

Spiel und Spielzeug in der Vorbereitung der Lehrer

Abstract

Play and toy in the preparation of teachers

Contribution deals with 2 of many possibilities how future students meet with matters of ply and toy during their preparation. In the first part wave cardboard is introduced as an interesting material for playful constructing and creating function models. In the second part I introduce team co-operation of students during realization of textile toy with multifunction using during the play.

Vorwort

Wer spielt, ist nicht böse, sagt man über Kinder, die für das Spiel interessiert sind. Was macht ein Kind eigentlich, wenn es spielt? Auf diese scheinbar einfache Frage allerdings existiert keine eindeutige Antwort. Wir wissen, dass Kinder aller Kulturen und Gesellschaften das Spiel und Spielzeug für ihre gesunde Entwicklung und natürliche Erkennung der Umgebung brauchen. Durch die Spieltätigkeit gelangen sie in den Raum, in die Welt der Sachen und der menschlichen Beziehungen, sie lernen, unterhalten sich und zugleich auch entspannen, und schrittweise gewinnen sie so eine Menge praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse, die für das Leben erforderlich sind. Das Spiel erscheint in unendlichen Gestalten und Variationen, verläuft unter verschiedensten Bedingungen und Umständen und kann deshalb auch unterschiedliche Funktion und Bedeutung für das Kind und für den Erwachsenen haben. Das Spiel bekanntlich ist nicht nur die Haupttätigkeit im Kindersalter, sondern dringt das ganze menschliche Leben durch.

Spiel als Lebenserscheinung

„Das Spiel ist eine Lebenserscheinung, die jeder Mensch von Innen vertraulich kennt, denn jeder von uns spielte manchmal und kann dieses aus eigener Erfahrung aussagen“, betont in seinem zarten Buch Oase des Glücks Fink E. Das kindische Spiel wird oft als zweckloses Tun charakterisiert, als Tätigkeit ohne konkretes Ziel und aus dem Gesicht des Beobachters bringt es dem, der spielt, keine unmittelbaren Vorteile. Fink ist doch überzeugt, dass das Spiel im gewissen Maße auch zweckbestimmt ist und behauptet, dass "in jedem Spiel irgendein im Voraus formuliertes Vorhaben, Absicht, Ziel existiert, das alles gleichrichtet und die Spieltätigkeit des Kindes organisiert". Die Grenze zwischen dem Spiel und der Arbeit muss nicht immer genau festgelegt werden, wie C. Freinet meint, der die Verhältnisse zwischen dem Spiel und der Arbeit des Kindes folgte. M. Montessori sieht die Sonderbedeutung des Spieles gerade in der Zeit, wann die Kinder beginnen, sich selbst um Arbeit zu melden, sie suchen sie und spontan gehen sie von rein spielerischer Tätigkeit zu absichtlicher und ausdauernder Tätigkeit des Arbeitscharakters über. Deshalb bevorzugt sie Spiele, die zur Entwicklung von praktischen Fertigkeiten und Erfahrungen der Kinder in verschiedenen Bereichen des alltäglichen Lebens führen. Fink nach ist erzieherisch sehr günstig, dem Kind die Arbeit in Form von schöpferischen Spiel zu nähern und von den Kinderspielen dann schrittweise zur Arbeitstätigkeit des schöpferischen Charakters überzugehen. J. Piaget nach kann man mit Hilfe von Spiel sowohl die Sinneserfahrungen zusammen mit motorischen Fertigkeiten vervollkommen, als auch sehr

intensiv die schwierigeren Formen des Denkens entwickeln und so zusammen das Kind im affektiven Gebiet bereichern.

