

## **Konstruktionsspiel**

Konstruktionsspiele sind auf ein fertiges Produkt hin ausgerichtet (z.B. Knetfigur, Zeichnung, Bauwerk). Es hat seinen Ausgangspunkt auf der funktionalen Ebene: Von sensomotorischen Übungen ausgehend - z.B. Zusammenfügen, Zusammenstecken, Auseinandernehmen - gelingt es dem Kind etwas herzustellen, was es zuvor benannt hat. Das Kind folgt der Intention, das sein Produkt nach und nach so aussehen soll „wie in echt“.

Im Vorstadium des Konstruktionsspieles benennen Kinder ihre Produkte mit Namen, die eher willkürlich erscheinen, jedoch den Wunsch nach Rekonstruktion des Gedachten beinhalten. Es wird solange geübt, ausprobiert, bis die Ähnlichkeit zwischen Geplantem und Endprodukt sich immer mehr annähern. Es geht also um ein geplantes, ergebnisorientiertes Vorgehen im Spiel, was sowohl kognitive wie auch feinmotorische Fähigkeiten voraussetzt und trainiert.

*Schenk-Danzinger* klassifiziert die Vorstufen des Konstruktionsspiels in drei Kategorien:

1. Die unspezifisch, funktionale Stufe, die Material noch nicht sachgerecht verwendet. Das Material wird oral-sensorisch wahrgenommen, dann geworfen, aneinandergeschlagen etc. (1. Lebensjahr)
2. Die spezifisch funktionale Stufe, auf der Tätigkeiten wie z.B. Einfüllen und Leeren, Rollen, Kneten, horizontales Bauen in vertikales (z.B. Turmbau) übergeht (bis zum 3. Lebensjahr). Steckspiele, in denen Ähnlichkeiten bzw. Verbindungsmöglichkeiten entdeckt werden können (z.B. Konstri, Bau-fix, Lego-Duplo etc.).
3. Das Symbolstadium, indem die hergestellten Dinge zunächst willkürlich benannt werden; das Kind macht sich ein Bild von einer Sache, kann sie begreifen und hat einen Begriff dafür. Eine weitere Unterscheidung von Ich und Du und der bewußte Einsatz des eigenen Willens (3. Lebensjahr).

Meiner Ansicht nach geht Schenk-Danzinger sehr vorsichtig mit der Alterseinteilung, der benannten Entwicklungsschritte beim Kind vor. Ich denke, dass das Konstruktionsspiel ein Effekt des Funktionsspieles ist und daher schon viel früher einsetzt, ca. ab dem 1. Lebensjahr, und Kinder dabei auch schon durchaus orientiert und überlegt vorgehen.

Das Kind beginnt also zunächst mit einfachen, dann immer komplizierteren Materialien konstruktiv zu spielen (Sandspiele, Wasserspiele, Kneten, Steckspiele, Bauspiele, Lego etc.).

Die Freude am Tun wird in diesem Prozess sichtlich durch die Freude am Endprodukt erweitert. Das Kind kann sein Produkt vorher benennen, es spielt nach einem vorgefassten Plan, der auch erfüllt wird. Hinzu kommt der Umgang mit Werkzeug und anderen Hilfsmitteln, die das geplante Endprodukt immer differenzierter zur Darstellung bringen lassen. Dabei ist das Kind auf Information, Hilfestellung und ggfs. Vorlagen angewiesen, wie auch auf entsprechende Materialien, die zur Verfügung stehen müssen. Besondere Bedeutung hat auch das Hüttenbauen, das in allen Kulturen zu beobachten ist und wohl mit dem Bedürfnis nach Geborgenheit, Schutz und Rückzugsmöglichkeit zusammenhängt. Auch hier gilt: es kann nur aus dem Kopf herauskommen, was auch in ihn gelangt ist, und so kann ein Kind im Spiel auch nur zur Darstellung bringen, was seinen Bedürfnissen, Erfahrungen und Wünschen entspricht. Das wiederum tritt im Spielverhalten und den Spielthemen in Erscheinung und ist daher auch wichtige Informationsquelle für uns.

