

Doz. Dr. Dimitar Giurov
Stellvertreter des Rektors
der Sofioter Universität Sv. Kliment-Ochridski
Sofia
BULGARIEN

Spielformen und Interaktion bei der Umweltorientierung

Die Umweltorientierung des Kindes nimmt immer mehr die Aspektcharakteristik eines Zusammenwirkens des Kindes mit seiner Umgebung an. Daher sind die spielumwandelnden Verfahren des Kind-Umgebung-Verhältnisses diejenige pädagogischen Hauptmittel, wodurch die dynamischen Übergänge in pädagogischen Situationen – direkte pädagogische Verhältnislenkung und indirekte pädagogische Vermittlung hauptsächlich in den unvorsätzlichen Spiel- sowie den vorsätzlichen und unvorsätzlichen Spielerkenntnissituationen – strukturiert werden. Das sind die Varianten, bei denen die Orientierung des Kindes immer noch durch die Dominanz der Spielbedürfnisse und der Spielziele bestimmt und die operativtechnische Seite des Zusammenwirkens in den umfangreichen Aspekten der Weltumwandlung wahrgenommen wird.

Heute ist nicht so sehr von der Erweiterung der sozialen Kontakte und der Bildungsmöglichkeiten der Kindern, sondern von der Erziehung der nach ihrer Beschaffenheit sozialen Fähigkeit, der Anpassungsfähigkeit, von der Kühnheit zur eigenen Individualitätsdemonstration und von der Selbstständigkeit als die gesamt menschlichen Merkmale jedes Bildungswesens die Rede.

In der Vorschulbildung werden die Spielformen zur Darlegung von Spielerfahrungen als Spiel und spielerische Erkenntnissituationen systematisiert. Sie sind ihrerseits hauptsächlich in Richtung Objektspiele, Spiele zur Demonstration von rollenbezogenem Verhalten und Spiele zur Demonstration von regelnbezogenem Verhalten entfaltet. Wenn bei der ersten Gruppe – die Gruppe der Spielsituationen – sämtliche Aspekte der Situationsdarstellung der Spielerfahrungen gemeint sind, wobei der Elternteil oder der Erwachsene keine Teilnehmersubjekte für die Integration der persönlichen und Bildungsziele sind, so liegt bei der zweiten Gruppe – die spielerischen Erkenntnissituationen - eine komplexe Integration der Spielziele mit den Zielen der Eltern und des Pädagogen vor, die wie ein nicht aufgezwungenes pädagogisches Funktionieren ausgeglichen sind. In diesem Sinne wird oft die Begriffsdifferenzierung, wie Spielsituationen der ersten oder der zweiten Gattung, oder „freie“ und „organisierte“ Spiele, benutzt, was nicht sehr klar (im ersten Fall) oder akzeptabel (im zweiten Fall) ist, weil eine zusätzliche Präzisierung oder Absprache darüber erforderlich ist, was genau gemeint ist. Der Spiel ist eigentlich nie mit „Gattungskategorien“ verbunden, oder es ist nicht anzunehmen, dass nur einige seiner Formen „frei“ oder „organisiert“ sind.

In der Konzeptauffassung über den Spiel erlaubt die oben akzeptierte Differenzierung der Situationsformen in Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen, die Entdeckung der Welt in den Objektspielen, wie auch in ihren rollenbezogenen und regelnbezogenen Spielabarten zu verfolgen. Das ist besonders wertvoll im Zusammenhang mit der Nutzung der dynamischen Übergänge zwischen den Spiel- und Darstellungsverfahren in einer Situation oder bei derer Umwandlung in einer anderen näheren oder manigfaltigeren Situation.

Die Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen werden als Grundformen zur Orientierung des Kindes in der Welt bestimmt. Dadurch wurde die Ansicht über den gegenständlichen und disziplinbezogenen Vorschulbildungsmodell des vergangenen Jahrzehnts überwunden, und zwar, dass im Spiel bereits vorhandene Kenntnisse und Fertigkeiten gefestigt und nicht neue Vorstellungen über die Umwelt des Kindes und über die Systematisierungsarten gewonnen werden können (Tabelle Nr. 1 und Diagramm Nr. 1). Da die Spielsituation -equivalent der sozialen Entwicklungssituation - auch die Hauptsituation eines Zusammenwirkens mit der Welt ist, so werden dadurch Spielerfahrungen in der Selbstdarstellung des Kindes vermittelt und gesammelt. Das ist die zielgerechteste Umgebung des Kindes in Bezug auf Aktivitäten und Lebenspraktiken. Es versteht sich von selbst, dass diese Situationen durch die Nuance des objektbezogenen oder des rollen- und regelgerechten Verhaltens in lang- oder kurzanhaltende Augenblicke sachlicher und persönlicher Treffen verwandelt werden, die komplex und vielseitig sowie schwer differenzierbar sind.