Spiel und Spielzeug in Händen des Lehrers

Günstige Vorteile des Spieles und Spielzeuges können in der Praxis alle Lehrer und Erzieher ausnutzen, wenn sie vom Spiel und Spielzeug mehr wissen und selbst etwas praktisch können. Vor allem Lehrer auf der Primärschule, die als einige von ersten die jüngeren Kinder in die Zusammenhänge der umliegenden Welt einführen, sollten rezeptiv auf die kindische Spielsucht reagieren und daran absichtlich im Prozeß der Erziehung und des Lernens anbinden. Deshalb brauchen sie schon während des Studiums die Problematik des Spieles und Spielzeuges kennen lernen, und dies nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch. Die direkte Teilnahme der Studenten im Spielprozeß und ihr unmittelbarer Kontakt mit dem Spielzeug, z.B. bei seiner Realisation, bringt den Studenten tiefere Kenntnisse und praktische Erfahrungen, die ihnen erlauben, das Spiel und Spielzeug überall dort zu applizieren, wo sie die Kinder zum Lernen, zur Arbeit und zu anderen Aktivitäten stimulieren brauchen, und wo sie dabei ihre Persönlichkeit in dem sensomotorischen, kognitiven und affektiven Bereich entwickeln brauchen. Man kann aber das Spiel nicht anordnen oder aufzwingen, sonst verliert es seine Spontaneität und Freiheit. Das muß der Lehrer bei der Schöpfung des Impulsmilieus für das Spiellernen respektieren, und seine erzieherisch-bildende Absichten dem Spiel völlig unterstellen. Das Spiel und Spielzeug kann dem Lehrer zur Diagnostik der Schüler gerade so dienen, dass es ihm erlaubt, das durchaus spontane Verhalten der Kinder während des Spieles zu beobachten und das es ihm den Blick in die Innenwelt des Kindes ermöglicht. Der Lehrer kann das Spiel und Spielzeug als bewährtes therapeutisches Mittel bei der Milderung oder Beseitigung verschiedener psychischer und somatischer Beschädigungen bei den Kindern benutzen.

Wie soll ein richtiges Spielzeug sein?

Kinder brauchen zum Spielen in der Regel verschiedenes Spielzeug, andersmal kann sie das Spielzeug zu ganz neuem Spiel inspirieren. Es ist bekannt, dass das Kind nicht warten muß, bis ihm jemand das Spielzeug anbietet, denn Dank seiner unbegrenzten Fantasie ist das Kind imstande, sich ein Spielzeug in seinen Vorstellungen praktisch sofort und aus irgendetwas zu bilden. Das spielende Kind weiß zwar, dass es nur "als ob" ist, aber trotzdem wird für eine Zeit "die Küche zum Wald und der Stuhl zum Bär". Das Spielzeug soll immer technologisch vollkommen, hygienisch einwandfrei, mit Material, Form, Farbe und Funktion anziehend sein. Selbstverständlich muß es den Spielinteressen und Bedürfnissen des Kindes im bestimmten Alter entsprechen und zugleich zu seiner gesamten Entwicklung beitragen. Allgemein gilt, dass ein einfach gestaltetes, multifunktionelles Spielzeug das Kind mehr zum Spielen anregt als ein Spielzeug, das als die vollkommene Kopie der Wirklichkeit gebildet ist. Jüngere Kinder bevorzugen Spielware, mit denen sie irgendwie manipulieren können, zum Beispiel sie auseinanderstellen, zusammenstellen, nach bestimmten Zeichen ordnen oder anders wechseln und kombinieren. Aus der Praxis wissen wir, dass Kinder jede praktische Tätigkeit anzieht, die sie bei den Erwachsenen sehen, aber sie nutzen auch jede Gelegenheit aus, wann sie selbst etwas untersuchen, experimentieren, forschen "was passiert, wenn" können. Sie interessieren sich für Spieltätigkeiten, die zur Schöpfung neuer Sachen führen, wie zum Beispiel das Modellieren, Bauen und Konstruieren. Dazu dienen verschiedenste Typen von Baukästen, die verschiedene Arten von Verbindungen elementarer Konstruktionselemente erlauben und den Kindern eine breite Skala von Konstruktions-, Montage- und anderen Spieltätigkeiten anbieten. Außerdem lieben die Kinder einfache natürliche Materialien, wie Sand, Steine, Holz, Kork, Naturgeflecht oder keramischen Ton. Beliebt sind auch Papier, Karton, Pappe und selbstverständlich Textilien. Für das Kind ist sehr vorteilhaft, wenn es die Gelegenheit hat, selbst ein einfaches Spielzeug zu erzeugen, weil es dabei viel lernt, in den Bildungsprozeß einsieht, leichter begreift, wie Spielzeug entsteht, und besser ihren Wert versteht, und auch den

Wert des menschlichen Könnens. Die Kinder stellen bald fest, dass sie selbst das Aussehen von Sachen wechseln können und schrittweise bilden sie mehr vertrauliches und vielleicht auch mehr verantwortliches Verhältnis zu den umliegenden Sachen und Materialien, aus denen die Objekte erzeugt sind. Es ist bemerkenswert, dass schon Fröbel und Montessori die bei dem kreativen Spiel verwendeten Materialien für bedeutendes Verbindungselement zwischen der Innenwelt des Kindes und seiner Beziehung zur Umwelt gehalten haben.

