammengesetzte, komplizierte Spielidee verwirklicht wird.*

Diese Definition ermöglicht die Ausbreitung des Komplexspiels und bietet weitere Standpunkte zur Skizzierung verschiedener Modelle.

Im Folgenden werden wir diese möglichen Modelle durchblicken.

III. Die verschiedenen Erscheinungsformen des Komplexspiels

Man kann im Spiel der Kinder die im Spielprozess manifestierende Zusammengesetztheit, Kompliziertheit, die gleichzeitig vorhandene mehrseitige Verbindung, die Vielfältigkeit oft beobachten. Dem 5. Geburtstag des Kindes nähernd sind diese Merkmale immer öfter zu sehen. Wir können die Verknüpfung und Ineinandergehen der Rollenspiele erfahren. Oft gibt z. B. das Familienspiel einen Rahmen für die anderen Rollenspiele: die Mutter geht zum Friseur, in das Geschäft, bringt ihr Kind zum Arzt oder bereitet sich für ein Fest vor.

Oft sind aber ganz verschiedene Spielarten in einem engen Zusammenhang: in einem Spiel mit verschiedenen Rollen muss man für die Ergänzung der Bedingungen sorgen, man muss konstruieren, basteln, damit sich das Spiel entfalten kann.

Die Vielfältigkeit und Kompliziertheit der Spielzeuge weist auch auf das Vorhandensein der Komplexität hin.

Die gleichzeitige Geltung der vielerlei Rollen und Regeln ist eine weitere Erscheinungsform des Komplexspiels.

Man kann aus der spezifischen Kombination der 3 Grundelementen des Spiels: der Operation, der Rolle und der Regeln, eine andere Komplexspielform ableiten.

Je eine umfassende problematische Spielsituation und deren Lösung brauchen auch eine zusammengesetzte, komplexe Spielform.

Wegen seiner persönlichkeitsentwickelnde Wirkung kann über ein gegebenes Spiel ausgesagt werden, dass es ein Komplexspiel ist, wenn es eine zusammengesetzte, mehrseitige Veränderung ausübt.

Die Tabelle 2. fasst die verschiedenen Erscheinungsformen der Komplexspiele zusammen.

Schon aus der J. Leverschen Annäherung sieht man, dass die Kinder, besonders die Jungen immer mehr Zeit mit Komplexspielen verbringen. Die inhaltlichen Merkmale des Komplexspiels zeigen aber, dass es die Spielform der über größere Spielerfahrung verfügenden Kinder ist, da es in einer bestimmten Phase der Entwicklung des Kindes bzw. des Spiels erscheint. Auf Grund unserer Beobachtungen legen wir diese Anfangsphase auf die Jahre 4,5 bzw. 5 Jahre. Im Spiel dieses Alters kann man schon einen, manchmal aber auch mehrere Komplexspielemente erkennen. Die Spiele, in denen diese Elemente noch nicht so dominant erscheinen, nennen wir **Präkomplexspiele**, Vorkomplexspiele.

Die Komplexität des Spiels kann zur gleichen Zeit mehrseitig zur Geltung kommen, z. B.: verschiedene Spielarten verbinden sich miteinander, vielerlei abwechslungsreiche Gegenstände werden benutzt bzw. gemacht, eine komplizierte Spielsituation wird unternommen, das Spiel eine vielseitige persönlichkeitsentwickelnde Wirkung hat, also es ist sogar mehrmals komplex. Für solche Spiele brauchen wir den Ausdruck **Multikomplexspiel**.

DIE VERSCHIEDENEN ERSCHEINUNGSFORMEN DER KOMPLEXSPIELE

Tabelle 2.

