

## Bearbeitung von Entwicklungsthematiken

Häufig drücken sich im kindlichen Spielverhalten *Entwicklungsthematiken* aus. Diese können sehr allgemein sein, wie etwa groß und stark sein wollen oder eine Situation meistern. Sie können aber auch spezifischer sein und sich auf konkrete Entwicklungsaufgaben beziehen, wie etwa das Thema Sauberkeitserziehung oder die Entwöhnung vom Schnuller.

Schon im ersten Lebensjahr zeigt sich im »mastery play« die Freude des Kindes an der Bewältigung einer Handlung, die intentionale Effekte herbeiführt (sekundäre Kreisreaktion). Später drückt das Spiel der Kinder oft den Wunsch aus, groß und stark sein zu wollen, was durch fiktive Handlungen der Macht und Stärke realisiert wird. Zu einer wichtigen Entwicklungsthematik wird im zweiten und dritten Lebensjahr die relative Autonomie, um die sich das Kind bemüht, das heißt der Versuch, getrennt von Bezugspersonen handeln und sich wohl fühlen zu können.

Die folgenden Beispiele in diesem und den nächsten Abschnitten entstammen Untersuchungen zum Spiel am Lehrstuhl Entwicklungspsychologie in München. Neben Einzelbeobachtungen wurden Längsschnittstudien über ein bzw. eineinhalb Jahre durchgeführt. Die wichtigsten Befunde sind in Oerter (1999) zusammengestellt. Weitere anschauliche Beispiele, allerdings bei etwas älteren Kindern, bieten die in den Text eingestreuten Abbildungen 1–7<sup>1</sup>.

In einem der Spiele, das diese Thematik ausdrückt, setzt sich ein zweijähriger Junge in einen Kasten und gibt vor, allein in einem Boot zu sitzen und sich vom Ufer und von dem dort befindlichen Vater zu entfernen. Der Junge kommentiert dieses Spiel immer wieder mit den Worten »ich sitze so allein in meinem Boot«. Ein anderer Junge erprobt das Alleinsein, indem er sich beim Besuch

seines Großvaters im Krankenhaus ins dunkle WC begibt, die Tür schließt und so eine Weile ausharrt, um dann lächelnd wieder zu erscheinen.

Das Thema Sauberkeitserziehung konnten wir bei einem Mädchen von etwa eindreiviertel Jahren beobachten, das die Puppe aufs Töpfchen setzt, ihr gut zuredet und das Töpfchen dann ausleert. Dabei weigert es sich aber, selbst das Gleiche zu tun. Einige Monate später, als die Ausscheidungskontrolle gelingt, gibt es dieses Spiel nicht mehr, das Mädchen leert nun seinen eigenen Topf aus. Die Thematik der Entwöhnung vom Schnuller drückt sich in den beiden folgenden Szenen aus: Ein Kind, das gerade die ersten Wörter zu sprechen beginnt, schaut mit der Mutter gemeinsam ein Bilderbuch an. Unter anderem sind auf einem Bild Babys abgebildet, und das Kind bemerkt »Nucki«. Die Mutter kommentiert »die haben aber nicht alle einen Nucki«. Das Kind besteht aber auf seiner Meinung und sagt »alle«. Die Mutter zeigt daraufhin erst auf zwei Babys, die einen Schnuller haben, und dann auf zwei Babys, die keinen haben. Aber das Kind behauptet auch von diesen Babys, dass sie einen Nucki hätten. So versucht das Kind sein Bedürfnis nach einem Schnuller durch die Unterstützung der Gruppe (alle Kinder haben einen Schnuller) zu rechtfertigen, denn die Mutter ist um diese Zeit bereits bemüht, das Kind vom Schnuller zu entwöhnen. In einem Interaktionsspiel mit einem elf Monate alten Mädchen versucht die Mutter etwas Ähnliches, indem sie dem Kind den Schnuller wegnimmt und ihn selbst in den Mund steckt, wobei sie behauptet, das sei ihrer. Das Kind zieht ihr den Schnuller wieder heraus und steckt ihn selbst in den Mund. Dieses Spiel wiederholt sich eine Zeit lang. Das Wechselspiel wird vom Kind zunächst als lustvoll erlebt. Nach einiger Zeit aber möchte es den Schnuller wieder für sich allein haben. Immerhin zeigt sich, dass in der Spielsituation der Verlust des attraktiven Objektes eher verkraftet werden kann als in der Ernstsituation.

