

Referat an der Tagung "Spiel mit Sprache - Sprachspiele"

- (1) Horizont: pädagog.-psycholog. Perspektive
= psycholog. Analyse von Bildungsprozessen
Bildung = Subjektwerdung des Menschen
→ Relevanz der Entwicklungspsychologie
- (2) Fragestellung der Entwicklungspsychologie
 - Auseinandersetzung des Individuums mit seiner/der Wirklichkeit
 - Zielzustand: Unterscheidg. versch. Wirklichkeitsbereiche
Unterscheidg. von "Ich" und "äusserer" Wirklichkeit
Unterscheidg. von subjektivem und objektivem Wirklichkeitsbezug
 - Auseinandersetzung mit Wirklichkeit erfolgt über Verhalten, Beobachtung und "Tradition":
enaktives → ikonisches → symbolisches Medium
 - Verhalten liefert immer Erfahrungen über die Wirklichkeit und die eigenen Fähigkeiten
 - Entwicklungsphasen:
sensomot. → symbolisch → konkret-operat. → formal-operat.
(körperlich) (anschaulich-symbol.) (abstrakt-symbol.)
- (3) Psycholog. Funktionen von Spielen
 - Phänomenologie:
 - Verhalten
 - Kontinuum körperlich → symbolisch
 - Quasi-Realität
 - intrinsische Motivation
 - soziale Interaktion zw. Gleichen
 - lustvoll
 - Bedingg.: Entlastung von Alltagsdruck
 - gegenstandsbezogen
 - Klassifikation von Spielformen:
Uebungsspiele Symbolspiele Regelspiele (PIAGET)
 - Funktionen des Spielens:
 - Uebung von Fertigkeiten
 - Auseinandersetzung mit Wirklichkeit: Dominanz der "Assimilation" (PIAGET)
 - Entwicklung der "semiot. Funktion"
 - affektiver Bereich: Bewältigg. von Gefühlen, z.B. Angst, Ohnmachtsgefühle
 - Umwandlung passiver Ereignisse in aktive Handlungen
 - Wiederholung einer "traumatischen" Situation
 - "Katharsis": Abfuhr von Energien
 - Selbst/Persönlichkeit: Entlastung von Alltagsidentität
 - Darstellung persönl. Probleme im Spiel
 - Darstellung des "wahren Selbst" (WINNICOTT)
 - Ermöglichg. von sonst gehemmten Verhaltensweisen:
Entlastung im Spiel → Ermöglichg. sonst gehemmter Kommunikationsformen

(4) Psycholog. Funktionen von Sprache/Sprechen

- Sprache als Zeichensystem
- Sprache als Abbildung einer vorsprachl. gegebenen/erfahrenen Wirklichkeit vs. Sprache als Instrument der Erkenntnis (Gliederung) von Wirklichkeit
- Sprache als Tätigkeit (Sprachverhalten, Sprechen)
- nonverbale Kommunikation als Basis der Entwicklung von Sprache
 - Zwillinge
 - Gehörlose
- Funktionen von Sprache/Sprechen:
 - Verständigung
 - Sozialisierung des Denkens
 - Dezentrierung subjektiver Wirklichkeitsperspektiven
 - Repräsentation von Wirklichkeit in einem (kollektiven) symbolischen Medium
 - Kommunikation individueller Erfahrungen (Metapher, Bilder etc.)
 - Verhaltenssteuerung (LEONT'EV)

(5) Psycholog. Funktionen von Spielen mit Sprache/Sprachspielen

- Fertigkeit: Flexibilisierung des Sprechens, Erweiterung der sprachlichen Kompetenz
- Entwicklung von metasprachlicher Kompetenz
- Erkenntnis von Sprache als eigener Wirklichkeit:
 - doppelte Artikulation
 - Willkürlichkeit der Zeichenrelation
 - lautmalerische Worte
 - metaphor. Gebrauch der Sprache
 - Sprache als Weltbild → Fremdsprachen
 - Verdinglichg. von Wirklichkeit: Reifikation von Geschehnissen (z.B. Fluss, Donner), Personifikation von Abstrakta (z.B. die Gerechtigkeit (Justitia))
- versch. Funktionen des Sprechens:
 - Abbildg. von Wirklichkeit
 - Ausdruck von Gefühlen
 - Appell, Befehlen
 - Handeln (Versprechen etc.)
- Sprache als Medium der Selbstdarstellung: Einsicht in versch. Medien: enaktiv (Theater, Pantomime etc. spielen), ikonisch (Theater sehen)

