

Die Spielkultur als ein Phänomen der pädagogischen Technologien

Als Grundform der Selbstentwicklung der Kinderindividualität hat der Spiel in der Verhältnisermittlung: Spielrolle – Sozialrolle – Position unter den Bedingungen des pädagogischen Zusammenwirkens - eine führende Rolle. Daher werden die täglichen Äußerungen der eigenartigen Grundtätigkeiten, das Spielverhalten, der Spielverkehr und die Kommunikation der Kinder in der Theorie und in der Praxis der Vorschulbildung durch die Spiel differenziert und integriert.

Die Spielkultur ist eine Synthese der Spielerfahrungen, die in sich die Aspekte der sozialorientierten Erziehung integriert. Sie ist ein Persönlichkeitsphänomen und man kann sie durch die einmaligen und auf dem traditionellen und nichttraditionellen Weg bis zu einer bestimmten Selbstständigkeitsstufe beherrschten Weisen von Selbstäußerung im Spielprozess bezeichnen.

Diese Bestandteile des Spielwechselwirkens sind aktuelle Forschungsaspekte, welche hinsichtlich der **Spielfähigkeiten** – Flexibilität, Tolleranz, Kontaktfreudigkeit, Attraktivität, Anziehungskraft, Kreativität, Zuverlässigkeit, Direktheit, Identität, Offenheit, Angemessenheit usw. - im Prozess der Spielerfahrungsäußerung, wo sie ergebnismäßig bestimmt und verhältnismäßig interpretiert werden, widerspiegelt sind.

Der Bestimmung der Spielkultur-Konstruktion liegen verschiedene theoretische Konzeptionen zugrunde. Die älteren Ansichten sind in ihrer Einheit eine Rückkehr zu der summarischen Formulierung über das Vorhandensein von sozialen und intellektuellen Erscheinungen, die über die Durchschnittsebene entwickelt sind. In den modernen Ansichten über das Spielkulturwesen wird aus der dynamischen Konstruktion, bezogen auf das Phänomen der Kinderindividualität und derer Entwicklung, herausgegangen. Neben den intellektuellen und den sozialen Parametern wird auch nach Merkmalen von Kreativität- und Motivationsäußerung (Spielsinn) in den Spielerfahrungen gesucht, und diese werden unbestritten auch auf die Faktoren der Spielmitte(als Spielangabe) anhand der sozialisierenden Institutionen, wie Familie, Kindergarten, Schule, Freundeskreis, die bestimmend sind, bezogen. So ist die Spielkultur kein statisches Phänomen, sondern sie verändert sich im Zusammenhang mit ihnen. Die Anhäufung und die Vervollkommnung der Spielkultur ist ebenfalls ein dynamischer Vorgang, der während des ganzen Menschenlebens – des Kindes wie auch des Erwachsenen – andauert. Daher sind die Spielkulturäußerungen auch künftig zu identifizieren und zu studieren sowie zu beobachten.

Sind die Lehrer auf ein solches Erkenntnis über die Spielkulturerscheinungen orientiert?

Eine Antwort auf diese Frage verleiht die durchgeführte, ihrem Wesen nach standardisierte Befragung von Lehrern, die nach den erwähnten Programmunterlagen arbeiten (die Ergebniswerte überschreiten die 100 Prozent, weil die Befragten sich nicht bei einer Antwort beschränkt haben). Die Erörterung der beigefügten und in den nachfolgenden Diagrammen ausgedrückten Ergebnisse – ein Befragungsergebnis – weist positive, wie auch negative Tendenzen auf.

So ist z.B. die relative „Vielmehr“-Annahme des Begriffes Spielkultur mit ihren ca. 38 Prozent hoffnungsversprechend (Diagramm 1). Gleichzeitig vereinigen sich jedoch ca. 76 Prozent der

Befragten um die nichtbindende Behauptung „Ja und nein“, wenn die Spielkultur mit der Schulbesuchsbereitschaft des künftigen Schülers verbunden wird (Diagramm 5). Ziemlich hoch liegt ferner der Prozentsatz der in den Parametern der Spielkultur „Vielmehr ja“- und „Ja“-Orientierten (insgesamt 25 % nach Diagramm 2). Das ist ein Erfolg im Hinblick auf die Standpunktänderung gegenüber der Funktion des Pädagogen, der nicht nur eine Kenntnisse und Fertigkeiten vermittelnde Person ist, sondern auch eine Person, die die Erfahrungen des Kindes in Bezug auf Partnerschaft im umfangreichsten Bereich des Wechselwirkens – des Spieles – zum Ausdruck bringt.

