Lena Sophie Kaiser · Norbert Neuß

Kinder konstruieren ihre Wirklichkeit

Wie kreatives Rollenspiel und fantastische Gefährten die Entwicklung von Kindern unterstützen

Ihren Eindrücken Ausdruck verleihen: In Rollen inszenieren Kinder Situationen, die sie beschäftigen. Fantasiegefährten haben dabei eine wichtige Funktion: Die unsichtbaren Freunde sind mit den Entwicklungsbedürfnissen der Kinder eng verbunden.

Zielstrebig geht Anna auf den Puppenwagen im Gruppenraum zu. Kurz mustert sie ihn und schiebt ihn dann einmal durch den Raum. Dann ruft sie nach Paulina: *„Wir brauchen das kleine Baby."* Paulina sucht in der Puppenkiste nach der kleinen Puppe und kommt dann mit ihr im Arm auf Anna zu. Anna hängt sich in der Zeit eine Handtasche um, die sie aus der großen Verkleidungskiste hervorgeholt hat. Paulina legt die kleine Puppe behutsam in den Puppenwagen. *„Wir brauchen noch ein Band"*, stellt Anna fest. Aus der Verkleidungskiste sucht sie ein rotes Tau, dieses wickelt sie Paulina um den Bauch und um den Rücken und verknotet es anschließend. *„Jetzt gehen wir einkaufen"*; beschließt Anna und schiebt den Puppenwagen vor sich her. *„Du bist jetzt mal der Hund und ich die Mama"*, erklärt sie Paulina. Paulina krabbelt auf allen Vieren neben ihr, während Anna die Leine hält und den Puppenwagen mit regelmäßigem Blick zur kleinen Puppe schiebt. *„Wir gehen ins Geschäft"*, bestimmt Anna, *„ich will Äpfel und Bananen haben, dann musst du auch Sitz machen."* Gemeinsam gehen beide Mädchen aus dem Gruppenraum und spazieren im Flur.

Kinder spielen nach, was sie beschäftigt

Kinder schlüpfen in Rollen und Situationen, die sie gerade beschäftigen. Sie inszenieren Situationen, die sie aus dem Alltag kennen. Innerhalb des Spiels gehen sie einkaufen, organisieren den Arztbesuch oder strukturieren den Familienalltag im Spiel. Auch nehmen sie ganz andere Rollen an, versetzen sich in fremde Personen, Wesen oder Geschöpfe und schlüpfen dadurch in andere Welten. In Fantasiewelten können sie als Prinzessin in wallenden Kleidern und mit glitzernder Krone eine Kutschfahrt unternehmen oder als unerschrockener, einäugiger Pirat das Schiff des Erzfeindes erobern.

Eine Vorform des Rollenspiels ist das Parallelspiel, dieses bereitet die spätere Entwicklung eines Rollenspiels vor. Hierbei lässt sich beobachten wie Kinder nebeneinanderher spielen, dabei aber kein gemeinsames Spielen entsteht. Die Gemeinsamkeit in Parallelspielformen stellt die gegenseitige Beobachtung dar.

Ein generelles Moment des Spiels ist seine Wiederholbarkeit. Unsere gesamten Lebenswege bauen sich auf die Häufung unterschiedlicher Handlungen auf. Wiederholungen können zur Freisetzung von schöpferischer Kraft und Aisthesis im Sinne von Empfinden führen. Erfahrungen können gestaltend objektiviert, dadurch reflexiv geklärt und gegebenenfalls korrigiert werden (vgl. Kaiser 2012:39). Indem sie experimentieren, beobachten oder gestalten, setzen sie sich aktiv mit ihrer Umwelt auseinander und verarbeiten ihre Erfahrungen. Dabei verleihen sie ihren Eindrücken und Erkenntnissen durch ihre eigenen Regeln und Ordnungen neuen Ausdruck (vgl. Dreier 2006:106); hier münden Wirkliches und Erfundenes in die Spielhandlungen ein.