Grund der Komplexität	Merkmale, Charakteristik
1. Die Verknüpfung der Spielarten*	1. zwei Spielarten: Rollen – Konstruktion Rollen - Regeln Konstruktion – Regeln 2. drei Spielarten: Rollen – Konstruktion –Regeln
2. Die verwendeten Gegenstände	1. Spielzeuge, Arbeitsgeräte, Gebrauchsgegenstände 2. Spielzeuge, Einrichtungsgegenstände 3. Spielzeuge, Arbeitsgeräte, Gebrauchs- und Einrichtungsgegenstände 4. Spielzeuge, Verbrauchsartikel, Arbeitsgeräte 5. fertige und halbfertige Gegenstände (präkomplex) 6. fertige und halbfertige Gegenstände, verschiedene Materialien, Werkzeuge 7. fertige und verschiedene Materialien, Werkzeuge 8. traditionelle und moderne Gegenstände
3. gleichzeitig oder hintereinander erscheinende Rollen in einem Spiel	1. zwei Rollen (präkomplex) 2. drei Rollen 3. vier Rollen 4. fünf Rollen 5. mehr als fünf Rollen
4. Die gleichzeitige Gültigkeit von vielerlei Regeln	1. zwei Regeln 2. drei Regeln 3. vier Regeln 4. fünf Regeln 5. mehr als fünf Regeln
5. Das Vorhandensein der strukturellen Elemente des Spiels*	1. Operation – Rolle (präkomplex) 2. Operation – Regeln (präkomplex) 3. Operation – Rolle – Regeln 4. Rolle - Regeln
6. Die Problemsituation und deren Lösung ist zusammengesetzt und kompliziert	1. mehrere Entscheidungspunkte 2. die Spielhandlung verläuft auf mehreren Wegen 3. die Bedingungen müssen aufgetrieben werden für die fehlende Rolle, Aufgabe müssen andere gewonnen werden 4. die vorherige Spielstrategie wird verändert 5. der Kreativitätsindex des Spiels ist hoch
7. In einem Spielverlauf verknüpfen sich mehrere Themen	1. zwei Themen (präkomplex) 2. drei Themen 3. vier Themen 4. mehr als vier Themen
8. komplexe persönlichkeitsentwickelnde Wirkung	1. psychische Entwicklung 2. soziale Entwicklung 3. somatische Entwicklung
9. andere zusammengeordnete Gesichtspunkte (Janet Lever)	1. alle Spieler in einer anderen Rolle, 2. eine ziemlich große Teilnehmerzahl, 3. Kampf um ein gewisses Ziel, 4. vorgeschriebene Regeln, wogegen der Verstoß bestraft wird, 5. Mannschaften erfordern,

*Hier erscheint das Funktionsspiel nicht, da es der Grund aller anderen Spiele ist und von dessen Vorhandensein wird das Spiel nicht komplizierter und zusammengesetzter, was das Kriterium des Komplexspiels ist.

* Das Vorhandensein der Operationsstufe ist eine Bedingung der komplizierteren Spiele, es dient zum Verstehen der Spielsituation und dem zum Weitergehen benötigten Üben. Es gehört also lieber zu den präkomplexen Elementen.

IV. Untersuchungen im Kreise der Komplexspiele

Nach der Interpretation der Begriffe und der Vorstellung der möglichen Erscheinungsformen der Komplexspiele spreche ich über unsere Untersuchungen im Thema.

Durch die Beobachtung des Spiels der Vorschulkinder mit 4,5 – 6 Jahren haben wir zu der Schlussfolgerung gekommen, dass dort, wo den Kindern Großraumbauspiele, vielerlei und frei verwendbare Stoffe, Materialien und Gegenstände zur Verfügung standen bzw. wo sie während der Erlebnis – und Erfahrungsverschaffung vielseitig tätig waren: spielten, mit Erwachsenen zusammen arbeiteten, sich frei bewegten und entscheiden konnten, welche Tätigkeit sie ausüben wollen, war ihr Spiel nach der Erlebnisverschaffung viel komplizierter, selbständiger und kreativer.

Auf Grund dieser Beobachtungen wollten wir die Folgenden authentisch bestätigen:

Die Bedingungen sind günstig zu gestalten, damit die Kinder kompliziertere, mehr zusammengesetzte (komplexe) Spiele spielen, die vorteilhafte Veränderungen im Spiel beides Geschlechts bringen:

- *Die Kontinuität und Tradition der Spiele werden günstiger und das Interesse für die einzelnen Spiele wird dauerhafter.*
- *Der Vertiefungsgrad des Spiels wird größer und damit wird auch die gemeinsame Spielzeit länger.*
- *Das Interesse der Mädchen für das Konstruktionsspiel wird besser.*
- *Die Spielkommunikation der Jungen wird viel intensiver.*
- *Verbessert sich das Interesse der Jungen für das Rollenspiel.*
- *Die Kinder spielen öfter sogenannte koeduzierte Spiele auch über 5 Jahre.*

Was sind die Bedingungen ?