Es ist jedoch nicht weniger von Bedeutung, dass ca. 24 Prozent der Befragten (Diagramm 5) annehmen, die Spielkultur sei unbedingt mit der neuen Sozialrolle des Schülers in der Schule verbunden. Das müsste eine der Prioritäten der Studiumausbildung der künftigen Pädagogen, insbesondere angesichts der integrierten Lehrerausbildung gleichzeitig für den Unterricht im Vorschul- und Grundschulalter, werden. Dadurch wird der modernen Erkenntnis, dass „der Spiel die Erfahrungen des Kindes vertieft und seine Kenntnisse über die Welt und über es selbst erweitert und neugestaltet, entsprochen. Der Spiel ist ein Teil des Bildungsprozesses, weil wir alle bestrebt sind, die Sachen im Lichte der eigenen Erfahrungen zu interpretieren.“ (H. Plakrose, Die Schule ein Platz zum Leben, S. Internationales Bildungs- und Forschungszentrum, 1992, S. 30-31).

Die Spielerfahrungen werden auch mit der Sozialisierung verbunden. In Wirklichkeit setzt die Sozialisierung die Erfahrungsbeherrschung zu Gunsten der Subjektexistenz in der Gesellschaft. Daher synthetisiert die Spielkultur das Verhältnis zwischen vergangenen und bevorstehenden Ausdrucksformen von Aktivitäten, Kommunikation und Menschenverkehr sowie Verhaltensweisen. Daher ist die Spielkultur auch auf die Gestaltung der Umgebung, in der sie gewonnen wird, sowie auf die Potenzen des Kindes, das sie anhäuft, bezogen. Die Spielkultur kommt auf dem Niveau von Vorstellungen, Fertigkeiten und Gewohnheiten, aber auch auf dem Niveau von Zielen, Fähigkeiten und Werten zum Ausdruck. Die Spielerfahrungen ergeben sich aus dem Spielzusammenwirken, sie, als gegenständlich und sozial mit der Struktur der konkreten Umgebung verbunden, übertreffen jedoch diese Umgebung als ein durch Spielkultur erlangter subjektiver Besitz.

Die Spielerfahrungen und die Spielkultur sind nicht identisch. Sie stehen im Zusammenhang mit den Prozessen ihrer Gewinnung: Erfahrungssammlung sowie Erfahrungswahrnehmung und –bewertung als subjektiv bedeutsam und zu einem bestimmten Zeitpunkt als erfolgreich - hinsichtlich der Vorstellungen, Spielfertigkeiten und –fähigkeiten sowie der Orientierung des Kindes. Hier sind die Prozesse der Erfahrungsvermittlung und der Spielerfahrungsgewinnung - die Umwandlung der gemeinschaftlichen in persönlichen und sodann in subjektiv erkannten Erfahrungen - ebenfalls von Bedeutung. Die Vervollkommnung der Spielkultur ist eine Stufe der selbstständigen Spielerfahrungsäußerung in den von der Spielumgebung bestimmten Aspekten. Es ist auch eine pädagogische Technologie des Spielwechselwirkens hinsichtlich der Spielweisen: Allseitigkeit der Spielfertigkeiten und praktisches Funktionieren des Subjekts im individuellen und gemeinschaftlichen Plan, erforderlich.

Die natürliche Wirklichkeit in ihrer Mannigfaltigkeit von objektiven gegenständlichen Sachen wird vom Kind über sein Spiel erfasst. Die unterschiedlichen Gegenstände und Objekte, die zum Praktizieren und zur Erfahrungsgewinnung zugänglich geworden sind, bedürfen den unterschiedlichen Konzentrationsstufen der Aufmerksamkeit, des Denkens und des Zusammenwirkens, und sie werden dadurch in ihrer Mannigfaltigkeit und Übereinstimmung wahrgenommen. Im Spiel nimmt das Kind die Sachen wahr, stellt die Eigenschaften dieser Sachen fest und realisiert Handlungen und Aktivitäten. Das vollzieht sich in der objektiven

gegenständlichen Welt, wie auch gleichzeitig in dem Spielsinn und der Spielbedeutung dieser Welt.

