

Wenn Kinder in Rollen schlüpfen

Die Begleitung des Fantasienspiels durch die Lehrperson hat grosse Wirkung.

Text: Carine Burkhardt Bossi und Barbara Weiss

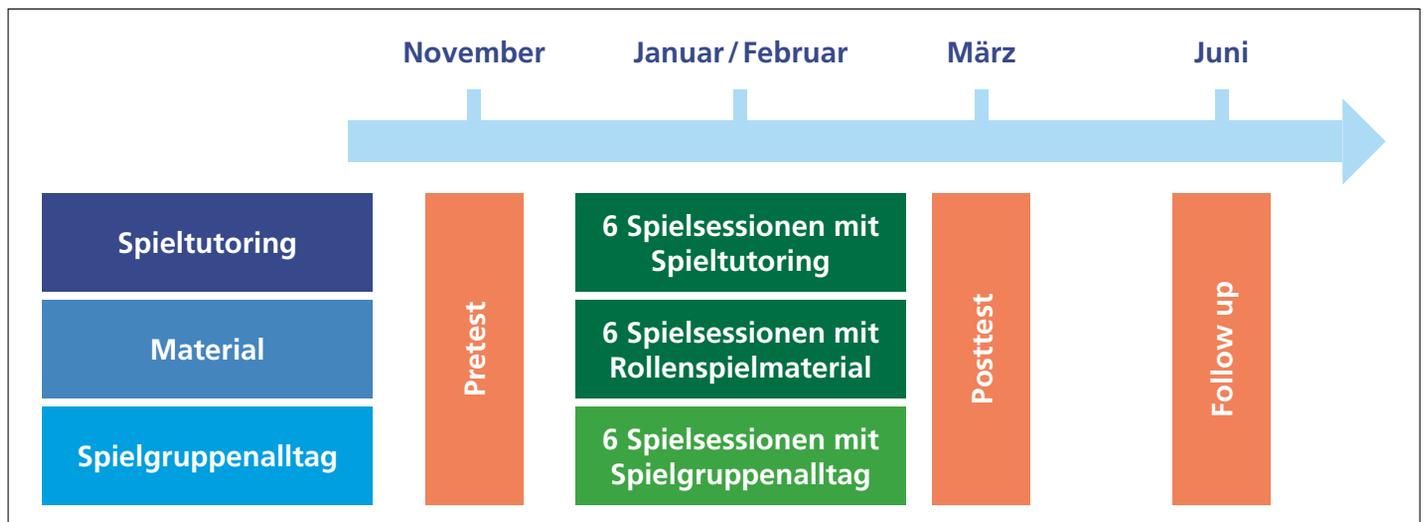


Abbildung 1: Studiendesign der releFant-Studie.

Das Fantasienspiel ist die häufigste Spielform im Vorschul- und frühen Primarschulalter. Indem Kinder in verschiedene Rollen schlüpfen, Objekte umdeuten, Fantasienszenarien entwickeln und gemeinsam mit anderen spielen, trainieren sie ihre Symbolisierungs- und Repräsentationsfähigkeit, soziale Kompetenzen wie Perspektivenübernahme-, Kooperations- und Durchsetzungsfähigkeit sowie die Regulation von Verhalten und Emotionen. Deshalb wird dem sozialen Fantasienspiel eine besondere Bedeutung für die Entwicklung sozio-emotionaler Kompetenzen und positiver Gleichaltrigenbeziehungen zugeschrieben. Bisherige Studien haben gezeigt, dass Kinder, die im Fantasienspiel auf höherem Qualitätsniveau spielen, auch in der sozio-emotionalen Entwicklung, also im Sozialverhalten, in der Perspektivenübernahmefähigkeit sowie in der Regulation von Gefühlen und Verhalten ein höheres Niveau zeigen (Perrin et al., 2019).