Bereits zwei- bis dreijährige Kinder spielen symbolische Spiele und bedienen sich symbolischer Sprache. Das zentrale Moment hierbei ist die Fiktion – das „So-tun-als-Ob". Sie können hiermit eine Welt erspielen.

tps_08_12_04-07.indd 4 26.09.12 13:41

In der Fantasiewelt: Kinder konstruieren aktiv parallele Wirklichkeiten
Foto: Klaus G. Kohn

Fantasie- und Rollenspiele und vor allem die Verwendung von „verwandelten“ und umfunktionierten Gegenständen finden Eingänge in ihr tägliches Tun (vgl. Sauer 2006:120).

Ein gemeinsamer Gegenstandsbezug im Symbolspiel entsteht, wenn sich die Spieler auf eine bestimmte Deutung oder Betrachtung des Gegenstandes festlegen können. (*„Die Bauecke ist jetzt das Piratenschiff und der Kran unsere Piratenkanone.“*) Diese wird mit bestimmten Handlungsmustern abgerundet. Dabei ist den Kindern im Rollenspiel das eigene Rollenhandlungsmuster bekannt. Oft kennen sie auch die Handlungsmuster ihrer Spielpartner. Im einfachen Rollenspiel, bei dem die Mutter als Akteur das Baby als Rezipienten badet, ist das Handlungsmuster der Mutter klar: waschen und baden (vgl. Oerter 1993:99).

Durch verschiedene, sich auch in ihrer Komplexität unterscheidende Spielthemen zeigen Kinder, wie sie sich unterschiedliche, sogar nebeneinander bestehende Wirklichkeiten erschaffen. Sie konstruieren aktiv ihre Spielwelt durch Rollenmuster, Handlungsskripte und Gegenstandsbezüge. Ein Skript ist eine Art vereinfachtes Drehbuch, ein Schema, welches die Ordnung von Handlungsabläufen enthält. Dieses Handeln ist nicht mehr von Spieltätigkeiten zu unterscheiden. Das Spiel geht über das reine Abbilden der Realität weit hinaus. Solche Konstruktionen und das Erspielen der Wirklichkeit sind keinesfalls beliebig. Diese Konstrukte entstehen durch die Ordnung eigener Wahrnehmungen und Einordnung bereits gemachter Erfahrungen in neue Handlungskonzepte (vgl. Kaiser 2012:14ff.).

Was ist eigentlich eine Rolle?

Unter einer Rolle versteht man ein Handlungsmuster. Verschiedene Rollen sind als Systeme zu verstehen, die verschiedene Handlungen miteinander in Beziehung setzen. Rollenspiele werden durch fiktive Verwandlungen der eigenen Person bis hin zum Rollenträger inszeniert. Durch das Schlüpfen in eine Rolle, spielt das Kind statt seiner Selbst eine andere Person, ein Tier oder ein Fantasiegeschöpf. Damit ist das Spiel nicht mehr nur Nachahmung, sondern eine individuelle Aktionsform, in der zwischen Handeln und Träumen eine spezifische individuelle Entscheidungsfreiheit liegt. „Es handelt sich nur noch um eine symbolische, konstruktive Tätigkeit, die verschiedene Funktionen hat, die ihre Ausdrucksformen einfach aus dem Familiengeschehen entlehnt, aber in ihrem Inhalt für das ganze Leben des Kindes interessant ist.“ (Piaget 2009:142) Seit Piaget wissen wir, dass einjährige Kinder noch nicht in der Lage sind zu dezentrieren. Die Fähigkeit von der eigenen Sichtweise Abstand nehmen zu können, entwickelt sich erst allmählich. Dies können wir auch im pädagogischen Alltag beobachten, wenn wir die ersten Als-ob-Spiele von Kindern verfolgen. Anfangs beziehen sich solche Spiele auf den eigenen Körper oder das eigene Selbst. Das Spiel ist beim Kind selbst verortet, wenn es sich zum Beispiel schlafend stellt oder so tut, als ob es trinkt. Erst in etwa ab dem 19. Monat beginnt das Kind immer häufiger Objekte in die Spielhandlungen einzubeziehen, die anfangs z.B. einfaches Kämmen oder Versorgen einer Puppe oder eines Kuscheltieres sind. Erst später bauen sich komplexere Spielhandlungen mit eindeutiger Dezentrierung auf. Das Rollenspiel kann für Kinder unterschiedliche wichtige Aufgaben erfüllen. Durch das Schlüpfen in eine Rolle können:

- Ängste und Krisen bewältigt werden,
- Wunscherfüllungen entstehen, indem Fantasien ausgelebt werden,
- Aggressionen ausgehalten und bewältigt werden und somit ein Ventil des Abreagierens entsteht (vgl. Kasten 2005:171).