Aus der heutigen Sicht ist diese genaue Konkretisierung bei der Orientierung in der Welt zwar kein Bildungsziel, sondern eine Möglichkeit von vielseitigen Varianten zur Nutzung der konkreten Situation, wobei die *pädagogischen Funktionen* umgerissen werden.

Wie können diese im Zusammenhang mit dem Verhältnis „Kind-Umgebung“ abgesondert werden?

Die objektbezogenen Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen setzen folgende Funktionen voraus:

ORIENTIERUNG – Haftung des Kindesblicks auf Gegenständen und Objekten, Fixieren von Merkmalen, Eigenschaften, Qualitäten in ihrer Mannigfaltigkeit und Einheit.

EINDRINGEN – die Neuheitsstufe bei Treffen mit dem Unbekannten auf neuen Naturgegenden und in öffentlichen Prozessen.

HERAUSFORDERUNG – der Bedarf an Eindrücken als führend führt zu neuen Treffen der Kindes mit ihnen.

REAKTION – Entfaltung von initiativen und gegenständlich-manipulativen Handlungen zur Feststellung eines Merkmals, einer Eigenschaft usw., die eindrucksvoll sind und das Kind zu mehreren Operationen des Gegenstandes heranzieht.

Der abermalige Rückkehr des Kindes zur objektiven Spielverhältnis mit dem Gegenstand oder Objekt ist ein Kennzeichen für seine Aufhaltung auf eigener Initiative auf dem gegenständlichen Gebiet und den Erkenntnisvarianten – eine Erscheinungsnotwendigkeit für Kreativität bereits auf der Wahrnehmungsebene. Die Freude über die abermalige Besichtigung eines Gegenstandes und dessen Bestandteilen ist in dieser Hinsicht kennzeichnend.

Die rollengerechten Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen setzen folgende Funktionen voraus:

NACHAHMUNG eines für das Kind bedeutsamen Sozialmusters, wodurch das Kind herangezogen wird. Das ist eine nachahmende Bezeichnung in seinem Zeichen: Bekleidung, Accessoires, Verhaltensreaktion, Manieren isw.

IDENTIFIZIERUNG mit einem für das Kind bedeutsamem Vorbild als eine wesentliche Vertiefung in seinen Motiven und Zielen bei der Darstellung der Einheit von Aussenattribute der Rolle und der Einschätzung bei Erscheinungen und Aktivitäten.

INTEGRATION bei der Verkörperung von Sozialrollen und Spielpartnern als ein Prozess der Umwandlung von Verhaltensweisen, Aktivitäten und Umgang mit anderen.

Es ist ersichtlich, dass die Grundlage dieser Aspekte die motivierenden Funktionen sind: Prozesse der gegenständlichen Inhaltsdifferenzierung als Voraussetzung für soziales Lernen. In den einzelnen Funktionsabarten setzen diese Funktionen verschiedene Situationsfaktoren und Rollenäußerung voraus; sie bestimmen die Höhe und die Bildungsfelder in Richtung Weltorientierung.

In der Form von Spiel- und Erkenntnissituationen werden durch inszenierende Spiele unter der Anregung des Pedagogen Reaktionen angenommen, Handlungen reproduziert, Erlebnisse widerspiegelt, Verhaltens- und Kommunikationsstörungen korrigiert, Unvoreingenommenheit gewährleistet, Verhalten zur sozialen Rolle, die dargeboten wird, erzogen.

Die inszenierten Spiele sind hauptsächlich bei der Verwirklichung von Erlebniszielen der Wahrnehmungsstufe von 2,5 – 3-jährigen Kindern in Bezug auf die typischen Reaktionsweisen ihres Betragens und Umgangs mit anderen. Bei den 5- und 6-jährigen Kindern werden diese mit der Ausprobung der logischen Verbindung des Erlebnisses, der Handlung und der Kommunikation.

Die künstlerischen Etüde sind Verfahren zur Orientierung in den Möglichkeiten für kreative Umgestaltung der wechselseitigen Verbindungen und Beziehungen in der Welt.:

Wiedergabe von phantastischen Welten bei jedes Mal sich verändernde Produktivität,
Wiedergabe schöpferischer Darbietungen von Menschen mit Nichtstandardmitteln,
Wiedergabe von Spannungs- und Unverhofftheitsituationen.