In der vom Schweizerischen Nationalfonds geförderten «releFant-Studie» stand das Fantasienspiel von Spielgruppenkindern im Zentrum (Perrin et al., 2020). Es wurde untersucht, ob eine aktive Begleitung des Spiels die Fantasienspielqualität beeinflusst und ob diese zu Verbesse-

rungen in den sozialen und emotionalen Kompetenzen führt (gemessen vor und nach der Intervention). An der Gesamtstudie nahmen 27 Spielgruppen mit insgesamt 215 Kindern teil. Um herauszufinden, ob das kindliche Fantasienspiel einen positiven Effekt auf die Entwicklung von jungen Kindern hat, wurden die teilnehmenden Spielgruppen nach dem Zufallsprinzip in drei Gruppen eingeteilt, in denen unterschiedliche Spielaktivitäten durchgeführt wurden (siehe Abbildung 1):

- 1) normaler Spielgruppenalltag
- 2) Anbieten von Rollenspielmaterial
- 3) aktive Spielbegleitung (Spieltutoring)

Die Spielsessionen wurden gefilmt und das Verhalten der Kinder mit standardisierten Beobachtungsinstrumenten ausgewertet. In allen Gruppen wurden mehrmals verschiedene Kompetenzen wie Sprachverständnis, sozial-kognitive Fähigkeiten und Fantasienspielkompetenz erfasst. Eltern und Spielgruppenleiterinnen füllten einen Fragebogen zu den Stärken und den Schwächen der Kinder aus.

Die Ergebnisse zeigen, dass Kinder der Gruppe «Spieltutoring» und der Gruppe «Rollenspielmaterial» während der Spielsessionen auf hö-

herem Qualitätsniveau spielten als die Kinder in der Gruppe «normaler Spielgruppenalltag». Spielmaterial zur Verfügung zu stellen, kann zu häufigerem Fantasienspiel führen. Die Qualität des Spiels wurde jedoch vor allem dann besser, wenn das Material zur aktiven Begleitung genutzt wurde. Die Kinder der Gruppe «Spieltutoring» haben auch ihre Fähigkeiten in den Bereichen Emotionsregulation, Soziabilität, Fähigkeit, Grenzen zu setzen, Kooperationsfähigkeit und positive Gleichaltrigenbeziehungen stärker verbessert. Die Ergebnisse der Studie haben für den pädagogischen Alltag eine hohe Relevanz, weil sie aufzeigen, dass eine aktive Fantasienspielbegleitung verschiedene sozial-emotionale Kompetenzen (insbesondere das Sozialverhalten) fördern kann.

Das Fantasienspiel aktiv begleiten

Eine aktive Spielbegleitung soll die Kinder befähigen, das Spiel über eine längere Zeit aufrechtzuerhalten, rollenkonform zu handeln, sich über den Spielverlauf abzusprechen und eine Abfolge von koordinierten Szenarien zu spielen. In einer geführten Sequenz angebotene, themenbezogene Spielskripts können in ein Rollenspielthema einführen, beispielsweise wenn

die Kinder angeleitet werden, ihr Spiel zum Thema «Feuerwehr» auf der Grundlage des realen Ablaufs eines Feuerwehreinsatzes (Brand entdecken – Alarmierung – Fahrt zum Brandplatz – Feuer löschen – Rückfahrt ins Feuerwehrdepot) zu organisieren. In ein solches Spiel-Grundmuster lassen sich weitere Aspekte wie das Verarzten von Verletzten, die Reparatur des Feuerwehrautos oder Pausen machen auf der Feuerwache integrieren.

Wesentlich bei der aktiven Begleitung des Spiels ist, dass die erwachsene Person selbst aktiv mitspielt, die Kinder in ihren Rollen anspricht (Feuerwehfrau Lena, ich glaube, das Feuerwehrauto hat einen kaputten Reifen. Können Sie diesen reparieren?) und so neue Ideen und Erweiterungen einbringt. Daneben fließen auch kindliche Interessen und Vorschläge ins gemeinsame Spiel ein. Meist brauchen die Kinder Unterstützung in der Zuteilung und Organisation der Spielorte.

Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass eine aktive Begleitung des Fantasienspiels eine Unterstützung von Lernprozessen darstellt, die gerade im Bereich von sozio-emotionalen Kompetenzen (insbesondere dem Sozialverhalten) von Kindern wirksam sein kann.

Carine Burkhardt Bossi

ist Bereichsleiterin und Masterstudiengangsleiterin Frühe Kindheit an der Pädagogischen Hochschule Thurgau.

Barbara Weiss

ist Leiterin der berufspraktischen Ausbildung der Studiengänge Vorschulstufe und Kindergarten-Unterstufe an der Pädagogischen Hochschule Thurgau.