Obwohl Kinder zwischen Realität und Spiel als Fiktion unterscheiden können, erleben sie das Geschehen in der Spielrealität als emotional wahr.

tps_08_12_04-07.indd 5 26.09.12 13:41

Kinder brauchen Spielräume

Für die pädagogische Fachkraft in Kindertagesstätten stellt sich die Frage, was Kinder brauchen, um variantenreiche Rollenspiele anzuregen. Zentral sind dies zunächst der Ort als Raum sowie die Zeit. Der Neurobiologe Gerald Hüther beschreibt hierzu eindrücklich: „Wer erreichen möchte, dass Kinder in […] Freiräumen auch genau die Erfahrung machen, auf die es im Verlauf ihres weiteren Lebens so besonders ankommt (Entwicklung des Stirnlappens), der muss versuchen, das Interesse der Kinder auf die spielerische Entdeckung und Erprobung eben dieser Fähigkeiten und Fertigkeiten zu lenken." (Hüther/Gebauer 2003:15) Sie benötigen einen Ort, der es ihnen ermöglicht, über die gemachten Erfahrungen nachdenken zu können, sie nachzuspielen, sie neu zu inszenieren und sie mit anderen noch einmal nachzuempfinden. Schäfer empfiehlt für Kindertagesstätten hierzu zwei Orte: 1. Ateliers: Hier können Erfahrungen gestalterisch nachempfunden werden; 2. Rollenspielraum: Hier können Erfahrungen in gesprochener Sprache nachempfunden werden (vgl. Schäfer 2011:208). Es empfiehlt sich, eine Kramkiste mit unterschiedlichsten Utensilien anzubieten, vor allem mit Alltagsutensilien, gefüllt etwa mit alten Abendtaschen, ausgedienten Hüten, Tüchern, Ketten etc. Diese haben für Kinder oft größeren Wert als Spielzeug im herkömmlichen Sinn. Gerade in Rollenspielräumen lohnt es sich einen großen Spiegel aufzustellen damit Kinder ihre Verwandlungen und eigenen optischen Ausgestaltungen der Rollen beobachten können.

Spiel mit unsichtbaren Freunden

Kinder können durch die Übernahme von Rollen in andere Ich-Konstellationen schlüpfen. Auch die Konstruktion von unsichtbaren Freunden kann als Projektionsfläche für Erlebtes oder Erwünschtes dienen. Bei Fantasiegefährten handelt es sich um unsichtbare, nur in der Vorstellung vorhandene, vor dem geistigen Auge sichtbare und für andere Personen unzugängliche Begleiter von Kindern. Der Begriff des Gefährten deutet die positive Beziehung zwischen dem Kind und seinem Begleiter an. Er ist ein Freund, Beschützer und Verbündeter, der das Kind für einen gewissen Zeitraum begleitet. In dieser Zeit treten die vermenschlichten oder menschenähnlichen Freunde innerhalb der Spiele und Gespräche der Kinder hervor und beanspruchen ihre eigene Realität. Wenn ein Kind einen unsichtbaren Freund gefunden hat, tritt dieser, ähnlich einer Fortsetzungsgeschichte, immer wieder mal in Erscheinung. Dabei kommen die unsichtbaren Figuren nur durch die Fantasie und Aktivität des Kindes zustande.