Spiel und Spielzeug in der Vorbereitung der Studenten des Lehrberufs – Erfahrungen aus der Praxis

In der Anbindung an das kurze polemische Vorwort präsentieren wir zwei unterschiedliche didaktische Zutritte, die wir im Rahmen des praktisch orientierten Fachs mit der Benennung Technologische praktische Übungen applizieren, das für Studenten des ersten Schuljahres des Lehrberufs aus der Primärschule obligatorisch ist. Der Inhalt des Fachs bietet interessanten Möglichkeiten an, wie man Spiel und Spielzeug in praktischer Form nähern kann, und gibt den Studenten die Gelegenheit, zu interessanter und besonders sinnvoller Verbindung der Spieltheorie mit praktischen Fertigkeiten und Erfahrungen auf der Basis der direkten Erlebnisse. In beiden Fällen ist Material das Ausgangselement, das durch sein Aussehen und interessante technische und ästhetische Eigenschaften die Studenten zum eigenen kreativen Spiel herausfordern und inspirieren soll. Unser Hauptvorhaben ist die Schaffung des anregenden Milieus und der günstigen Atmosphäre für die lebhafteste Teilnahme der Studenten an dem Prozeß des Spieles so, dass sie verschiedene Varianten der Spiele empfinden könnten, dass sie selbst an sich die Wirkung fühlen, dass sie besser die breiten Möglichkeiten der Spiels- und Spielzeugsausnutzung in ihrer zukünftigen Profession verstehen.

Konstruktionsspiel mit der Wellpappe

Das Hauptvorhaben ist, den Studenten das Konstruktionsspiel als kreativen Prozeß zu nähern, der mit der Beobachtung und mit der spielerischen Untersuchung des interessanten Materials, das die Wellpappe darstellt, beginnt. Diese erste Phase kann man als spielerisches Experimentieren mit dem Material bezeichnen, wann die Studenten zuerst das Aussehen der Wellpappe beobachten, ihre Zusammenstellung, mechanische Eigenschaften in Längs- und Querrichtung forschen, und dabei ihre Konstruktionsmöglichkeiten und Beschränkungen entdecken und überprüfen. In der nächsten Phase sollen sie den Prinzip des Spiels mit der Wellpappe begreifen und die Synthese der Gedanken- und der praktischen Tätigkeit im kreativen Prozeß erleben. Folgend versuchen sie, einfache Konstruktionselemente zu schöpfen, aus denen sie später statische oder dynamische Modelle der Sachen aus der gegebenen Welt konstruieren können. Während des ganzen Prozesses arbeiten sie in kleinen Teams zusammen, an dem gemeinsamen Vorhaben und lernen dabei zu planen, zu entscheiden, miteinander zu kommunizieren und eigene originelle Modelle zu realisieren, die zu Bestandteilen des gemeinsamen Projekts werden. Der kreative Prozeß, den die Studenten in Form des Spiel erleben, ist gewöhnlich durch die Interessiertheit der teilnehmenden an der gemeinsamen Aufgabe und durch das Bewußtsein potenziert, dass jeder mit seinem Teil zu dem zusammengeplanten Vorhaben beiträgt. Während des Prozesses beglaubigen die Studenten die Qualität ihrer manualen Fertigkeiten, die Raumvorstellungsebene, die Ebene des technischen Denkens, die Schätzungsfähigkeit, und es wird ihnen auch die Gelegenheit angeboten, ihre ästhetischen Meinungen zu konfrontieren.

Was ist eigentlich an der Wellpappe so interessant? Die Wellpappe ist ein übliches, relativ billiges und leicht erreichbares Verpackungsmaterial, das Dank seinen günstigen mechanischen Eigenschaften einfache, aber interessante Konstruktionsvariationen ermöglicht und zu den Konstruktionsspielen und zur Bildung der funktionellen Modelle der gegebenen Welt benutzt werden kann. Auf den ersten Blick fesselt uns die regelmäßig gewellte Reliefstruktur ihrer Oberfläche, die auf den Seiten kleine regelmäßige Löcher bildet. Bei der Berührung überrascht

die niedrige Masse des Materials mit Rücksicht auf seine Dicke und seine Verbindung von zwei oder mehreren Ebenen und gewellten Schichten.