>>> Literatur  <<<<

Eine aktiv begleitete Fantasienspielsequenz

Der nebenstehende Ablaufplan bezieht sich auf das Fantasienspiel «Feuerwehr» und ist als Anregung für eine Einführung ins Rollenspiel (als geführtes Angebot) gedacht. Der Ablauf kann und soll variiert werden. Im anschliessenden Freispiel lassen sich Skriptweiterungen (z. B. Reparatur des Feuerwehrautos) einbringen. Es ist von Vorteil, wenn die Lehrperson sich in kurzen Mitspielphasen aktiv am Spiel beteiligt.

Materialien erkunden, Vorwissen aktivieren

Aktivität	Material	beachten
<ul style="list-style-type: none"> – Tastübung mit Feuerwehrmaterial – mit den Kindern über das Material, über Erfahrungen und Vorwissen zum Thema «Feuerwehr» ins Gespräch kommen – einzelne Handlungen wie Alarmierung der Feuerwehr per Telefon modellieren 	<ul style="list-style-type: none"> – Feuerwehrhelme – Schlauchstücke – Warnwesten – Chiffontücher in Feuerfarben – Holzabschnitte als Telefone 	<ul style="list-style-type: none"> – sowohl realitätsnahe wie auch symbolisierte Requisiten (z. B. Holzstück als Telefon, Kartonschachteln als Feuerwehrauto) verwenden – beim Modellieren bewusst Emotionen spielen (z. B. Angst, wenn sie das Feuer entdeckt)

Gemeinsame Spielplanung

Aktivität	Material	beachten
<ul style="list-style-type: none"> – Spielorte markieren (z. B. Stühle als Feuerwehrauto aufstellen, den Brand mit Chiffontüchern markieren, Feuerwehrwache einrichten) – Rollen verteilen, Kostüme verteilen 	<ul style="list-style-type: none"> – Stühle – Mobiliar aus dem Kindergarten für die Feuerwehrwache – Feuerwehrhelme – Schläuche – Telefone (flache Holzstücke) 	<ul style="list-style-type: none"> – Spielorte gemeinsam mit den Kindern einrichten – Wünsche der Kinder bei der Rollen- und Kostümverteilung berücksichtigen – als Spielleitung ebenfalls eine Rolle übernehmen

Spielphase

Aktivität	Material	beachten
<ul style="list-style-type: none"> weitere Handlungen anregen, die ins Skript eingebaut werden können (z. B. Feuerwehrauto betanken, reparieren, putzen; Znünpause auf der Feuerwehrwache; Rettung und Verarztung von Verletzten) 	<ul style="list-style-type: none"> – Materialangebot je nach Skript erweitern (z. B. Röhren als Reparaturwerkzeuge, Arztkoffer) 	<ul style="list-style-type: none"> – bewusst Emotionen spielen (z. B. Angst, Aufregung, Erleichterung, Freude) – Spielideen der Kinder aufnehmen und ins Spiel integrieren – Interaktionen zwischen Kindern anregen (z. B. «Sina, ich glaube, Ivan braucht noch Unterstützung beim Feuerlöschen, willst du ihm helfen?»)

Abschluss finden

Die beiden folgenden Szenarien zeigen, wie das gemeinsame Fantasienspiel abgeschlossen werden kann.

- Die Spielleitung gähnt und erklärt, dass es Abend werde und alle Feuerwehrleute Feierabend haben. Die Feuerwehrleute legen ihre Kostüme ab und die Spielorte werden rückgebaut.
- Die Lehrperson zieht sich im Spiel vom Geschehen zurück. Sie bekommt beispielsweise einen Telefonanruf von ihrer Chefin oder ihrem Chef (den Anruf in der Rolle als Feuerwehfrau oder -mann entgegennehmen). Sie teilt den anderen Feuerwehrleuten mit, dass sie dringend zu einer Besprechung müsse. Um deutlich zu machen, dass sie ihre Rolle als Mitspielerin ablegt, zieht sie anschliessend ihr Kostüm aus. Die Kinder spielen ohne aktive Teilnahme der Lehrperson weiter oder beenden das Spiel.

Reflexionsphase

Im Schlusskreis reflektieren die Kinder das gemeinsame Spiel und ihre Emotionen. Die Lehrperson berücksichtigt feinfühlig die motivationale Befindlichkeit und die Bereitschaft der Kinder für ein Gespräch über ihr Spiel. Wenn kein Kind erzählen möchte, beschreibt die Lehrperson kurz einzelne Spielsituationen sowie beobachtete Emotionen und äussert ihre Freude über das gemeinsame Spiel.