In diesem Fall ist die Rede über Änderung eigener, wie auch fremder Standpunkte hinsichtlich Reaktion, Benehmen, Handlung. Sie sind eigen als Spiel- und spielerische Erkenntnisformen zur Orientierung von 4- bis 7-jährigen Kindern unter der Zusammenwirkung mit Rollenpartnern – real und ausgedacht – und bei Verwendung von ihrem Wesen nach zusammengefasste und bedingte Spielmaterialien – reale halbfunktionale Spielzeuge und durch Pantomimik verliehene Phantasiemittel.

Der Pädagoge verwendet hier die s.g. „offenen Spieletüden“, die das Auftreten von Rollenparametern des Falles – einerseits, Wahrnehmung und Bewertung des Geschehens, und andererseits, die Fortführung der Spielszene – erfordern. In den Hauptlinien stehen Verhaltens- und Ausdrucksaspekte, die durch Vieldeutigkeit und Vielseitigkeit gekennzeichnet sind.

Die künstlerischen Objektübungen sind eigen für die Orientierung in der Welt anhand von Spiel- und Umwandlungsmethoden, wodurch zum Unterschied von den Etüden das Zusammenwirken eine Orientierung nicht so sehr im sozialen, sondern im gegenständlich-funktionalen Plan voraussetzt. Hier mangelt es nicht an Phantasie und Gedankenflug, die Herausforderung besteht jedoch in optischen, akustischen, mechanischen und anderen Bewegungs- und Änderungseffekten. Der grundsätzliche Widerspruch liegt zwischen den Spielenden und den Spielmitteln selbst unter der Form einer besonderen Übungsart: Fokus, Geschick und andere bezaubernde Situationen der Möglichkeitenerprobung. Sie alle stellen in gewisser Maßen eine Voraussetzung für die Verwirklichung der künstlerischen Etüden dar. Das Gemeinsame dabei besteht darin, dass das Spielverhalten in Zusammenhang steht und einen gewissen Erfolg in den Verwendungsweisen der Objekte, Produkten oder in der Effektenerlösung voraussetzt.

Hinsichtlich der Intensität der Erlebnisse bestehen Differenzen zwischen den zwei genannten Kindergruppen.

Oft gehen die Spiele in Hobby-Spiele oder in Freizeitgestaltungsspiele über: assoziative Spiele zur Angleichung an Gegenständen und Objekten anhand von Fingern, Wolken, Wurzeln und Ästen, Modellierung nach neuen Art und Weisen, Blumenstrausgestaltung, Malen von Öko-Bildern usw. Die dynamischen Akzente sind dabei mit der Beherrschung der Ausdrucksmöglichkeiten des Materials und derer Umstrukturierung bei präziser Ausführung, realistscher Angemessenheit und neuer Modellvorstellung für das betreffende Produkt verbunden. Das sind die Möglichkeiten für Zerlegen, Einsetzen, Verbinden, Abnehmen als eine analytische Zusammenwirkung bei der Weltorientierung.

Die regelngerechten Spiel- und spielerich-erkennende Situationen setzen folgende Funktionen voraus:

DIFFERENZIERUNG der Weltanschauung in der Einheit von Perzeption und Intelekt, der Bereitschaft der psychischen Funktionen durch Beobachtung und Befriedigung der Neugier und der Wissensdurst.

ZUVERSICHT in die eigenen Möglichkeiten zur Wahl der Handlungsweisen bei Einhaltung der offenen Regeln.

ERLEBNIS des Erfolgs bei Freilassung der Erfolgsmotivation.

FÖRDERUNG der Psychomotorik, des Denkens, der Konzentriertheit bei unmittelbarer Kontaktpflege.

Als spielumwandelnde Zusammenwirkungsverfahren werden die offen gewählten Regeln für eine selbstständige Verhaltens- und Verkehrsregelung begründet. Ihre Umwandlung in Erprobung und Schilderung entspricht der Erkenntnistimmung und -funktion bei der Orientierung in der Welt. Aus der Sicht der gegenständlich-inhaltlichen Erfahrungen setzen sie Denkstrategien, gegenständliche Handlungen, kommunikative und Bewegungsakten voraus.

