Christel Oehlmann (Hildesheim)

## Zur Qualifizierung von Sozialpädagogen im Fach S'P I E L.

### 1. Vorbemerkung

41

Es ist problematisch, ein Phänomen wie Spiel, dem von seinem Grundverständnis her alle Offenheit bis hin zur Beliebigkeit der Handhabung und zur Ausklammerung von jeglicher Fremdbestimmung zugebilligt werden muß, zu strukturieren und damit zu reglementieren und zu "verfremden".

Wenn die Strukturierung hier dennoch vorgenommen wird, geschieht es aus der Einsicht, daß Spiel in unserer Gesellschaft eben nicht "in Freiheit" gehandhabt wird, sondern stärksten Manipulationen, nicht zuletzt von der Pädagogik selbst, unterliegt und in der Regel erst befreit und wieder gelernt werden muß. So rechtfertigt sich das Curriculum Spiel in erster Linie also aus der Notwendigkeit, die eigene Spielfähigkeitfreizus e t z e n, d.h. hier: in studentischen Gruppen und auf dem Wege der Selbsterfahrung. Dieses Ziel läßt sich auf einem Ausbildungsweg erreichen. Im weiteren wird es darum gehen, die Befähigung zu erlangen, auch anderen zu einer Selbsterfahrung im Spiel zu verhelfen, d.h. also um die D i d a k t i k d e s S p i e l s. Und schließlich sind die Informationen wichtig, d.h. die Spielerfahrungen anderer, die es zur Kenntnis nehmen und kritisch auszuwerten gilt, um so den eigenen Handlungsspielraum zu differenzieren und zu bereichern. Hier ist einmal die vorhandene Literatur zu berücksichtigen, zum anderen aber auch die Erfahrungserweiterung durch die Praxis, evtl. durch ein "Spielstudio", bzw. durch die Arbeits- und Projektbereiche, in denen mit anderen Gruppen unterschiedlicher Zusammensetzung verschiedene Spiele erprobt werden können und Spielverhalten zu beobachten ist.

Die Qualifizierung für Spiel erfolgt im Ausbildungsgang von Sozialpädagogen: es wird deshalb davon ausgegangen, daß die Beobachtungen über die Sozialisationsfaktoren und -zusammenhänge, wie sie im Spiel, bzw. seiner Analyse offenkundig werden, im Grundstudium der Sozialpädagogik weiter vertieft werden.

#### 2. Zum Ausbildungsplan:

- 2.1 Spiel als Schwerpunkt I mit insgesamt 28 Semesterwochenstunden
- 2.1.1 1. Ausbildungsblock: 1. u. 2. Semester: je 4 SWS

Es wurde schon gesagt, daß als Voraussetzung zum Erwerb von Handlungskompetenz für Spiel zunächst die Freisetzung der eigenen Spielfähigkeit gehört. Da es sich hier um das Erarbeiten einer Basiskompetenz in Form von Selbsterfshrung handelt und Selbsterfshrungslernen immer ein sehr aufwendiges (aber auf die Dauer das einzig zu verantwortende) Lernen darstellt, wurde von einem 8-Stunden-Block ausgegangen, d.h. im 1. und 2. Semester wurden je 4 Stunden für die Spielpraxis in einer studentischen Selbsterfahrungsgruppe zur Verfügung gestellt. Davon sollte die Hälfte (je 2 SWS) unmittelbare Spielpraxis sein, die andere Hälfte (wieder je 2 SWS) die jeweils dazugehörige theoretische Aufarbeitung.

Es ist hierbei wichtig, daß die Praxis zeitlich immer der Theorie vorangeht, weil die umgekehrte Vorgehensweise, etwa durch

Vorherbestimmungen von Lernzielen (was häufig geschieht) zu stark manipulieren und Spiel verunmöglichen könnte. Es gilt methodisch exakt zu unterscheiden zwischen Lernzielbestimmungen einerseits, die im Spiel lediglich in der Sonderpädagogik ihre Berechtigung haben, und andererseits Analysen, die nach einer Spielaktion aufzeigen, was in ihr gelernt wurde. So gehören zu den legitimen methodischen Hilfsmitteln des ersten Ausbildungsblocks zunächst solche wie die verschiedenen Formen der Beobachtung, der Deskription und des Verlaufsprotokolls. Sie dienen als Grundlage zur im nächsten Arbeitsgang erfolgenden Auswertung. Die Kriterien der Auswertung müssen gemeinsam erarbeitet werden. wobei auch sie kritisch zu hinterfragen sind. Transparent gemacht werden muß während des 1. Ausbildungsblocks

gleichzeitig die Hethode des Selbsterfahrungslernens.