- Das Kind ist interessiert am Spiel; die Erlebnisverschaffung ist gut gewählt und vorbereitet und sie basiert auf komplexe Tätigkeiten (wo es gespielt, gearbeitet, gelernt wird, wo sich die Kinder bewegen usw.);
- Die Schaffungs- und damit zusammen ein Komplexspiel inspirierende Spielumgebung, mit besonderem Hinblick auf die Gegenstände;
- Ein größerer Spielraum;
- Eine kontinuierliche, längere Spielzeit.

Zu unseren Untersuchungen haben wir zwei Gruppen ausgewählt. Die Auswahl des Modells bestimmten die möglichst ähnlichen Spielbedingungen, die Geschlechts- und Altersverhältnis der Kinder und die ähnliche Lebensführungsorganisation im Kindergarten. Wir haben zwei Kindergartengruppen mit je 25 Kindern beobachtet. In einer der Gruppen hat sich nichts verändert, in der anderen Gruppe haben wir aber die oben genannten Spielbedingungen vorbereitet.

Unsere Untersuchungen sind noch im Gange. Mit unseren bisherigen Unterlagen ist unsere Hypothese zumeist zu bestätigen, bis auf die Annahme, die auf das Zusammenspiel von den Kindern mit verschiedenen Geschlechtern hinweist. Ab circa 5 Jahre kann die Geschlechtspräferenz sogar in den koeduzierten Komplexspielen beobachtet werden: je in einer größeren Spielgruppe erscheinen mehrere kleinere nach Geschlechtern differenzierte Gruppen.

Wir haben aber beobachtet, dass das Interesse der Mädchen für das Konstruktionsspiel wächst und diese Interesse übt eine positive Wirkung für ihre andere Tätigkeiten aus. Die Jungen waren mehr kommunikativ und nahmen mehr Rollen als früher an bzw. verbrachten mit diesen Spielen mehr Zeit als früher. Der Kreativitätsindex der Kinder ist höher und die kontinuierliche, aktive Spielzeit ist länger.

Nach dem Schluss unserer Untersuchungen möchten wir die Folgenden bestätigt sehen:

Zum Spiel von Komplexspielen können wir inspirierende Verhältnisse schaffen ---

- > mit der Organisation der auf die komplexe Tätigkeit bauenden Erlebnisverschaffung,
- > mit den der Spielpräferenz sowohl der Jungen als auch der Mädchen entsprechenden, konstruierenden Großraumbauspielen,
- > durch die weitreichende Sicherung von allerlei Gegenständen, Stoffen und Materialien,
- > durch die Vergrößerung des Spielplatzes,
- > durch die Sicherung der langanhaltenden, kontinuierlichen Spielzeit.

Für die erwähnten Spielsituationen sehen sie einige Beispiele in der folgenden Videoaufnahme.

Text zu den Bildern

1. Zuerst sehen wir ein Beispiel für das erste Modell. Die Vorbereitung von Spielgegenstände, also Basteln verbindet sich mit einem Regelspiel. Es ist also ein Beispiel für die auf die Verknüpfung von Spielarten bauenden Komplexspiele. Die Kinder machen Tafelspiele und dann werden sie damit auch spielen. Sie betätigen sich mit der Kindergärtnerin zusammen, die ihnen, wenn es nötig ist, hilft.
2. Wir sehen die Kinder in der Natur. Sie sammeln im Garten um das Haus Kartoffeln, arbeiten, einen Ausflug machen, spielen. Sie machen gerade aus verschiedenen natürlichen Materialien und Stoffen Puppen zu ihrem Spiel. Das ist wiederum ein Beispiel für das erste Modell, den engen Zusammenhang von Spielarten. Das Basteln ist mit dem Regelspiel eng verbunden. Die natürlich Umgebung und die ins Spiel eingezogene Gegenstände: die Puppe, die von den Kindern gesammelten Kartoffeln und Kohlen, machen das Spiel noch interessanter.
3. Auf der nächsten Aufnahme ist schon das komplexe Verhältnis von drei Spielformen zu beobachten: dem Konstruktionsspiel, dem Rollenspiel und dem Regelspiel. Die Kinder benutzen in ihrem Spiel vielerlei Gegenstände und Materialien, vorhanden sind die strukturellen Elemente des Spiels, das Spiel wirkt auf die Persönlichkeitsentwicklung vielseitig, also wir können sagen, das es multikomplex ist. Die Kinder besuchten vorher eine Dinosaurierausstellung. Ihre damit zusammenhängenden Erlebnisse erscheinen in dem Spiel. Zusammen mit der Kindergärtnerin machen sie Eintrittskarten, falten sie Papierfiguren und sie brachten auch von zu Hause Dinosaurierfiguren mit. Die Jungen und die Mädchen zusammen haben den Ausstellungsraum gebaut, die Umgebung der Ausstellung gestaltet. In diesem Spiel hat ein jedes Kind die gleiche Rolle, ein jeder ist Besucher. Die Jungen und die Mädchen stehen in einem dauerhaften Spielverhältnis, also ihr Spiel ist koeduziert. Wir sehen jetzt eine kurze Szene, in der die Kinder ein Rollenspiel spielen: die Beantwortung der Rätselfragen ist die Voraussetzung, in der Ausstellung weiter gehen zu dürfen. Sie kriegen einen Stempel für die richtige Antwort.
4. Die vierte Spielsituation ist ein Beispiel für das gleichzeitige Vorhandensein von zwei Komplexspielen. Getrennt spielen die zwei Jungen und die 4 – 5 Mädchen. Die Komplexität ihres Spiels weist Ähnlichkeiten auf: Bauarbeiten und Rollenspiel mit Aufwand von vielerlei Gegenständen, eine ähnliche oder die gleiche Rolle spielend.