Die Vorzüge, die ihnen den umfangreichsten universalen Platz in den Situationen sämtlicher Altersgruppen bestimmen, sind die Motivationssteigerung, die Förderung der Anregungs- und Schaffenskraft im erkenntnisgerechten und gegenständlich-angewandten Plan, die Gewinnung von Erfahrungen im Bereich der Zusammenarbeit, des gemeinschaftlichen Wirkens in der Gruppe, der zwischengegenständlichen Verbindungen, der Schaffung einer unformellen Weltentdeckungsmittelpunkt. Zahlreich sind ebenfalls die Voraussetzungen zur Erprobung und Schilderung von unterschiedlichen Strategien zur Lösung von Erkenntnis- und Bewegungsaufgaben und sodann zur Strukturierung der Erkenntnisse und der Fertigkeiten, die in den verschiedenen Kenntnisbereichen angewendet werden und sich in vielseitigen Vorstellungen von Objekten und Gegenständen vereinigen sowie zu den Arten ihrer Gewinnung im komplizierten und balancierten „Bild der Welt“.

Die Benutzung dieser Spielarten setzt eine Orientierung im Sachverhalt in Richtung Spielkonzeption, Selbstregelung bei der Ausführung der Spielhandlung und Selbstbewertung des Spielergebnisses voraus. Gerade in der Sondercharakteristik der Etappen zum Anschluss der Spiele in die Situationen liegt der Übungsunterschied, trotz ihrer Spielbeschaffenheit.

Werden die Spiele auf der Wahrnehmungsstufe benutzt, so werden sie mit der Beobachtung, Erforschung, Demonstrierung und der gegenständlichen Modellierung verbunden. Ihre Funktionen drücken sich in
Schaffung von Aktivitäten bei der Identifizierung von Gegenständen und Objekten durch den Austausch der Gründe für ihren Vergleich,
Variantenschilderung durch Anschluss von verschiedenen Merkmalen: unwesentlich, typisch und wesentlich,
Aufnahme von Verfahren zur Durchführung von Forschungshandlungen, aus.

Auf der Stufe Erprobung wird die Wahrnehmung der Vorstellungen von Merkmalen, Struktur und Funktion erzielt. Hier können als verwandte Methoden die gegenständlich-schematische Modellierung, der Elementarversuch, die Erzählung und das Lesen schöngestiger Literatur verwendet werden. Dadurch wird eine Veranschaulichung struktureller und funktionaler Verhältnisse und ihre anschauliche Zusammenfassung,
eine Aufteilung der Forschungshandlungen in einzelnen Demonstrationsverfahren des Pedagogen, eine Zusammenfassung der bestehenden Merkmalen,
eine Erprobung der Fertigkeiten zur Nutzung der Einschätzungs- und Prüfkriterien, verwirklicht.

Auf der Stufe Ausdruck demonstriert diese Spielart am besten die Fähigkeiten der Kinder im kognitiven, Bewegungs- und Gefühls- wie auch Kommunikationsplan, wie:
Ausdruck der vom Kind gewünschten Spielvorstellung als eine Verbindung zwischen Aufgabe und Regeln,
Errichtung einer Modellvorstellung über eine Spielsituation als eine eigenartige soziale Situation der spielenden Gemeinschaft,
Entfaltung der sozialen Kommunikations- und Verkehrsakten als besondere Beziehung des Menschen zur Welt, den Menschen um ihn, ihm selbst gegenüber.

Abschließend darf man, wie folgt, zusammenfassen:

In der Etappe der ursprünglichen Informationssammlung durch Spiel- und spielerische Erkenntnissituationen werden: erstens, die dauerhaften Gewohnheiten zur Betrachtung von Objekten und Gefühlsreaktionen aus dem Treffen mit ihnen korrigiert; zweitens, leicht angemessene Systeme von Vorstellungen und Erfahrungen zur Welterhaltung formuliert; drittens, die Merkmalanalysen von Gegenständen und Objekten (Diagramm 2) differenziert.

Zur Informationserkenntnis sowie zur Strukturierung von früheren Erfahrungen durch Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen werden: erstens, Lösungsschemen demonstriert und die besten Verfahren gewählt, zweitens, Fertigkeiten zum Konstruieren von Verfahrenssystemen beherrscht, drittens, Objekte und neue Gegenstände in neue Systeme umfasst und anhand der diesbezüglichen Gründe analysiert; viertens, Interessen zur Erprobung von Strategien (Diagramm 3) erzogen.