Als Spieleinheiten bieten sich im praktischen Teil Interaktionsund Rollenspiele an zu gegenseitigen Sich-Kennenlernen und zur Herstellung von Gruppenbezügen. Die Spiele sollten, auch in Verlauf und Niveau, möglichst wenig vorstrukturiert werden; Interaktions- und Rollenspiele ermöglichen den Teilnehmern in jedem Fall die Einsichtnahme in biografische und gesellschaftliche Zusammenhänge und bringen einen Erfahrungszuwachs in alternativen Verhaltensweisen. Wichtig ist, daß Hut zum Annehmen der eigenen Verhaltensweise (oder zu ihrer Abänderung) und Vertrauen gegenüber der Gruppe zunehmen und daß Abhängigkeiten in bezug auf autoritäre Weisungen (etwa des Spielleiters) erkannt werden.

Zum Ende des Grundkurses (also nach 2 Semestern) sollte jeder Teilnehmer sich als Spieler und Spielpartner besser kennen gelernt haben, d.h. seine Bedürfnisse, Möglichkeiten und Grenzen im Bereich des Spiels, ebenso aber auch die "Verfremdung" "etwa durch Lernziele, Belohnungen, Gewinne, Konkurrenzdenken). Die Barrieren der Spielfähigkeit sollten in ihrem Kausalzusammenhang erkannt und so weit wie möglich beseitigt, die Methode des Selbsterfahrungslernens in ihrer Bedeutung erfaßt sein.

Da Selbsterfahrungsgruppen eine bestimmte Größe nicht überschreiten dürfen, sollte das Lehrangebot des ersten Ausbildungsblockes mindestens doppelt erfolgen.

Aus zeitlichen Gründen kann im 2. Ausbildungsblock in der Lernform der Selbsterfahrung nicht konsequent fortgefahren werden,

## 2.1.2 2. Ausbildungsblock: 3. u. 4. Semester; je 4 SWS.

sowie die äußeren Bedingungsfaktoren von Spiel.

es muß sich die Kenntnis des Spielbereichs erweitern durch die Information über die "Erfahrungen" und Thesen anderer, z.B. aus dem Bereich der Spieltheorien (2 SWS) und der Spieltherapie-Modelle (2 SWS). Lediglich in dem Block "das Phänomen Spiel" (2x2 SWS), das über die Interaktions- und Rollenspiele hinaus nunmehr in seinem ganzen Umfang dargestellt und in bezug auf Merkmale und Funktionen analysiert werden muß, kann die Methode des Selbsterfahrungslernens teilweise übernommen werden. Hier wären z.B. Spielbeobachtungen von Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen (auch Studenten) und Alten anzufertigen und auszuwerten, bezogen auf Bewegungs-, Funktions-, Konstruktions-, Regel- und darstellende Spiele, auf verbale und nonverbale Spielformen,

- 3. Ausbildungsblock: 5. u. 6. Semester: je 6 SWS. 2.1.3 Hier erweitert sich die Methodenkompetenz, die in den vier ersten Semestern erworben worden ist, zu einer
- 2.1.3.1 Didaktikkompetenz (2x2 SWS): Was aus den Spielsnalysen bisher an Erfahrung gesammelt werden konnte, sollte jetzt bewußt eingesetzt werden können. Es geht also um die Probleme des Spielleiters, um die Leitung unterschiedlicher Spielgruppen, um Motivationsmodelle, das jeweilige Anregungspotential von Spielmitteln und Requisiten, die symbolische Bedeutung von Spielzeug, die Kriterien zur Anlage von Spielplätzen und -räumen, wobei die gängige Praxis der Institutionen zu diesem Thema ebenfalls behandelt werden sollte, z.B. die Vorstellungen über die Ausbildung von Jugendleitern in Ferienlagern u.ä.
- 2.1.3.2 Die Spielpraxis der Studenten sollte sich in diesem letzten Ausbildungsblock um den Erwerb einer speziellen Spielkompetenz bereichern. Je nach Wahl sollte hier die Möglichkeit angeboten werden, in 2x2 SWS z.B. eine Form des Darstellenden Spiels zu erlernen, das hieße in diesem Bereich also entweder Theaterspiel, Mitspiel-Theater oder Puppentheater, wobei die Integration anderer Fächer wie Musik, Rhythmik, Tanz, Film oder Literatur- und Textarbeit außerordentlich wünschenswert erschiene. Im Lehrangebot bedeutet dies konkret, daß hier ein Hehrfachangebot vorliegen muß.
- 2.1.3.3 Als Besonderheit des letzten Blockes ist, ebenfalls 2x2 SWS beanspruchend, die Spielwerkstatt anzusehen, in der sich die Studenten mit einer Spielausrüstung für ihre spätere Berufsarbeit versehen können. Dieser Bereich kommt in dem derzeitigen Studium zu kurz! Es geht einmal darum, zu erlernen, wie man sich z.B. auf einer Ferienfreizeit Spieldinge in der Natur herstellen kann, etwa Weidenflöten, Boote, Wasserräder, Windspiele, Drachen usw. zum anderen aber auch darum, wie man sich und daß man sich konkret einen Spielvorrat anlegt von vielseitig verwendbaren Materialien, angefangen z.B. von Tüchern fürs Theaterspiel, kleinen Wurfkissen für Bewegungsspiele, unkonventionellen Bausteinen bis hin zu Spieldingen wie ein paar Puppen, Handpuppen und evtl. eine zusammenlegbare kleine Bühne o.ä.
- 2.2 Spiel als Schwerpunkt II mit insgesamt 16 SWS.
- 1. Ausbildungsblock: 2. Semester: 2x2 SWS 2.2.1 wie 2.1.1, nur um die Hälfte gekürzt: Selbsterfahrung im Spiel und Analysen
- 2. Ausbildungsblock: 3. u. 4. Semester: je 2x2 SWS wie 2.1.2: Spieltheorien, Spieltherapie-Modelle, das Phänomen "Spiel"
- 3. Ausbildungsblock: 5. u. 6. Semester: je 2 SWS 2.2.3 enthält nur die Spiel-Didaktik von 2.1.3; es wird auf den Erwerb einer speziellen Spielkompetenz verzichtet, ebenso auf die Werkstatt.