Die Spielkultur als ein individuell abgesondertes und einmaliges Komplex von Spielfertigkeiten und Verwirklichung von Spielzusammenhängen umfasst die spezifischen Kinder- und Erwachsenenspielweisen: individuell oder in Spielgemeinschaften unter bestimmten materiellen und sozialen Bedingungen der gesellschaftlichen Entwicklung. Der Spiel hat individuelle und altersbestimmte Merkmale, die mit den strukturellen, funktionellen und sozialen Charakteristiken der Spielmitte als ein abgespieltes Spielraum (Übereinstimmung zwischen gegenständlicher und subjektiver Spielmitte) verbunden sind. Das Spielzusammenwirken verläuft unter

Zurverfügungstellung von Auswahlmöglichkeiten für gegenständliche und subjektive Spielmitte und ihre Umstrukturierung,

Verfahrensvermittlung zum funktionalen Ausprobieren der Spielmitte bei Selbsausdruck,

Bedeutungsbewertung der Spielerfahrungen hinsichtlich der Fähigkeit zur Selbstverwirklichung: Anregungs- und Lernfreude, Entgegenkommen, Zusammenarbeit.

Die Möglichkeit, die gegenständliche Spielmitte auszuwählen, ist mit der Raumstrukturierung und der von der Öffentlichkeit für das Kind speziell abgesonderten Interieur- und Exterieurmitte verbunden.

Die Analysen- und Einschätzungsmerkmale der gegenständlichen Spielmitte, die sich auf dem Bewältigungsgrad der Spielerfahrungen und der Spielkultur auswirken, können sein: die Spielmitteättigung – die gegenständliche Spielmitteättigung setzt die Festsetzung des Verhältnisses zwischen der ökologischen und der gegenständlichen Umgebung sowie den damit zusammenhängenden Bestandteilen, bei denen die naturgerechten Ausgleichen dominieren, voraus; die Konzentriertheit der gegenständlichen Spielmitte – das Verhältnis zwischen den Spielmittebestandteilen und der Gesamtspielfläche (dem Gesamtspielvolumen) des Spielraumes; die Spielmittebeständigkeit – das Verhältnis der statischen zu allen Bestandteilen der Spielmitte; die Spielmittevariabilität – das Verhältnis zwischen der variabilitativen zu allen Bestandteilen der gegenständlichen Spielmitte; die Nutzungsdichte der Gelände – ein Ergebnis der schöpferischen Umwandlung der Spielmitte – Spielmittezonon mit ggf. größerer oder kleinerer Spieldichte, was eigentlich von der Entscheidung des Subjekts, von der Nähe der anderen Mitspieler sowie von der gegenständlichen Strukturierung der Spielmittebestandteile bestimmt wird.

Bei einer Vermittlung von Spielerfahrungen ohne Sinngabe der Funktionen und der Bestimmungen der Spielgegenstände wird der Zusammenhang: gegenständlicher Raum (Mitte) – Spielverkehr – Spielkultur, wodurch die Einheit dieses öffentlichen Betragesnsmodells im Vorschulalter veranschaulicht wird, gestört.

Die Aktivitäten und die Vielseitigkeit des Zusammenwirkens des Kindes mit der Spielmitte hängen von

der Lebensweise, den Eindrücken, den Bedürfnisse,

der Verhaltensmotivation – Erziehungsstil und subjektive Erlebnisse,

den Reaktionen auf physischen und sozialen Merkmalen – Verhältnis zwischen Zwang und Lust (organisiertes und impulsives Benehmen),

ab.

Unter den Bedingungen des Zusammenwirkens kann man einige Grundrichtungen der Spielkulturbewältigung formulieren:

Zusammenhang zwischen Vertrauen und Selbstständigkeit: ein Verhältnis zwischen von einem Erwachsenen beobachteten und nichtbeobachteten Spiele; ein Verhältnis zwischen Unterstützung und Kontrolle; ein Verhältnis zwischen Akzeptieren und Förderung von Ideen.

Zusammenhang zwischen Abgrenzung und Vereinigung: von sozialen und Spielerfahrungen; von Spielzielen und –interessen; von Spiel- und Kommunikationszonen.

Zusammenhang zwischen Beständigkeit und Veränderlichkeit: dynamische und statische Entscheidungen; Vielfunktions- und Polyfunktionsmittel; Beständigkeit und Spielstellungs- (-rollen-)wechsel.