(6) Schwierigkeiten des Spielens in der Schule

Zum Wortfeld "Spiel"

Spiel

Vorspiel, Nachspiel

Beispiel

Kinderspiel, Erwachsenenspiel

Olympische Spiele, Sportspiel

Spielzimmer, Spielplatz

Spielcasino, Spielhöhle

Spiel der Wellen, der Farben, des Lichts, der Schatten, der Flammen,
der Hände, der Kräfte, des Zufalls

Glockenspiel

Klavierspiel, Orgelspiel, Flötenspiel

Spielmann, Spielleute, Spielführer

Militärspiel

Schauspiel, Gastspiel, Lustspiel, Hörspiel

Liebesspiel

Wortspiel, Sprachspiel

Wasserspiele, Gedankenspiel, Zahlenspiel

Mienenspiel

ein Spiel Stricknadeln, Karten

Spieldose

Spielbein

Spielplan, Spielzeit

Spielwaren, Spielzeug

Spieltheorie

Spiel des Fasans, Auerhahns

Spieler, Schauspieler, Mittelfeldspieler

Falschspieler

Spielverderber

Wettspiel, Kampfspiel

Lichtspieltheater

das ist ein Spiel mit dem Feuer, mit dem Teufel

ein gewagtes Spiel

er treibt ein böses Spiel

das Spiel ist aus

er setzt alles aufs Spiel; alles steht auf dem Spiel

sie hat ihre Hand im Spiel

wie das Leben so spielt; das Leben hat ihm arg mitgespielt

er hat sein Leben verspielt

bei ihr hat er gewonnenes Spiel

sie spielt mit seinen Gefühlen

er lässt seine Muskeln spielen

was wird hier gespielt? was spielt sich hier ab?

er spielt gerne den Beleidigten

das spielt eine grosse Rolle

seine Freude ist gespielt

lasst uns aus dem Spiel

die Farbe spielt ins Bläuliche

der Roman spielt in Zürich

das Rad hat etwas zu viel Spiel

die Musik spielt auf

spiel das Band ab; "Spiel mir das Lied vom Tod"

sie schafft es spielend

ihr Zusammenspiel ist miserabel

Zur Phänomenologie des Spielens

- (1) Aktivität - Passivität. Das Spiel ist aktiv gestaltete Situation. Echtes Spiel ist aber nur da, wo man sich dem Spielgeschehen auch (passiv) hingeben kann.
- (2) Körperlichkeit, Bewegung. Spielen ist zumeist mit sichtbarer Aktivität = körperlicher Bewegung verbunden
- (3) Erregung. Das Spiel ist immer ein Wagnis (man gibt sich dem Spielgeschehen hin) und hat daher etwas Erregendes an sich.
- (4) Freiheit. Nur wo der Eintritt in die Spielsituation und der Austritt aus der Spielsituation frei gewählt werden können ist wirklich Spiel.
- (5) Eigene Wirklichkeit. Das Spiel steht in Abgrenzung von der "gewöhnlichen" (alltäglichen) Wirklichkeit und hat dadurch eine eigene Wirklichkeit. Die Freiheit des Spielens bzw. des Spielenskönnens besteht darin, den Wechsel von der einen in die andere Wirklichkeit autonom vollziehen zu können.
- (6) Eigene Ernsthaftigkeit. Spielen geschieht nicht im Unernst, sondern es hat seine eigene Ernsthaftigkeit.
- (7) Gleichheit. Spielen - sofern nicht allein gespielt wird - findet zwischen Gleichen statt.
- (8) Themenbezogen. Spielen ist Spielen mit etwas oder von etwas.
- (9) Lustvoll. Spielen macht im allgemeinen Spass und Freude.

Zur Funktion des Spielens

Im Spiel des Kindes steht es selbst im Vordergrund des Interesses: sein Verhalten, seine Kompetenzen, seine Gefühle etc. Das Kind nimmt im Spiel Bezug auf sich selbst: auf das, was es ist, was es hat, was es kann. So lässt sich das Spielen des Kindes im weitesten Sinne als Selbstreflexion deuten.

Zur Typologie des Spielens

- Übungsspiele od. Funktionsspiele
- Konstruktionsspiele
- Symbolspiele od. Fiktionsspiele
- Regelspiele

Diese Spieltypen lassen sich in der angeführten Reihenfolge der kindlichen Entwicklung zuordnen. Die dominierende Art des Spielens signalisiert also den Entwicklungsstand eines Kindes. In den Spielen manifestieren sich die Themen, mit denen sich das Kind beschäftigt bzw. die Themen, von denen es beschäftigt wird.