Die Jungen haben zuerst eine Erntemaschine gebaut, dann damit gearbeitet. Durch das Rohr kommt die Getreide heraus. Die Jungen lenken die Maschine und sie benutzen auch einen Sender und Empfänger.

Die Mädchen spielen mit Puppen. Sie fangen mit einem Hausbau an. Endlich ist das Haus ein bisschen weiter fertig und es wird auch eingerichtet. Ihre Bauerschaft, die sie im Spiel mit den Jungen gemacht haben, ist gut zu beobachten. In dem fertigen Barbie-Haus gestaltet sich ein Mädchenspiel aus.

Sowohl bei den Mädchen als auch bei den Jungen ist je ein Themenwechsel gut zu beobachten. Das Autofahren und die Puppen bleiben, nur die eingelagerte Situation ändert sich. Wir sehen hier den Einzug der modernen Gegenstände in das Spiel und die Modernisierung der Spielinhalte.

Inzwischen wurde von dem Mähdrescher ein Feuerwehrauto gemacht. Die Jungen machen sogar eine Feuerwehrleiter, die an das Auto gefestigt wird. Das Rollo ist aus Wellpappe und Papierwalze gemacht worden und ist an die Seite des Autos gefestigt. Die Jungen bereiten sich zum Feuerlöschen vor. Sie brauchen zum Spiel Plastikbausteine, Holzbausteine, verschieden Stoffe, Papier und andere Plastikgegenstände.

Am Ende der Bilder sehen wir die Mädchen in einem Hochzeitsspiel, in dem sogar die Braut entführt wird.

5. Hier sehen wir wiederum ein Multikomplexspiel. Die Kinder sind in einem Museum. Der Museumsdirektor macht ihnen eine Führung. Er erzählt den Kindern bildhaft darüber, wie unsere Vorfahren ihr Geschirr gemacht haben. Dort, an Ort und Stelle machen die Kinder dann Geschirr aus Ton, und ein Mädchen macht über die selbstgebastelten Gegenstände – das Erwachsenenbeispiel nachahmend – eine Führung. Die Komplexität des Spiels ergibt sich aus der Verknüpfung der zwei Spielarten, die der Spielgegenstandsvorbereitung und des Rollenspiels.

Wir sehen schon das im Gruppenzimmer aufgebaute Museum mit den vorher gemachten Tongegenständen. Ein Junger malt, wie er früher gesehen hat. Die anderen sind Besucher und es gibt auch hier natürlich einen Ausstellungsführer. Innerhalb eines Spiels verbinden sich verschiedene Rollen gleichzeitig miteinander. Es erscheint ein neues Spielthema. Eines der Mädchen, wer das gepunktete Kopftuch ablegt, gibt zu einem Regelspiel den Anstoß. Mit einem Auszählreim wählen sie die Spieler aus und dann beginnt das Spiel. Auch das ist eine Erinnerung an den Besuch im Museum. Auch dort haben die Kinder am Ende des Besuches Volkspiele mit Liedern gespielt.