Zusammenhang zwischen Spiellorganisation und Spielzufälligkeit: Aktivität und Unordnung; technische Spielmittel und natürliche Stoffe; Bekanntsein und Entdeckung.

Wie wird die Spielkultur durch die pädagogische Technologie des Zusammenwirkens vermittelt?

Durch
eine unmittelbare Einbeziehung des Kindes in eine für das Kind verständliche Aktivität zur Verwirklichung von sozialen Funktionen (Rollen),
Beobachtung der sozialen Funktionen und Rollen der Erwachsenen,
vorsätzliche Spiel- und Erkenntniszusammenwirkung (Umgang in verschiedenen Spielstrukturen).

Der spezifische lebendige Spielkulturträger ist die Vereinigung der verschiedenartigen Spielteilnehmern (die Spielgemeinschaft), wodurch die Spielfertigkeiten auf einer spontanen nichtvoreingenommenen Art und Weise als ein natürliches Mechanismus von kontinuierlichen Etappen vermittelt werden.

Es macht sich fast immer ein Unterschied zwischen den Spielerfahrungen der Kinder bemerkbar; es ist möglich, dass eine Austauschbarkeit erzielt und anschließend eine Kontinuität bei der Beherrschung und der Aufbewahrung der Spielkultur gewährleistet wird.

Die einzelnen Spielkulturdimensionen werden anhand bestimmter Ergebnisse in verschiedenen Spielbereichen eingestuft. Sofern die kognitiven, persönlichen und harmonischen Orientierungsmerkmale in der Spielmitte untereinander nicht zusammenwirken, können in diesem Sinne bestimmte Vorstellungen und Fertigkeiten unentfaltet bleiben. Letztere kommen erst dann vollständig zum Ausdruck, wenn sie durch Verantwortungsgefühl herausgefordert sind, wenn sie nicht von selbst, sondern als Ausdruck der Kommunikation und des Umgangs mit Anderen verwirklicht werden. Die Klärung dieses Problems setzt auch die Formulierung solcher Spielfertigkeiten und -fähigkeiten voraus, die relativ ein Vorzugsergebnis des Spielzusammenhangs darstellen. Von einem anderen Aspekt gesehen, hat jede Spielart eine Bedeutung für ihre Modifizierung und für die Herausbildung neuer spezifischer Fertigkeiten im subjektiven Plan.

Dadurch konnte festgestellt werden, dass die Technologie des Spielzusammenwirkens ein sozialinformatives Verfahrenspraktikum der variablen Mechanismen der sozialen Gefühls- und Kreativspielmitte darstellt.

Die pädagogische Technologie des Spielzusammenwirkens ist ein Teil der s.g. angewandten Pädagogik als ein System von Varianten zur Gewinnung von sozialinformativen Erfahrungen im

Verlauf der Ausbildung. Sie ist ein wissenschaftliches Fachgebiet zur Erforschung der variablen Mechanismen zur Verwirklichung des Spielzusammenwirkens unter den Bedingungen der sozialen Gefühls- und Kreativspielmitte.

Die Forschungsaspekte dieses Fachgebiets sind mit seinen Zielen verbunden und können in drei Richtungen differenziert werden:

Deskriptive Beschreibung der Spielgemeinschaften in einem bestimmten Spielraum.

Vorstellung der Kommunikationsstrukturen der Spielgemeinschaften.

Technologieeinfluss auf die verschiedenen Aspekte der Konzeption über die Selbstäußerung als Spielkultur.

Das berechtigt zu der Erkenntnis für einen **unterschiedlichen Typ von Zusammenwirken in der Spielmitte**: Die Spielmitte ist ein Platz zur Kommunikation, zur Zufriedenstellung mit dem Spielprozess selbst und zur Annäherung an die Motivation für Spielerfolg. Es ist zu bemerken, die Computerspiele zur Aktions-, wie auch zur Interaktionsverwirklichung in der Spielmitte immer noch massenhaft fehlen.