Zum Phänomen der Sprache

(a) Was "ist" Sprache?

Sprache als Weltbild: als Instrument der Strukturierung von Wirklichkeit (W. von Humboldt, B.L. Whorf).

Sprache als Abbild: als Zeichensystem zur Repräsentation einer bereits vorsprachlich strukturierten Wirklichkeit (Empirismus, Positivismus).

Sprache versus Sprechen: Sprache ist eine Tätigkeit, d.h. Sprachverhalten (= Sprechen). Das Sprechen entwickelt sich aus vorsprachlichen (nonverbalen) Kommunikationsformen heraus.

"Sprache verstehen ist ... älter als Sprache produzieren, aber noch älter ist 'den Andern verstehen'." (Hans Hörmann)

(b) Sprache und psychische Entwicklung

(1) Sprache als Medium der Sozialisierung des Denkens.

Die vorsprachliche Erfahrung des Kindes im Umgang mit der Wirklichkeit wird durch Sprache benannt und dadurch intersubjektiv.

(2) Sprache als Kanalisierung der kindlichen Erfahrung.

Das Kind hat zunächst ein "realistisches" Verständnis der Wörter (die Wörter werden als Teile der Dinge gesehen) und unterwirft sich daher der Ordnung der Sprache, d.h. es fügt sich in das Weltbild einer Sprache ein.

(3) "Malerische" versus begriffliche Sprachen und die Bedeutung der Schriftsprache

Die Lautsprache, die sich als Kommunikationsmittel entwickelt hat, ist der Situation und dem Kontext des Sprechens verbunden. Die Schriftsprache hat den Kontextbezug selbst zur Darstellung zu bringen, ist dadurch also expliziter, begrifflicher und abstrakter. Die Einübung in eine Schriftsprache kann so die intellektuelle Entwicklung des Kindes entscheidend beeinflussen.

(4) Sprache als Instrument der Selbstkontrolle

Die Selbstkontrolle des Verhaltens erfolgt vor allem über sprachliche Prozesse (z.B. die "Stimme" des Gewissens oder das Denken als "inneres" Sprechen).

Zur Bildungsfunktion von Sprachspielen/Spielen mit Sprache

(1) Reflexion der Sprachkompetenz

Im Sprachspiel setzt sich das Kind mit seiner Sprachkompetenz auseinander und gewinnt so ein Bewusstsein des Zeichencharakters der Sprache. Diese Reflexion kann auf allen Ebenen der Sprache ansetzen: der phonetischen, der syntaktischen, der semantischen und der pragmatischen.

(2) Befreiung verdeckter Aspekte des Selbst (der Persönlichkeit)

Sprache ist Benennung von Wirklichkeit, damit auch Benennung von persönlicher (subjektiver) Wirklichkeit. Wo der Prozess der Benennung dieser subjektiven Wirklichkeit unvollständig oder fehlerhaft verlaufen ist, steht dem Kind ein Teil seiner selbst fremd (da sprachlos oder unbenannt) gegenüber. (Theater-)Spielen kann in einem solchen Fall Darstellung dieser verdeckten (unbenannten) Selbstanteile sein. Das Kind kann einen sprachlich nicht verfügbaren Teil seiner Persönlichkeit zum Ausdruck bringen.

(3) Auflösung von Hemmnissen in der Sprachentwicklung

Das Sprechen entwickelt sich aus vorgängig eingeübten nonverbalen Kommunikationsformen. Wo diese selbst nur ungenügend entfaltet werden konnten, besteht eine Angst vor der zusätzlichen Komplexität der Sprache. Spiele mit "Intermediärobjecten" (Rojas-Bermúdez) wie Puppen oder Kasperlifiguren lassen die Komplexität der Reize (v.a. der nonverbalen "Botschaften" des Gesichts) reduzieren, dadurch Angst abbauen und dem Prozess des Spracherwerbs Freiraum zu verschaffen.

(4) Wechsel der Medien

Unser Bezug zur Wirklichkeit ist über verschiedene Medien realisiert, z.B.:

- Verhalten ("enaktive" Beziehung)
- Sehen, Bilder, Vorstellen etc. ("ikonische" Beziehung)
- Hören, Geräusche etc.
- Sprache: Lautsprache, Schriftsprache ("symbolische" Beziehung)
- nichtsprachliche Zeichen: Logik, Mathematik.

Nur im Wechsel der Medien wird uns "die" Wirklichkeit zugänglich. Spiele, für die der Wechsel der Situationen charakteristisch ist, können zur Ausweitung unserer Erkenntnis der Wirklichkeit beitragen.