In der Wellenrichtung weist die Pappe hervorragende Biegsamkeit und Flexibilität aus, sie erlaubt ein einfaches Wellen, Abziehen, Rollen verschiedener Raumgestalten. Auf diese Weise kann man die Grundkonstruktionselemente in Form von Spiralen, Kreisen, Scheiben, Walzen, Rohren von verschiedenen Durchschnitten und Größen bilden. In der Gegenrichtung quer durch die Wellen weist die Pappe bedeutende Festigkeit und Steifheit aus. Bei dem Versuch, sie zu biegen, bricht sie unregelmäßig. Wenn wir allerdings die gewellte Schicht mit dem scharfen Messer anschneiden, biegt sie leicht und genau in der Rillenrichtung. Dieser günstige Umstand öffnet weitere interessante Konstruktionsvariationen der Raumgestalten in Form von Kubus und Quader in verschiedenen Größen. Wenn wir die Wellpappe in der diagonalen Richtung anschneiden, erreichen wir weitere interessante Konstruktions- und Formmöglichkeiten.

Kleine regelmäßige Löcher auf den Seiten der Pappe ermöglichen überraschend einfache und schnelle Konstruktionsverbindungsweise. Ihre Größe entspricht nämlich dem Durchschnitt des ordentlichen Speils und dieser glückliche Zufall ermöglicht die Erzeugung von relativ festen Verbindungen auch ohne Klebmittelgebrauch. Das bedeutet fast unbegrenzte Konstruktionsmöglichkeiten und relativ einfache Realisation von allem, was die Studenten zusammen mit den Kindern bilden wollen. Es gibt schon eine Reihe von überprüften Themen und so führen wir wenigstens für eine Vorstellung einige Beispiele für das Konstruktionspiel ein – Kinderspielplatzausstattung, Wohnungseinrichtung, Verkehrsmittel, Bahnhöfe, Ausstattung des Stadtfußgängerzone, historische und moderne Bauten, Türme, Brücken, zoologische Garten, Weihnatskrippelein, einfach alles, was Kinder im Leben umliegt und was sie interessiert. Für das ökonomische und ökologische Denken der Kinder ist die Feststellung günstig, dass die Wellpappe praktisch restlos benutzt werden kann.

Textilspielzeug mit didaktischer Funktion

Auch in dem zweiten Fall gehen wir aus dem Inhalt des Fachs Technologische praktische Übungen aus und führen eine Möglichkeit an, wie man praktisch den Studenten die Hauptphasen des kreativen Prozesses nähern kann, während dessen das Spielzeug entsteht, und dabei ihnen das lebendige Erlebnis zu vermitteln und auch eine Reihe von wertvollen praktischen Erfahrungen, die man auf keine andere Weise gewinnen kann. Im Rahmen des Fachs sollen die Studenten die Grundarten des Stoffes kennen lernen und dabei die Grundarbeitstechniken der Handverarbeitung der Textilien ausprobieren und aneignen, wie zum Beispiel Arbeit mit dem Schnitt, das Nähen der Grundstiche und Grundnähte, verschiedene Arten der Verbindungen von einzelnen Teilen mit Hilfe von Knöpfen, Bändern, trockenen Reisverschlüssen, Patenten, Weben, Applikation und weitere Möglichkeiten. Aufgabe des jeden Studenten ist, ein einfaches Textilspielzeug für das Kind im Vorschulalter vorzuschlagen und zu realisieren, das auch die didaktische Funktion erfüllen soll und universale Verwendung für das Kinderspiel haben soll. Während der Realisation des Textilspielzeuges probieren die Studenten einige Textiltechniken aus und vervollkommen die manuelle Geschicklichkeit bei der Arbeit mit Textilien, aber vor allem können sie ihre Vorstellungskraft, Fantasie und Denksflexibilität ausnutzen, die zu den originellen Ideen führen und erst im fertigen Spielzeug erscheinen. Kreatives Denken ist sehr eng mit ästhetischer Auffassung und mit dem Gefühl für Material und Form- und Farblösung des Spielzeuges verbunden.

