

prägung ist. Noch immer gehört es sich für Jungen nicht, mit Puppen zu spielen: „Jungen hörten sofort verlegen auf, mit dem Puppenmaterial zu spielen, wenn sie sich beobachtet fühlten“<sup>4</sup>, schreibt Lippelt. Dannhauer weist für Kinder von zwei Jahren bereits einen ausgeprägten geschlechtsspezifischen Spielzeugbesitz als Vergegenständlichung des Rollenspiels und der Geschlechteridentifikation nach.<sup>5</sup> Eigenschaften, wie „braves Mädchen“ und „frecher Junge“, erweisen sich als gesellschaftlich vererbte Verhaltensnormen der Geschlechter, die diese in ihrer Rollenidentifikation bestätigen.

Das von Puppe, Puppenwagen und Puppenhaus geprägte einseitig mädchenhafte Verhalten und die für Jungen errichteten moralischen Barrieren gegenüber Mädchenspielzeug sind Hindernisse, die ebenso zu bewältigen sind wie die aus einer einseitigen Orientierung resultierende geringere Hinwendung der Mädchen zu Konstruktionsspielen. Es wird zur wichtigen Aufgabe des Spielzeuggestalters, Spielzeug zu formen, das der Annäherung der Geschlechter im Spielverhalten dient und für die die Lebensweise von morgen gestaltendes Element ist. Das bedeutet, den Zugang des Jungen zum „Mädchenspielzeug“ ebenso zu erleichtern wie den Zugang des Mädchens zum Konstruktionsspiel. Vergnügliches Beschauen, forschendes Bestasten, Bewegen und Verändern sollten sich mit der Freude des Entdeckens von Möglichkeiten und Eigenschaften der Dinge und der eigenen Befähigungen verbinden – bei Jungen und Mädchen gleichermaßen, und zwar so, daß beide Geschlechter den wachsenden geistig-schöpferischen Erfordernissen der Arbeit zu entsprechen vermögen und auch über gleichwertiges Engagement für die Familie die dazu erforderlichen Bedingungen schaffen.

Gestaltungskonzeptionen sowie Hersteller- und Handelsstrategien müssen sich zum Ziel machen, jenen Bedingungen nachzukommen, die für das Leben der heranwachsenden Generationen immer bedeutsamer werden und die der Arbeits- und Lebensweise der entwickelten sozialistischen Gesellschaft entsprechen. Ein auf die Zukunft gerichteter Dialog zu Spiel und Spielzeug wird zwingend notwendig.

#### Anmerkungen

- 1 Ein Chip ist ein Scheibchen aus Halbleitermaterial, das die Funktion von einem oder mehreren Transistoren (oder auch Dioden) realisiert.
- 2 Mikroprozessoren, in: Jugend und Technik, Berlin 25 (1977) 9, S. 749 ff.
- 3 Röske/Wetzig: Mikroelektronik im Werkzeugmaschinenbau, in: Technische Gemeinschaft, Berlin 25 (1977) 9, S. 6
- 4 Lippelt, U.: Unterschiede im Spielverhalten von Jungen und Mädchen des Vorschulalters beim Rollenspiel. Phil. Diss., Jena 1968, zitiert nach: Dannhauer, H.: Geschlecht und Persönlichkeit, Berlin 1973, S. 123
- 5 Dannhauer, H.: a. a. O., S. 118

## DINGE FÜR KINDER

Fridlind Siebrecht

# Bescheid wissen über Kinder

**Vor zwölf Jahren wurde an der Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Burg Giebichenstein, der Fachbereich Spielmittelgestaltung eingerichtet. Eine verlässliche Theorie für Spielmittelgestaltung, auf die man sich hätte stützen können, gab es nicht. Ebenso wenig eine Methodik.**

Das Ziel des Fachs „Methodische Gestaltungsübung“ besteht für uns darin, die Studenten mit der Methodik des gestalterischen Arbeitsprozesses vertraut zu machen. Das Ziel der „Methodischen Gestaltungsübung“ liegt demzufolge keinesfalls allein im fertigen Produkt, sondern im Durchschreiten des Weges, an dessen Anfang ein Anliegen und an dessen Ende das vergegenständlichte Anliegen steht.

Ein ganzes Studienjahr lang sollen sich die Studenten nur mit einer einzigen Aufgabe befassen und dabei alle einzelnen Schritte der Gestaltungsarbeit sehr bewußt vollziehen.

Die Aufgabenstellung muß einen entsprechend großen Spielraum gestatten: Die Studenten sollen also nicht etwa durchprobieren, wie eine Rassel oder ein Reifenspiel oder sonst ein konkretes Ding gestaltet wird, sondern sie bekommen Aufgaben gestellt, die lediglich allgemein umreißen, was beim Kind im Spiel entwickelt, gefördert, gebildet werden soll – dazu müssen dann die dinglichen Entsprechungen gesucht werden. Bisher gestellte Aufgaben waren:

Spielmittel zur Entwicklung des Ge-

seit knapp drei Jahren nun betreibt der Bereich mit seinen Studenten von vornherein auf die Spezifik der Spielmittelgestaltung konzentrierte „Methodische Gestaltungsübung“. Die Leitung hat Fridlind Siebrecht, Autorin des folgenden Beitrags.

sichtsinns, des Gehörsinns und des Tastsinns;

Spielmittel zur Entwicklung der Gesamtmotorik bei Kindern von null bis drei, von drei bis sechs und von sechs bis neun Jahren;

Spielmittel zur Entwicklung der Feinmotorik von Kindern im Krippenalter.

Wichtig ist, daß die künftigen Gestalter Kontakt zu Kindern haben, über sie Bescheid wissen, über verbürgte Kenntnisse verfügen. Dazu wird ein bestimmtes Literaturstudium aufgegeben. Vor allem müssen sich die Studenten mit Kindern befassen, sie beobachten, ihre Spiele und Beschäftigungen verfolgen und die Mittel, mit denen sie betrieben werden, fixieren. Darüber hinaus machen sie sich mit dem, was gegenwärtig an Spielzeug überhaupt produziert wird, vertraut. Sie erfahren, was Kindern zum Spielen und Beschäftigen angeboten wird und angeboten wurde – historische Exkurse wollen wir künftig noch verstärken, um wertvolle Traditionen aus ihrer Vergessenheit zu befreien und für heute aufzubereiten.

Ein konkretes Beispiel unserer „Methodischen Gestaltungsübung“ zeigen wir auf diesen Seiten; es war Inhalt