## Beziehungsthematiken

In der frühen Kindheit sind *Beziehungen* zentral für das Kind. Es kann sich nur in der permanenten Interaktion mit Bezugspersonen gut entwickeln (Papoušek & Papoušek, 1987; Sroufe, 1979).

<sup>1</sup> Die Abbildungen wurden von Jochen Fiebig, Institut für Staatspädagogik, aufgenommen und dankenswerterweise zur Verfügung gestellt.



Abb. 1: Kind mit Bär

Kinder trösten sich über das Alleinsein mit einem »Übergangsobjekt«, das als Ersatz für die Bezugsperson dient, hinweg. Kuscheltiere eignen sich besonders als Übergangsobjekte, weil sie Weichheit und Zärtlichkeit vermitteln.

Im zweiten Lebensjahr stabilisiert sich dann das Bindungsverhalten, das bereits ein internes Arbeitsmodell voraussetzen scheint (Ainsworth, 1977; Bretherton & Waters, 1985; Grossmann, 1995). Das bedeutet, dass Beziehungen auch schon frühzeitig repräsentiert werden. Folgende Beispiele belegen dies und können als übergeordneter Gegenstandsbezug, der Beziehungsprobleme thematisiert, interpretiert werden.

Ein Beispiel für Beziehungsdeprivation findet sich bei einem ein-dreivierteljährigen Jungen, der mit seiner Mutter fiktiv telefoniert. Er tut kund, dass er erst spät nach Hause kommt. Die Mutter sagt: »Da sehe ich dich ja gar nicht mehr, da schlafe ich ja schon.« Der Junge nickt und macht dabei ein trauriges Gesicht. Hier und in ähnlichen Szenen bringt er die Abwesenheit des Vaters zum Ausdruck, den er entbehrt, weil er ihn während der Woche kaum sieht. Bemerkenswert ist, dass diese Thematik trotz der noch niedrigen Sprachkompetenz des Kindes zum Ausdruck kommt.

Ein anderes Beispiel drückt den Konflikt zwischen Mutter und Kind in Bezug auf das Essen aus. Das Kind mag keinen Spinat,



Abb.2: Fliegendes Kind

In diesem Bild wird das Wechselverhältnis von Trennung und Wiedervereinigung deutlich. Das Kind befindet sich bei seinem Flug gerade auf dem Zenit und wird im nächsten Augenblick wieder in die Arme des Vaters fallen. Noch bevor die Emotion des Kindes in Angst umschwenken kann, wird es in Sicherheit sein. Zugleich zeigt das Bild eine basale Motivationsstruktur des Spiels, den Aktivierungszirkel mit einer Steigerung der Erregung und einem plötzlichen Spannungsabfall, der lustvoll erlebt wird.

während die Mutter es offenbar immer wieder zum Essen überreden will. In einem Konstruktionsspiel mit Knetmasse stellt das Kind (zum Zeitpunkt der Aufnahme ein-dreiviertel Jahre alt) eine Reihe von Gerichten her, unter anderem auch Spinat. Auf die Frage der Mutter, ob es Spinat möge, sagt es »die Puppe mag den Spinat« und füttert die Puppe damit. Durch diese Spielhandlung überträgt sie das Problem der Nahrungsaufnahme eines abgelehnten Gerichtes auf die Puppe, die stellvertretend für sie selbst die ungeliebte Handlung ausführt. Gleichzeitig drückt die Beziehung zwischen dem Kind als Mutter und der Puppe als Kind eine Lösung des Konfliktes mit der eigenen Mutter aus, nun ist die Beziehung zu ihr wieder harmonisch.