Spiel im Schwerpunkt I

28 SWS

Modelle

Analysen

Spieltheorien

			Spiel im Schw	erpunkt 1	20 202
Speziali- sierung	111	6	Erwerb einer speziellen	Spiel -	Werk-
		5	Spiel- Kompetenz	Didaktik	gtatt
Infor- mation	11	4	Phänomen "Spiel" Selbst-	Spiel- therapie- Modelle	
		3	Er- Ana- fah- lyse rung	Spiel- theorien	
Selbster- fahrung	I	2	Selbst-	Ana-	
		1	erfahrung	lysen	
			praxis- orientiert Spiel- kompetenz	theorie- orientiert Hethoden- u Didaktik- kompetenz	•
Spiel im Schwerpunkt II 16 SWS					
	111	6			Spiel-
	111	5	-		Didaktik
		4	Phänomen "Spi	el"	Spieltherapie-

Selbst- Ana-

lysen

erfahrung

II

Ι

3

er-

fahrung

Selbst-

Summe der Semesterwochenstunden:			
Schwerpunkt I		28	
Doppel-Angebot 2.1.1		8	
Mehrfachangebot 2.1.3.2 3 x 4 SWS		12	
Schwerpunkt II 3 x 2.2.1: 3 x 4 SWS		12_	
		60	60
Arbeits- und Projektbereich			
Urlaub und Reisen, 3 Sem.		6	
Gesundheit und Kur		6	
Stadtteil- u. Gemeinwesenarbeit		6	
Kinderfreizeit (Heim, Gastarb., spezielle Spielplatzarbeit)		6	
Bereich der Sonderpädagogik		6	
Altenfreizeit	,	6	
		36	36
Arbeit mit Berufspraktikern	ca.	٠ 4	4
			100 SWS
Im SS 1979 abgedeckte Spielstunden			30
	Defizi	t:	70 SWS

# Vera Grunow-Lutter/Wolfgang Nahrstedt (Bielefeld)

# Freizeitberatung in den USA

Die Handlungskompetenz Freizeitberatung ist in den USA im Gegensatz zur BRD nicht nur ein berufliches Qualifikationsmerkmal u.a., über das der Freizeitfachmann verfügen sollte sondern ist schon soweit ausgebildet worden, daß sich daraus ein eigenständiger Berufszweig mit spezifischen Berufsfeldern entwickelt hat. Die Ausübung der Freizeitberatung ist damit an eine Vielzahl von Qualifikationen gebunden, die teilweise sehr unterschiedlich sind und im Kontext verwandter Disziplinen wie Pädagogik, Soziologie und Psychologie stehen.

Für die Entwicklung der Freizeitberatung in den USA lassen sich bisher zwei zeitlich aufeinander folgende Auffassungen der Freizeitberatung erkennen: 1. Freizeitberatung als Therapie und 2. das ganzheitliche Lebensmodell der Freizeitberatung.

 Die Entwicklung der therapeutischen Freizeitberatung seit den 50er Jahren

Seit Mitte der 50er Jahre wird Freizeitberatung in psychiatrischen Kliniken und Anstalten im Kontext therapeutischer Ansätze