Die Spielmitte als eine Phantasiewelt ist ein wesentlicher Teil der beobachteten Fällen. Die Phantasie ist die Anziehungsatmosphäre zur Schaffung einer idealen Umgebung für Kontakte mit Mitspielern und Altersgenossen. Die Ausrichtung auf einem Spiel ist auch eine Ausrichtung auf Kommunikation, und diesbezüglich kann schwer ein Unterschied gemacht werden. Das beweisen auch die Ergebnisse: Spieler mit einer Art von Spielrollen oder Funktionsregeln in einer Spielgemeinschaft – (28), mit einer Spielrolle oder Regeln in mehreren Spielgemeinschaften – (26), mit mehreren Spielrollen oder Funktionsregeln in einer Spielgemeinschaft – (23), mit mehreren Spielrollen oder Funktionsregeln in mehreren Spielgemeinschaften – (26). Die Angaben zeigen, dass sich die Spieler durch ihre **Spielart unterscheiden und dass das Anlass zur Erforschung ihres Spielstils gibt**. Bei den Spielen mit Rollen, wie auch bei den Spielen mit Spielregeln offenbaren sich Spieler, die als *aktiv* zu bezeichnen sind: Sie bestimmen wesentlich die Teilnahme am Spielzusammenwirken durch die Offenbarung ihrer umfangreichen Spielerfahrungen und schaffen dabei neue Erfahrungen, was ihnen auch Freude macht. Ein anderer Teil der Mitspieler lassen sich von der *Sicherstellung von Spielmaterialien und Spielzeug* in ihrer Nähe hinreißen, sie widmen sich der Lagerung, der Sammlung von Punkten und von Errungenschaften, sie jagen dem Erfolg, der Zeit usw. nach. Sie lassen sich von denen, die um ihnen stehen, nicht beeinflussen. Es sondert sich auch eine Gruppe der *Beobachter oder der Betreuer, der Ratgebenden oder der Anweisungverteilenden*. Die Ergebnisse zeigen (Tabelle 1), dass sich die Spielteilnehmer durch das Spielzusammenwirken kennenlernen und Freundschaften schließen können. Im Spiel können die Kontakte nicht eingeschränkt werden, vielmehr sie beeinflussen das wahre Leben. Die Zurückweisung anderer Angebote wegen des Spieles darf auch nicht als eine negative Tendenz, sondern als ein Ausdruck der Achtung der Teilnehmerwünsche betrachtet werden. Hier kommt die Frage der Prioritäteneinschätzung der Kinderbevorzugungen im Vordergrund. Natürlich ist bei denjenigen, bei denen ein Rückstand oder Schwächen in manchen Gebieten zu erkennen sind, zusätzliche Arbeit zur Überwindung und Berichtigung dieser Schwächen erforderlich. Andererseits können diejenigen, die das Spielen für attraktiv nicht finden, schwer im Spiel aufgehalten werden.

Man darf nicht behaupten, dass das präzise Schemen sind. Es ist vielmehr eine Beschreibung einiger Grundbegriffe und derer Inhalte als Werte der erforschten Kerngruppen. Die höheren Werte entsprechen dem höheren Ausdruck der erwähnten Merkmale. Die Sammelwerte der einzelnen Behauptungen sind nach der Fragenanzahl aufgeteilt, um einen Vergleichsmaßstab

erzielen zu können. Es können Werte zwischen 1 und 6 vorkommen. In der Tabelle 2 sind der Mittelwert und die Prozenzhäufigkeit in drei Kategorien eingestuft: niedrig – 1-2,5, mittel – 2,5-4,5 und höher – 4,5-6.

Diese Kategorieverteilung ist zur Kennzeichnung einer Spielgemeinschaft zu verwenden. Es ist eindeutig zu ersehen, dass die Spielgemeinschaft zum Erleben von Direktheit und Entlastung gegründet wird: höchstes arithmetisches Mittelwert. Die Spielgemeinschaft wird als eine relaxierende Mitte erlebt. Das nächste Charakteristikum richtet sich auf die Erzielung von Sicherheit und Anonymität: Die in dieser Spielgemeinschaft teilnehmenden Subjekte fühlen sich unabhängig und erleben positiv die Atmosphäre des Spielzusammenwirkens. Sollte die Verteilung der Kategorieantworten verfolgt werden, so ist auch zu ersehen, dass ein Viertel der Beobachteten in den mittleren Kategorien erfasst sind: Sie sind nicht differenziert, sie unterscheiden sich nicht voneinander, wie das der Fall bei den anderen Skalen ist. Das hat ebenfalls zu bedeuten, dass die Anonymität und die Sicherheit nicht als etwas Besonderes erlebt werden. Und das ist ein interessantes Ergebnis, weil die Anonymität in ihren Stufen als ein Kommunikationszeichen zu bezeichnen ist. Die Skala Freundschaft erklärt das Obige. In den meisten Spielgemeinschaften werden Freundschaften angeknüpft. Lediglich bei 17 Prozent der beobachteten Fälle könnten keine Freundschaften entdeckt werden.