Die Textilie begleitet den Menschen im alltäglichen Leben und dient ihm seit jeher in verschiedenen Formen zu verschiedensten Zwecken. Die Textilmaterialien existieren in breiter Skala von Farblichkeiten, Mustern, Strukturen und interessanten Kontrasteigenschaften. Bei der Berührung wirken sie angenehm vor allem durch ihre Weichheit, Geschmeidigkeit, Wohltun, sie rufen das Gefühl der Gemütlichkeit, der Nähe und der Intimität hervor. Sie können flexibel oder fest, glatt oder rau, matt oder glänzend sein, sie können wärmen oder kälten, die Feuchtigkeit einziehen oder abstoßen. Dieses Mal inspiriert das Material die Studenten

ausgeprägt wieder zur Realisation des Spielzeuges gerade durch die Möglichkeit der bunten Farbigkeiten der Strukturen und Muster. In der ersten Phase des Prozesses forschen die Studenten näher die Textilmaterialien und merken ihr Aussehen, Herkunft, technische und ästhetische Eigenschaften, damit sie dann selbst schaffen, empfindlich das Material für ihre kreative Absicht zu wählen.

Damit das Textilspielzeug für die Kinder interessant, anziehend und funktionell wäre, das bedeutet, dass die Kinder mit ihm spielen und dabei etwas ausprobieren, ausüben und etwas Neues lernen können, müssen sich die Studenten im voraus ausdenken, wie das Spielzeug aussehen wird, damit es seine didaktische Funktion erfüllen kann.

Von der großen Menge interessanten originellen multifunktionellen Textilspielware, die die Studenten im Verlauf der Jahre angefertigt haben, stellen wir ein sehr einfaches Spielzeug vor, das wir in der Arbeit die Tasche mit Überraschung genannt haben. Dieses Beispiel haben wir absichtlich gewählt darum, weil die Tasche auch kleinere Kinder in der Schule realisieren können. Das Spielzeug bindet an die Neugier des Kindes an und an seine Sehnsucht, nach innen zu schauen und festzustellen, was in der Tasche steckt, als auch an kindisches Bedürfnis, mit den Objekten zu manipulieren. Deshalb dient es gut der Entwicklung der feinen Motorik und der gesamten Bewegungskoordination. Praktisch gesehen gibt es die Möglichkeit, verschiedene Arten des gewöhnlichen Verschlusses auszuprobieren und auszuüben. Es geht auch der Bemühung der Kinder entgegen, die Buchstaben der Alphabet ehe sie in die Schule kommen, kennen zu lernen. Die Studenten wählen das passende Material für ihre Absicht, schlagen die Form, Verschluss und Anhängenart vor. Auf die Tasche applizieren sie dann einen der Alphabetbuchstaben und fertigen ein kleines Objekt zum Spielen an, dessen Name mit der auf der Tasche angeführten Buchstaben beginnt. Dieses kleine Spielzeug ist in der Tasche als Überraschung versteckt. Spiele mit Buchstaben sind für Kinder im Vorschulalter und am Beginn des Schulbesuchs geeignet. Kinder können die Taschen nach verschiedenen Kriterien sortieren und ordnen, zum Beispiel nach den Buchstaben der Alphabet, nach den Vokalen, nach den Konsonanten, sie können aus ihnen einfache Wörter zusammenstellen, kleine Gegenstände – Überraschungen nach den Anfangsbuchstaben aus den einzelnen Taschen ausziehen und zuordnen, sie wieder in die Taschen einlegen, benennen und die Sachen in der Tasche einfach beschreiben, beziehungsweise sie in Gruppen ordnen oder weitere kleine Gegenstände ausdenken.

Schluß

Unser Beitrag präsentiert nur eine kleine Probe von vielen weiteren Möglichkeiten, die man den zukünftigen Lehrern das Spiel und Spielzeug in praktischer Form nähern kann. Die Tatsache, dass die Studenten an dem Konstruktionsspiel lebhaft teilnehmen und den kreativen Prozeß der Spielzeugsrealisation erleben, ist die Voraussetzung dafür, dass sie eigene Wege zur Applikation des Spiels und Spielzeugs in ihrer zukünftigen Profession suchen und finden werden.

Literatur

- Fink, E. Oase des Glücks. Praha: Mladá fronta, 1992.
Štech, S. Schule immer neu. Praha: UK, Karolinum, 92.
Zelinková, O. Hilf mir, damit ich das schaffe. Praha: Portál, 1997.

Dr. Hana Vaňková
Dr. Vladimír Vaněk
Lehrstuhl der technischen und Arbeitserziehung
Pädagogische Fakultät OU
Českobratrská 16, 701 00 Ostrava
tel.: 42 069/6160314, e-mail hana.vankova@osu.cz