Ein anderes Beispiel für eine Beziehungsthematik ist die Geschwisterrivalität. Ein ca. zweijähriger Junge, der von seiner älteren Schwester herumkommandiert wird und sich offenbar oft drang-



Abb. 3: Jungen mit Schwertern

Die beiden Buben haben Schwerter zusammengeschaubt und treten in einen Scheinkampf ein. Spielkämpfe gibt es auch bei Tieren. Mimik und Kampfsignale werden vom Gegner als Spiel interpretiert, sodass die Handlung gewöhnlich nicht in echte Aggression ausartet.

saliert fühlt, drückt diese Problematik als generelle Ablehnung aller weiblichen Figuren aus. Im Umgang mit den Puppen des Szenotests wählt er alle ihm als weiblich erscheinenden Puppen aus und wirft sie zu Boden, indem er sagt »die brauch' ich nicht«. Beim Spiel mit einem Eisenbahnzug lässt er nur männliche Figuren mitfahren und äußert wiederum »die Frau darf nicht mitfahren«.

Noch drastischer verhält sich ein dreijähriger Junge, der eifersüchtig auf seine einjährige Schwester ist. Zu Beginn der Spielszene läuft er unruhig im Zimmer umher und sucht nach einem Betätigungsfeld. Da fällt sein Blick auf einen Stoffbären, den er zunächst schlägt und tritt, sodann mit einem Holzschwert drangsaliert und schließlich mit einem Spieltraktor überfährt. Daraufhin legt er den Bären zu einem großen Bären in die Ecke, den er selbst als Mutterbär bezeichnet. Dabei äußert er: »Der ist noch nicht ganz tot und der Mutter-Bär ist auch noch nicht tot.« Aber selbst dann hält er das Beisammensein von Mutterbär und Kindbär nicht lange aus, sondern reißt den Kindbär wieder weg und wirft ihn auf den Boden. Hier zeigt sich wohl am deutlichsten die Freud'sche Annahme be-

stätigt, dass unerlaubte Triebwünsche im Spiel kathartisch ausagiert werden.

## Reale Lösung sozialer Konflikte

Bis jetzt wurden nur Beispiele dargestellt, bei denen die Handlungen fiktiv ausgeführt wurden und der Bezugsrahmen eine Transformation der Realität beinhaltet. Es gibt aber auch viele Beispiele, bei denen *soziale Konflikte* real im Spiel gelöst werden können. Dies ist natürlich später im Rollenspiel permanent der Fall, wenn Rollen nicht gut aufeinander abgestimmt sind. Dann ist Metakommunikation nötig, um das Spiel aufrechtzuerhalten und die einzelnen Handlungen besser aufeinander abzustimmen. Es gibt eine ganze Skala von Möglichkeiten der Metakommunikation. Griffin (1984) unterscheidet immerhin elf Formen, die sie beobachtet hat, und Garvey und Berndt (1977) nennen vier Formen metakommunikativer Botschaften. Da wir uns aber mit der frühen Kindheit beschäftigen, stellt sich die Frage, ob Kinder schon in diesem Alter fähig sind, ohne die Hilfe Erwachsener Konflikte im Spiel zu lösen. Dies ist eindeutig der Fall, wie folgendes Beispiel belegt. In einem ungarischen Kindergarten spielen zwei Kinder im Alter von ein-



Abb. 4: Arztspiel

Die Kinder auf diesem Bild spielen Arzt und Patient. Der »Arzt« verbindet gerade das Bein. Arzt- und Krankenhausspiele sind Verarbeitungsmodi von Erlebnissen wie Krankheit, Arztbesuch und helfen dem Kind, mit belastenden und nicht hinreichend verarbeiteten Erfahrungen fertig zu werden. Manchmal sind Arztspiele auch durch sexuelle Interessen gesteuert.