Eine relativ hohe Bedeutung hat die Skala Kontaktfreudigkeit. Zum Unterschied von der Freundschaftenskala hat diese Skala größere Hochwerte. Sie werden mit den täglichen Kontakten der Individuen verbunden. Nicht jeder, der nah zu den anderen in der Gemeinschaft steht, kann als Freund akzeptiert werden. Die Kontakte zu ihm sind jedoch mit Sicherheit notwendig. Das liegt auch der niedrigen und der hohen Skalawertdifferenzen zugrunde. Bei den niedrigen Werten der als Freundschaft bezeichneten Fälle bestehen Beobachtete, die die niedrigen Werte von Kontaktfreude übertreffen, d.h. sie sind trotz der ungenügenden Kontakte der Meinung, dass sie in den Mitspielern Gesinnungsgenossen gefunden haben. Und umgekehrt, die hohen Werte der Freundschaftsskala liegen niedriger als die hohen Werte der Kontaktfreude: Im Spielzusammenwirken entstehen lockere Bekanntschaften, die immer noch keine Freundschaften sind.

Die nächste Skala – Prozessabwicklung/Spielen – beträgt den Wert 3,92. Für die Spielteilnehmer ist das eine andere Wirklichkeit, und das ist deckungsgleich mit der ersten Skala, was die Verteilung der hohen Skalawerte als der größte Prozentsatz betrifft. Andererseits ist das Spielzusammenwirken bei 60 Prozent der beobachteten Fälle mehr als eine verfahrensmäßige Zielverwirklichung. Das Spielzusammenwirken wird nicht so sehr als eine Aktion, sondern als eine Interaktion betrachtet. Letztere ist gleichzeitig auch ein Ausdruck des Umgangs mit anderen.

Die Skala Identität wird mit dem rollenmäßigen, wie auch mit dem regelmäßigen Verhalten verbunden. Der statistische Durchschnittswert weist hier eine Senkung auf. Lediglich ein Fünftel der beobachteten Fälle mit den hohen Werten sind bestimmt auf die Identität gerichtet, für ein Drittel der Beobachtungsfälle hat die Identität keine Bedeutung oder sie weist niedrige Werte auf. Für mehr als die Hälfte ist die Identität eine in die Phantasiewelt implizierte jedoch der realen Welt eigenen Bevorzugung. Der Angabeverteilung in dieser Skala nach, kann angenommen werden, dass es unterschiedliche Spielstiele gibt und dass die Gruppe der spielenden Kinder nach ihrer sozialen und Altersgrundlage homogen, in den Spieläußerungen jedoch heterogen ist. Eine wichtige Position für das Spielzusammenwirken sind die Erscheinungen von Nichtspielen. Hier liegt das kleinste arithmetische Mittel vor. Als Ganzes sind diese Durchschnittswerte den Kommunikationswerten gleich. Das bedeutet, dass nach anderen Realisierungsformen des Spielzusammenwirkens gesucht wird, die jedoch nicht ganz

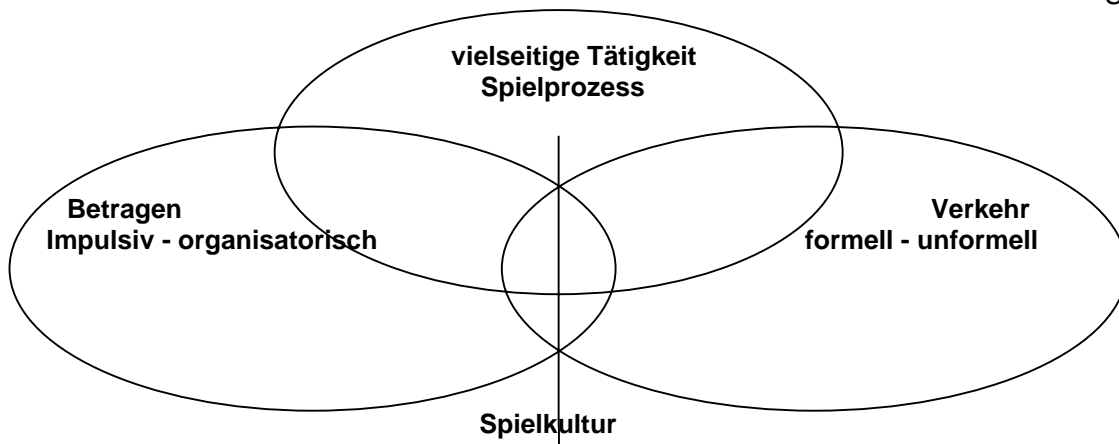
Nichtspiele sind, aber von der Kontaktfreudigkeit bestimmt werden. Lediglich bei 14 Prozent liegen hohe Werte der Nichtbevorzugung des Spielzusammenwirkens vor.