Ergebnisse der festgestellten Statistikergebnisse beim Vergleich von
Weltorientierungserscheinungen
in Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen

Tabelle Nr. 1

Kennzeichen	Registrierte Erscheinungen A	Spielsituationen Arithmetisches Mittel n=680 B	Spielerische Erkenntnis- situationen Arithmetisches Mittel n=473 C	Statistische Abhängigkeit des Unterschiedes D
1.Einsichten und Verstehen	27	13,09	16,88	sehr bedeutsam
2.Wahrnehmung von Spielziele	18	6,85	4,06	bedeutsam
3.Formulieren von Fragen	14	5,79	4,03	bedeutsam
4.Eindringen in Handlungen, Rolle, Regel	18	11,26	8,00	sehr bedeutsam
5.Suchen nach zusätzlicher Information, Erklärungen	9	6,43	4,90	bedeutsam
6.Umgestaltung der gegenständlichen und sozialen Mitte	20	8,42	7,08	sehr bedeutsam
7.Darstellendes und grafisches Modellieren	16	8,59	7,12	bedeutsam

Diagramm 1 über die Vergleichsanalyse der statistischen Bedeutsamkeit der arithmetischen Mittel in Spiel- und spielerischen Erkenntnissituationen nach den einzelnen Kennzeichen

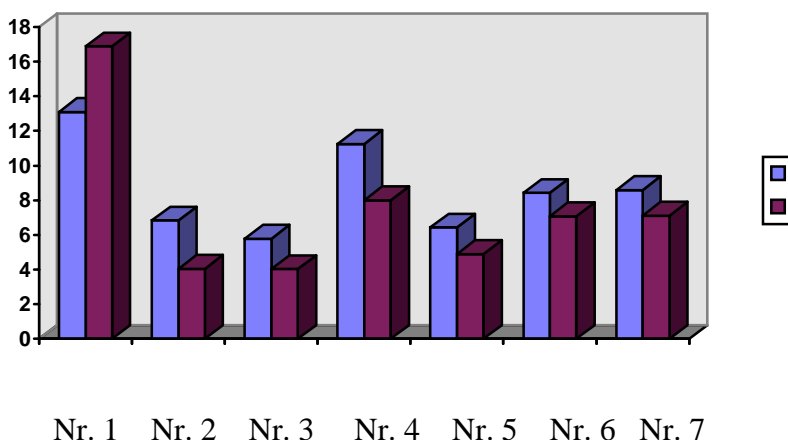


Diagramm 2 über die Vergleichsanalyse der arithmetischen Mittel
 bei allen Kennzeichen in Abhängigkeit von der Art der
 Spiel und spielerischen Erkenntnissituationsformen
 bei 2,5 und 3-jährigen Kindern

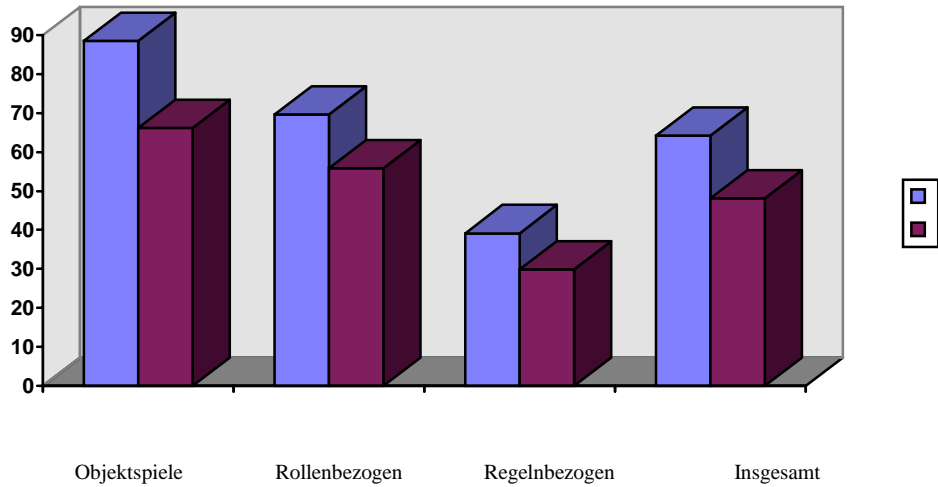


Diagramm 3 über die Vergleichsanalyse der arithmetischen Mittel
 bei allen Kennzeichen in Abhängigkeit von der Art der
 Spiel und spielerischen Erkenntnissituationsformen
 bei 5 und 6-jährigen Kindern