einhalb und zwei Jahren miteinander. Zunächst füllt das ältere Kind Legosteine mit Hilfe eines Eimerchens in einen Waschkorb. Das jüngere Kind schreit und möchte den Waschkorb für sich haben. Es stellt sich heraus, dass es ihn als Wiege benutzen möchte, denn es bewegt ihn hin und her und singt dabei ein Wiegenlied. Das ältere Kind geht auf dieses Spiel ein, lässt das kleinere Kind in den Waschkorb steigen und beginnt es zu wiegen, als es liegt, wobei beide zusammen das schon vorher intonierte Wiegenlied singen. Diese Konfliktlösung erfordert beträchtliche soziale Kompetenz, die nicht zum Einsatz kommen kann, wenn man zu früh eingreift. Dies war übrigens die Tendenz der Kindergärtnerinnen, die bereits präventiv drohende Konflikte vermeiden wollten, indem sie die Kinder trennten, bei denen sich ein Streit anbahnte. Das Spiel als Rahmen ist wiederum eine bessere Bedingung für solche Konfliktlösungen als die Ernstsituation. Eine Spielfiktion kann man leichter aufgeben als eine Handlungsintention außerhalb des Spielrahmens. Daher können soziale Kompetenzen des Konfliktlösens im Als-ob-Spiel und Rollenspiel regelrecht geübt werden.

### Erklärungsansätze zum Prozess der Übersetzung von (nichtbewussten) Thematiken in Spielhandlungen

Der übergeordnete Gegenstandsbezug ist dem Kind nicht bewusst. Denken wir an die Geschwisterrivalität. Wenn das Kind wüsste, was es im Spiel ausdrückt, würde es das Spiel sofort unterbrechen. In späteren Altersstufen haben wir übrigens solche Spielabbrüche beobachtet. Kinder stellten das Spiel ein, sobald sie merkten, dass sie damit etwas Verfängliches zum Ausdruck brachten, das sie bloßstellen könnte. Die generelle Thematik des Selbst-Umwelt-Bezuges vollends kann nicht bewusst sein, da sie zu viel beinhaltet und zu unspezifisch ist. Wir haben hier übrigens eine Parallele zum Erwachsenenalter. In der künstlerischen Produktion ist dem Schöpfer (bildenden Künstler, Musiker) die von ihm dargestellte Thematik nicht in allen Einzelheiten bewusst. Das gerade macht die Vieldeutigkeit und Tiefe von Kunstwerken aus. Auch im Alltag ist in den meisten Fällen die Sinnebene, die hinter Handlungen steht, nicht oder nur zum geringen Teil bewusst. Das liegt daran, dass auf der Tätigkeitsebene bzw. beim übergeordneten Gegenstandsbezug fak-

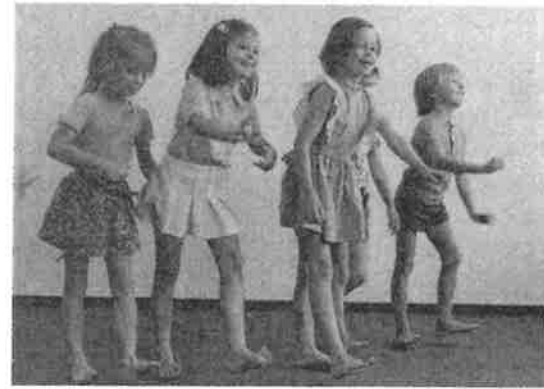


Abb. 5: Auf den Fersen gehen  
Spiel bedeutet immer auch, etwas anderes zu sein und zu machen als im Alltag. Auf diesem Bild erleben die Mädchen lustvoll eine andere Art des Gehens und sammeln zugleich neue Erfahrungen über ihren Körper und die Kontrolle ihres Körpers.

tisch alle bisher gemachten Erfahrungen gesammelt werden und somit die gesamte Biographie eines Individuums auf dieser Ebene repräsentiert ist. Da der menschliche Arbeitsspeicher nur sehr begrenzt ist, kann auch nur ein Bruchteil dessen, was uns bewegt, ins Bewusstsein gelangen. Dies gilt auch für kleine Kinder. Bei ihnen ist der Arbeitsspeicher noch eingeschränkter. Hinzu kommt, dass viele Erfahrungen für das Kleinkind noch nicht verarbeitet werden können, weil die Schemata fehlen, in die sie das Kind einordnen könnte.