Ein Beispiel: Leonies heile Welt

Leonie hat im Alter von drei Jahren drei unsichtbare Freunde. Sie sind Teil von Leonies Symbolspielen und übernehmen die Rolle von Mutter, Vater und Kind. Leonie führt mit den Freunden auch Gespräche. Sie erzählt vom Kindergarten und wie sie dort Heiraten gespielt hat. Die Freunde haben sich dann mit ihr gefreut und wenn sie traurig war, haben sie Leonie getröstet. Leonie erzählt: *„Die haben mich dann in den Arm genommen und haben mir erzählt, dass ich mir keine Sorgen zu machen brauche: ‚Das kommt schon wieder alles in Ordnung.'"* An eine Besonderheit erinnert sich Leonie noch sehr genau: Auch nachts durften die Freunde bei ihr im Bett schlafen, und wenn es dunkel wurde, fuhren sie zu viert regelmäßig mit einem unsichtbaren Auto, einem schnellen Cabrio, durch das Fenster in eine Fantasiewelt. In ihm konnte man über die Bäume hinwegfliegen und den Sternenhimmel angucken. *„Es war, als ob man in eine andere Dimension fährt."* Zu diesem Zeitpunkt, so erinnert sich Leonie, hat sie fürchterliche Angst vor Monstern, unheimlich wirkenden Kuscheltieren und Dunkelheit. Die Schatten der Flurlampe sahen aus wie Krokodile und der große Teddybär hatte einen ganz unheimlichen Schatten. Ihre Freunde beschützen sie aber und passen in der Nacht auf sie auf. In der Fantasiewelt ist sie eine Prinzessin in einem Schloss, in dem getanzt wird: *„Es ist superschön, da gibt es keinen Ärger, man kann da machen was man will, und es gibt keine Monster. Da sind auch keine anderen Erwachsenen, sondern nur wir vier. Das war unser Rückzugsort."* Leonie führt diese Vorstellung auf die zahlreichen Vorlesestunden von Märchen in der Realität zurück. Diese Vorstellung hat dann dazu geführt, dass Leonie beruhigt eingeschlafen ist.

Wie das Beispiel andeutet, können Fantasiegefährten konkrete Aufgaben haben. Diese sind dann mit den Lebensumständen des Kindes, seiner psychosozialen Lage und seinen emotionalen Bedürfnissen eng verbunden. Fantasiegefährten übernehmen in folgenden Bereichen die Rolle eines „Entwicklungshelfers":

- Mutmacher: unterstützt durch seine Kompetenzen in schwierigen Situationen;
- Kummerkasten: ist Gesprächspartner bei inneren Angelegenheiten;
- Begleiter: ist „emotionales Geländer" bei Abenteuern und Herausforderungen;
- Sündenbock: hilft Ausreden zu erfinden oder übernimmt die Verantwortung für inakzeptable Handlungen (Chaos im Kinderzimmer);
- Sprachrohr: vermittelt Wünsche und Anliegen weiter;
- Glücksbringer: bringt Lebensfreunde zum Ausdruck und stellt „Glück" her;

tps_08_12_04-07.indd 6 26.09.12 13:41

Auf einen BLICK

Im Spiel setzen sich Kinder aktiv mit ihrer Umwelt auseinander. Sie verleihen ihren Eindrücken und Erkenntnissen durch ihre eigenen Regeln und Ordnungen neuen Ausdruck. Fantasie- und Rollenspiele und vor allem die Verwendung von „verwandelten" und umfunktionierten Gegenständen finden Eingänge in ihr tägliches Tun. Durch die Übernahme von Rollen können sie Ängste und Krisen leichter bewältigen und lernen, mit Wünschen und Aggressionen umzugehen. Diese Spielräume sind wesentlich für ihre Entwicklung. Auch die Konstruktion von unsichtbaren Freunden kann als Projektionsfläche für Erlebtes oder Erwünschtes dienen. Fantasiegefährten sind mit der psychosozialen Lage des Kindes eng verbunden und übernehmen die Rolle eines „Entwicklungshelfers".

- Spielgefährte: überbrückt das Alleinsein im Spiel;
- Konfliktlöser: hilft mit magischen Fähigkeiten weiter;
- Tröster: ist Beistand bei Betrübnis oder Alleinsein;
- Freund: ist verlässlicher Beschützer.

Bei der Suche nach der eigenen Identität nutzen Kinder auch ihre Fantasiegefährten. Unsichtbare Begleiter treten nicht selten in äußeren Umbruchsituationen (z.B. Umzug, Scheidung der Eltern, Krankheit, neues Geschwisterchen) auf, in denen sich das Kind bezüglich seiner eigenen Identität neu orientieren oder vergewissern muss. Darüber hinaus ist die kindliche Entwicklung selbst als konflikthafter psychodynamischer Prozess zu begreifen, der auch bei keinerlei äußeren Anlässen zu Fantasiefreunden führen kann. Fantasiegefährten sind also nicht „außerhalb" des Kindes, sondern sie gehören zur Identität der Kinder dazu; sie sind bildliche Symbole für ihre seelischen Prozesse und Zustände. Daher erklärt sich auch, warum die Fantasiegefährten die „echte Realität verdoppeln".