Ein interessantes Ergebnis ist, ob die Spielende eigene Kultur anbieten. Die Skala gibt dafür eine Tendenz zu erkennen. 27,75 Prozent zeigen eine starke Zugehörigkeit zu einer bestimmten Subkultur. Der überwiegende Teil der Spieler liegt bei den mittleren Werten. Man kann angenommen werden, dass das Zugehörigkeitsgefühl real stärker, als den Ergebnissen in dieser Skala zufolge, ausgedrückt ist. Die Antworten auf die Frage, dass sich die beobachteten Kinder als alle anderen akzeptieren, bringen darauf. Es gibt auch Antworten in Richtung, dass sie immerhin Individualitäten sind und sich irgendwie durch etwas von den anderen unterscheiden. Wird die überwiegende Mehrheit der negativen Antworten in die oben genannte Skala inkluiert, so wächst das arithmetische Mittel auf 3,80 und die Anzahl derjenigen, die zu den hohen Werten von 29,7 Prozent mitgerechnet werden. Daher ist anzunehmen, dass sich die Spielende eigentlich auf die Sondererscheinung einer Subkultur orientieren.

Die vorletzte Skala widerspiegelt die Entdeckungslust als eine subjektive Einschätzung sowie als eine konkrete Folge der Vereinbarung von Freundschaft und praktischer Handlung. In ihrer Gesamtheit wird die Gemeinschaft der Spielenden insofern nicht als eine Entdeckungsgemeinschaft bezeichnet, inwiefern in manchen Aspekten die Spielende Spiele mit ähnlichen Merkmalen bevorzugen: zwei Drittel der Antworten kommen in den mittleren Werten.

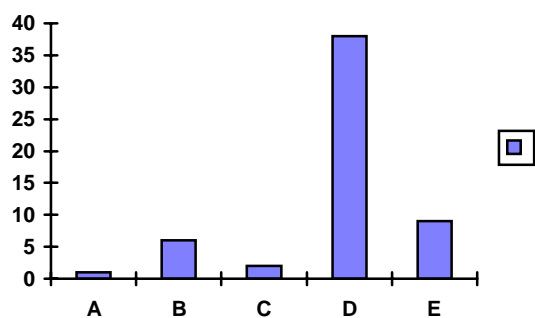
Die Skala, die den Sinnfeld illustriert, zeigt inwiefern die Spielteilnehmer in Bezug auf das Zusammenwirken durch Ausdrucksformen von nichtverbalen Komponenten beobachtet werden. Das arithmetische Mittel – 3,80 – und die zu den hohen Werten zählenden 56,4 Prozent zeigen, dass in hohen Ausmaßen Hilfsmittel für die nichtverbale und soziale Gefühlsvorstellung eines Inhalts in dem Zusammenwirken verwendet werden.

Schema 1



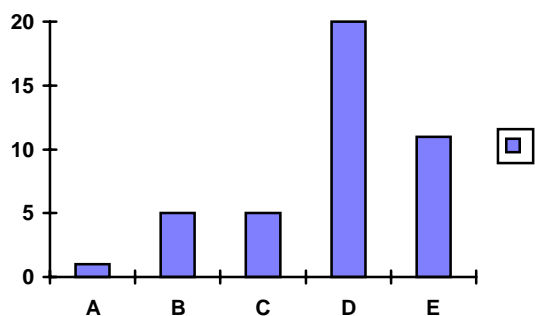
Integration des Spielzusammenhangs beim Aufbau der Spielkultur