6. Die Blumengärtnerei und der dortige Vorgarten gaben auch eine gute Möglichkeit, an dem Ort der Erlebnisverschaffung ein Multikomplexspiel zu spielen. Das Spiel der Kinder entspricht den Kriterien des Multikomplexspiels: die Kinder benutzen vielerlei Gegenstände, sie spielen gleichzeitig unterschiedliche Rollen, sie stellen mehrere Spielformen dar, sie lösen zusammengesetzte, komplizierte Problemsituationen im Spiel, die strukturellen Elemente des Spiels sind vorhanden, das Spiel wirkt komplex auf ihre Persönlichkeit.

Wir sehen hier die Erschaffung der Spielbedingungen, die Bauarbeit, den Verkauf, die Lieferung, das Pflanzen, das Spritzen, das Blumenbinden und Gießen. Die technische Ausführung des Themas ist sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen ähnlich, aber die Koedukationswert des Spiels ist ziemlich niedrig. In ihrem Spiel sind aber die geschlechtsspezifischen Gegenstände gut zu erkennen: Die Puppen bei den Mädchen und der Schubkarren bei den Jungen.

Ein Mädchen wiederholt laut: "Hier sind die frischen Blumen, bitte, hier sind die frischen Blumen!" Die Jungen pflanzen inzwischen fleißig, sie bereiten die Ware zum Verkauf vor.

Die letzten Bilder illustrieren die Vorbereitung des Spielgegenstandes und die Rollen – Regelspiele.

7. Die letzte das Multikomplexspiel vorzeigende Aufnahme baut sich auf die gegenseitige, bilaterale Spielbeziehung der Jungen und der Mädchen. Wie wir es sehen, sie akzeptieren einander völlig als Spielpartner. Das gemeinsame Bauen und der Spielverlauf basieren sich auf die Annahme von den Ideen der Anderen. Es ist überraschend, wie die Mädchen das Baumaterial vorbereiten. Sie verwenden die zum Kochen nötigen Gegenstände. Es bedeutet, dass die selbst Operation wichtig ist (die Glättung, das Hobeln). Ein natürliches Moment des Spiels ist, dass die Jungen sogar auf zwei Orten kochen. Die Bauarbeiten am Wohnmobil sind dauernd, es gibt immer eine noch praktischere Lösung. Hier z. B. machen die Jungen mit den Mädchen zusammen eine Kochnische. Das Einrichten ist aber schon die Aufgabe der Mädchen, sie packen die Gegenstände hin und her. „Ist es hier richtig so?“ - wartet der kleine Junge auf eine Bestätigung. Zum Kochen im Kessel machte das Mädchen das Feuerholz schön in Ordnung. Ungarisches Slambuc wird nach Eigenrezept gekocht, das man 32-mal im Kessel umrühren muss. Es muss stark gewürzt werden. Der „Gast“ möchte es vielleicht probieren, aber dazu gibt es erst später eine Möglichkeit. Zum Schluss wünschen wir zu dieser Spezialität guten Appetit. Dieses letzte Beispiel zeigt die Möglichkeit der Koedukation in einem Multikomplexspiel. Dieses Spiel, das auch das Schaffen der Spielumgebung enthält, bietet den Kindern mit seinen vielen Rollen, dem reichen Gegenstandaufwand ein ziemlich reges, inhaltreiches und erlebnisvolles Spiel.

In diesen Aufnahmen gibt es natürlich noch viele andere auf die Komplexität zeigende Momente, die Zuhörerschaft natürlich erkannt hat.

Ich hatte natürlich nicht genug Zeit, in alle aufgeworfene Fragen einzugehen, zu analysieren. Auf der Videoaufnahme konnte ich auch nur ein konzentriertes Material vorstellen. Was ausblieb, kann ich vielleicht an einer nächsten Konferenz vortragen. Ich danke ihnen für ihre ehrenvolle Aufmerksamkeit.

KOMPLEX SPIELE IM KINDERGARTEN DES XXI. JAHRHUNDERTS

- 1. Einführung, Problemgestaltung, Untersuchungsvorgeschichte**
- 2. Definition des Komplexspiels**
- 3. Die verschiedenen Erscheinungsformen des Komplexspiels**
- 4. Untersuchungen im Kreise der Komplexspiele**

DEFINITION DES KOMPLEXSPIELS

Wir betrachten also die Erscheinungsform des Spiels als Komplexspiel, in der gleichzeitig mehrerlei Spielelemente vorhanden sind, und durch die schöpferische, kombinatorische, konstruktive Mitwirkung der Spieler eine