Die „doppelte" Person

Das „andere Ich" wird auch als Alter Ego bezeichnet. Dieses Phänomen wurde von verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven umschrieben. Bei C. G. Jung, einem psychoanalytischen Forscher, wird das Ich in „Licht" und „Schatten" unterteilt. Das Licht" wird als „Persona" bezeichnet und umschreibt das Bild von uns, das wir unsere Umwelt bewusst präsentieren und von dieser anerkannt wird. Dies sind alle Persönlichkeitsmerkmale, die wir als „schönen Seiten" von uns zeigen wollen. Die „unschönen Seiten" werden von Jung als „Schatten" bezeichnet. In der tiefenpsychologischen Sicht wird es auch als „eigentliches Ich" bezeichnet und umschreibt die negative Seite eines Menschen. Gemeint sind damit unbewusste, nicht akzeptierte und abgespaltene Anteile der Persönlichkeit. Das „andere Ich" wird als „Schatten" bezeichnet, weil sich hier die verborgenen oder unbewussten Persönlichkeitsanteile finden. Die Auseinandersetzung mit dem „Schatten" stellt einen wichtigen und unabdingbaren Schritt auf dem Weg zur Individuation der Persönlichkeit dar. Wer seine „Schattenseiten" kennt, kann damit umgehen und sie in seine Persönlichkeit integrieren. ▮

Literatur

Bürki, D. (1998): Vom Symbol- zum Rollenspiel. In B. Zollinger (Hrsg.), Kinder im Vorschulalter. Erkenntnisse, Beobachtungen und Ideen zur Welt der Drei- bis Siebenjährigen (S. 11-47). Bern: Haupt

Gebauer, K./Hüther, G. (2003): Kinder brauchen Spielräume. Perspektiven für eine kreative Erziehung. Düsseldorf: Patmos Verlag

Kaiser, L. S. (2012): Konstruktivismus in der Elementarpädagogik. Wie Kinder ihre Welt erschaffen und erforschen. Hamburg: Diplomica-Verlag.

Kasten, H. (2005): Entwicklungspsychologische Grundlagen. 0–3 Jahre. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag

Klemm, R. E. (2002): Zur Entstehung innerer Bilder – ein Überblick. In: Televizion (15)

Merkel, J. (2000): Spielen, Erzählen, Phantasieren. Die Sprache der inneren Welt München: Kunstmann

Neuß, N. (2009): Unsichtbare Freunde. Warum Kinder Phantasiegefährten erfinden. Berlin: Cornelsen

Oerter, R. (1993): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. München: Quintessenz-Verlag

Piaget, J. (2009): Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart: Klett Cotta. 6. Auflage

Sauer, I. (2006): Sich die Welt erspielen. Aspekte des Theaterspiels von Kindern. In: Bockhorst, Hildegard (Hrsg.) (2006): Kinder brauchen Spiel und Kunst. Bildungschancen von Anfang an – Ästhetisches Lernen in Kindertagesstätten. München: kopaed (117-126)

Schäfer, G. E. (2011): Was ist frühkindliche Bildung? Kindlicher Anfängergeist in einer Kultur des Lernens. München: Juventa

Schäfer, G. E. (1986). Spiel, Spielraum und Verständigung. Untersuchung zur Entwicklung von Spiel und Phantasie im Kindes- und Jugendalter. Weinheim: Juventa

Scheuerl, H. (1975): Theorien des Spiels. Weinheim: Beltz

Weis, Th. (1990): Phantasiegefährten im Kindesalter. Studien zur Einführung in die pädagogische Kinderforschung. Tübingen: Dissertation.

MA Lena Sophie Kaiser ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Justus Liebig-Universität Gießen, Abteilung für Pädagogik der Kindheit, Prof. Dr. Norbert Neuß ist Erziehungswissenschaftler und lehrt dort Pädagogik der Kindheit/Elementarbildung.

tps_08_12_04-07.indd 7 26.09.12 13:41