Die Zeitperspektiven, Zielstrukturen, Ausdauer, Konzentrationsfähigkeit und die Fähigkeit zur Konzentration bei der Aufgabenausführung, werden vom Kind immer differenzierter wahrgenommen und mit Freude weiterentwickelt.

Das Konstruktionsspiel stellt für das Kind also auch die Möglichkeit zur Abbildung von Wirklichkeit dar und ermöglicht somit die Konkretion von Lernerfahrungen. Die Sprachentwicklung ist unmittelbar an diesen Prozessen beteiligt und erlaubt dem Kind,

nach und nach auch verbal seine Wahrnehmung von Wirklichkeit mitzuteilen, auch wenn dies nicht immer auf dieselbe Begeisterung stößt, wie z.B. ein Bauwerk, das von allen bewundert werden kann.

Konstruktionsspiele werden auch mit dafür vorgesehenen Bausätzen gespielt: z.B. Lego, Lego-Technik, Fischer-Technik, Märklin-Metallbausätzen etc. Die Spielmaterialien sind auch für die teilweise zeitgleichen unterschiedlichen Spielformen geeignet: für das Funktionsspiel (ziehen, werfen, reiben, klopfen etc.), für das Symbolspiel (Legos werden zu Geschirr, Waffen, Werkzeug etc.), für das Rollenspiel („Männchen“ aus Bausteinen, Darstellung von Familien- und Arbeitssituationen etc.) und für das Konstruktionsspiel (Häuser, Burgen, Flugzeuge, Bagger, Autos, Raumfahrzeuge, Bahnen etc.). Das Spiel ist also nicht festgelegt, jedoch durchaus geordnet und vorstrukturiert.

Im Konstruktionsspiel imitieren Kinder die Realität (der Erwachsenen) in immer wieder neuen Variationen. Dinge werden gebaut, verändert, mit neuen Funktionen versehen. Die Konstruktionserfahrungen fördern nicht nur das Verständnis für kausale Zusammenhänge, sondern auch für mehrdimensionale Strategien und Problemlösungen. Das kann wiederum Verarbeitungshilfe und Darstellung von Konfliktsituationen im Alltagsleben sein, die im Spiel gelöst werden können und damit als Problemlösungsstrategien zur Verfügung stehen. Was im wirklichen Leben als „kaputt“ oder unvollständig erscheint, kann im Konstruktionsspiel auf symbolischer Ebene zusammengefügt werden und Resignationstendenzen vorbeugen helfen.

Exkurs: Dreijähriger Junge in meiner Praxis, der die Trennung seiner Eltern nicht verarbeiten konnte. Hauptspielthema war zunächst das Reparieren und „heile“-machen eines kaputten Baggers. Er signalisierte damit, dass in „seiner Welt“ etwas kaputtgegangen ist und dass er nach Wegen sucht, seine schmerzlichen Empfindungen wieder „heilen“ zu lassen. Später übertrug er diese Erfahrungen in`s Rollenspiel mit den Handpuppen, die er als Doktor wieder heilte.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das Konstruktionsspiel sich als sehr vielschichtige Spielform erweist. Sie ermöglicht technisch-konstruktive Vorgänge zu begreifen und zu variieren, mit Phantasie, Gefühl, Rollenvorstellungen zu kombinieren, auf diese Weise die Wirklichkeit alleine oder mit anderen zu imitieren, Werke zu erstellen und deren Urheber zu sein und damit auch die Erweiterung der eigenen Handlungs- und Denkräume; nicht zu vergessen die Erfahrungen mit Gemeinschaft, wenn gemeinsam geplant, ausgeführt und das Endprodukt bestaunt und ins Spiel einbezogen wird: Da kann Team-Arbeit gelernt werden, die an der Sache orientiert ist und zu einem konstruktiven Ergebnis führt.

© 2000 Gabriele Häufele  
Diplom-Heilpädagogin (FH), Kinder-und Jugendlichenpsychotherapeutin  
Eilenburger Str. 34  
D- 04509 Delitzsch