Diagramm 1



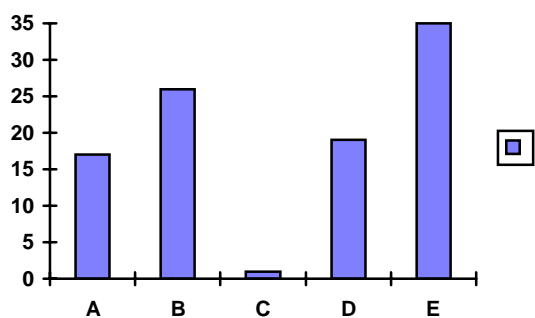
Prozentverhältnis zur Behauptung "Ich habe bereits seit Langem diesen Begriff akzeptiert."

Diagramm 2



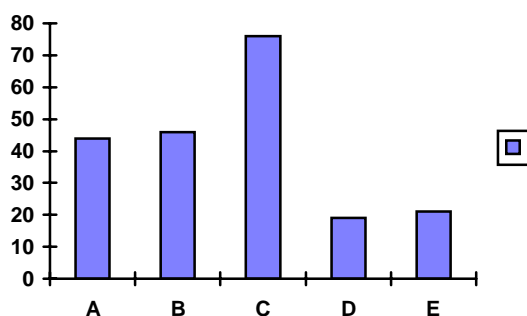
Prozentverhältnis zur Behauptung "Ich bin nicht informiert"

Diagramm 3



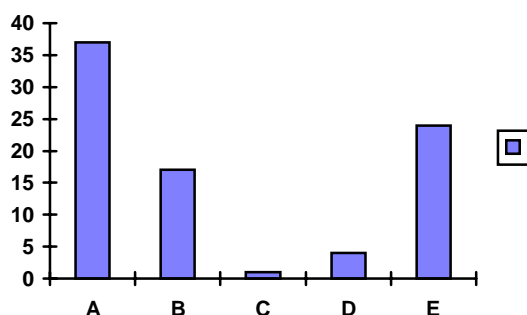
Prozentverhältnis zur Behauptung: "Ich meine, dass das kein wesentlicher Aspekt ist."

Diagramm 4



Prozentverhältnis zur Behauptung: "Das wird auch auf die Grundschule bezogen."

Diagramm 5



Prozentverhältnis zur Behauptung: "Derjenige, der das besitzt, ist bereit für die künftige Sozialrolle eines Schülers."

Legende: A - nein; B –vielmehr - nein; C – ja und nein; D – vielmehr ja; E- ja

Tabelle-Nr. 2

Behauptungen	- 3 nein	-2	-1	+1	+2	+3 ja
Das Kind knüpft Freundschaften im Spiel an	10 9,7	6 5,8	8 7,8	20 19,4	24 23,3	35 34,0
Das Kind überträgt Spielverhältnisse im Realleben	56 54,9	12 11,7	9 8,7	12 11,7	2 2,0	11 10,8
Das Kind zeichnet als suchende Person im Spiel ab	23 22,5	8 7,8	15 14,7	24 23,5	20 19,6	12 11,8
Das Kind zeichnet sich als eine Person, die die Bedingungen von anderen akzeptiert ab	32 31,7	8 7,9	11 10,9	20 19,8	14 13,9	16 15,8
Das Kind sagt andere Vorschläge wegen des Spieles ab	7 6,8	3 2,9	6 5,8	19 18,4	24 23,3	44 42,7
Im Spiel werden die Unvollkommenheiten des Kindes offenbart.	36 35,0	22 21,4	14 13,6	16 15,5	12 11,7	3 2,9

Häufigkeit der Antworten nach gewählten Merkmalen /absolute und relative Häufigkeit

Tabelle-Nr. 2

Skala	niedrig	mittel	hoch	Mittelwert
Direktheit	10,7	43,7	45,6	4,43
Sicherheit	5,1	72,7	22,2	3,96
Freundschaft	17	59	24	3,85
Spielen	30,4	30,4	39,2	3,9
Kontaktfreudigkeit	8,8	58,8	32,4	3,92
Identität	34,7	54,4	20,9	3,23
Subkultur	16,8	55,5	27,7	3,64
Entdeckungslust	21,6	67,6	10,8	3,32
Sinngehalt	8,9	34,4	56,4	3,8
keine Spiele	34,3	52,3	13,7	3,17

Statistische Werte der erforschten Kerne der geäußerten Spielfertigkeiten