

Im Spiel entsteht Neues, Fantastisches, Originelles, das sowohl Einfluss auf das Bild von der Wirklichkeit als auch auf die Wirklichkeit selbst nimmt. Im Spiel bewegen Schüler sich und textile Objekte experimentierend, forschend, tastend und entdeckend. In immer neuen Annäherungen und Umkreisungen erschließen sie allmählich einzelne Textilien und die textile Sachkultur in ihrer Vielfalt, ihrem Aspektreichtum.

Brainstorming 2: Textile Spielobjekte

Mit einer zweiten Befragung von Studierenden wurden bekannte, bewährte und selbst erlebte textile Spielobjekte ermittelt. Es erfolgte ein erster Versuch der Systematisierung dieser unterschiedlichen Objekte:



- *Material und Sinneserfahrung*
Spieldecke, Fühlkissen, Textil-Memory, Textil-Fühl-Buch, Textil-Domino, Fuß-Fühl-Parcours, Montessori-Rahmen (Verschlüsse), Fadenspiel
- *Simulation und Darstellung*
Puppe, Fingerpuppe, Handpuppe, Marionette, Spielkostüm, Verkleidung, Maske
- *Bewegung, Tanz und Sport*
Ball, Netz, Rhythmbänder, Trampolin, Schwungtuch, Decke, Sportmatte, Seil, Textil-Frisbee oder Soft-Flyer, Gummitwist, Sackhüpfen, Flugdrachen, Fallschirm

Spiele im Textilunterricht

Spiele im Textilunterricht ist offensichtlich so exotisch, dass Recherchen kaum fachdidaktische Publikationen zutage führten. 1987 setzte sich Heilwig Kafka ausführlicher mit dem Spielen im Textilunterricht der Grundschule auseinander.¹⁹ Kafka begründet die Notwendigkeit des Spielens im Textilunterricht auf zweierlei Ebenen: auf der Ebene des „Erzieherischen“ und auf der fachlichen des Textilunterrichts.

¹⁸ Ludwig Duncker (1995:4)

¹⁹ Heilwig Kafka (1987:99-111)

Kafkas pädagogische Argumentation basiert auf zwei Argumenten. Zum einen führt sie an, dass die sozialen Kontakte von Kindern in Form des gemeinsamen Spielens, zumindest in Großstädten, deutlich abnehmen. Die Gründe hierfür sieht sie in einer veränderten Kindheit durch neue und steigende Medienangebote sowie in einem Rückgang von gemeinsamen Kinderspielen. Sie folgt damit der Verlusttheorie, mit der auch andere Pädagogen den Rückgang von Spielen und Spielräumen beklagen. Untersuchungen belegen jedoch, dass trotz veränderter Spielräume, -formen und -medien die Vielfalt der Spiele kaum zurückgegangen ist.²⁰ Zwar sind einige volkstümliche Kinderspiele am Verschwinden, dafür sind neue Computer-, Sport- und Bewegungsspiele hinzugekommen. Diese aus der Verlustperspektive vorgenommene Argumentation wird dahingehend widerlegt, dass Kinder sind trotz der Kommerzialisierung des Spiels und veränderter Bedingungen des Aufwachsens nicht weniger spielaktiv und spielfähig sind. Es bleibt kritisch zu fragen, ob und mit welchem Ziel es Aufgabe von Schule und Textilunterricht sein sollte, die „alten“, „guten“ und verloren gehenden Spiele künstlich wieder zu beleben.

Die zweifelsfrei bestehenden sozialen Defizite von Schülern, die Kafka in diesem Zusammenhang aufzeigt, sind nicht allein die Folgen einer veränderten Spielwelt, sondern ein grundlegendes Problem unserer Gesellschaft, die schon Kinder in der Schule einem Leistungs- und Konkurrenzdruck aussetzt. Vereinzelung und zunehmender Wettbewerb in Freizeit und Schule führen dazu, dass Schüler immer weniger Gelegenheiten vorfinden, um kooperative Kompetenzen zu entwickeln. Nicht zuletzt die in vielen Lebensbereichen beobachtbare Individualisierung prägt bei Schülern den Eindruck, dass Kooperation unbedeutender wird. Kafka sieht hier eine Erziehungsaufgabe der Schule und die Möglichkeit, im gemeinsamen Unterrichtsspiel diesen Alltags- und Schulerfahrungen kompensatorisch entgegenzuwirken. Die zwischenzeitlich nachgewiesenen Erfolge in der Entwicklung sozialer Kompetenzen durch spielrisches Lernen zeigen, dass das Spiel hierfür eine sehr wirksame Methode ist.



Der konventionelle, gestaltend-produzierende Textilunterricht, der auf individuelles Gestalten und Herstellen von textilen Gegenständen zielt, trägt nicht gerade dazu bei, die beschriebenen sozialen Defizite abzubauen. Die Schüler sind, so Kafka, in der Regel auf die eigene Arbeit konzentriert und Kontakte zu Mitschülern beschränken sich auf das Notwendigste. Textile Spiele, die in Teams gespielt werden, auf Kooperation basieren und nicht auf den Wettbewerb der

²⁰ Eva Gläser (2003:265ff)

Schüler ausgerichtet sind, könnten dazu beitragen, auch im Fachunterricht soziale Fähigkeiten, verbunden mit fachlichem Lernen, zu trainieren.



Neben pädagogischen verfolgt Kafka auch fachliche Intentionen mit dem Spielen im Textilunterricht. Es ist ihrer Auffassung nach gut geeignet, die sinnlichen Wahrnehmungen auszubauen und zu verfeinern, um die Fähigkeiten des Vergleichens und Unterscheidens auszubilden.

Diese Sensibilisierung erfolgt über visuelle und taktile Eindrücke von Farbe, Textur, Musterung und Faser. Ihre textilen Spielvorschläge sind Memory, Kimspiele (Tastspiele), Gestaltungsspiele in Form von Legespielen (Farbreihen, Texturreihen, Flächengestalten), Lotto und Kontrast-Domino.

Kafka reduziert spielerisches Lernen im Textilunterricht auf Wahrnehmungsspiele. Sie beschränkt sich damit auf eine wichtige Kategorie des spielerischen Lernens im Textilunterricht, die sie mit „klassischen“ Formen der Gestaltungslehre (Formen-, Farben-, Kontrastlehre) und Materialkunde verknüpft. Die Schüler sollen differenzierte Erfahrungen bezüglich der Ausdrucksqualitäten von textilen Materialien machen. Fraglich ist, ob dieses Ziel erreicht werden kann, wenn die sinnliche Wahrnehmung ausschließlich mittels kleiner, zweidimensionaler Memory- oder Dominokarten und ohne konkrete textile Objekte aus dem Leben erfolgt. Zwar strebt Kafka an, dass die Schüler ihre Sinneserfahrungen mit bereits bekannten Textilien aus der Umwelt vergleichen und Zusammenhänge herstellen, aber eben jene Textilien sind als Lern- und Spielobjekte nicht vorgesehen. Ihr weiteres Ziel, dass die Schüler Kenntnisse über die grundlegenden Herstellungsverfahren textiler Flächen und daraus bedingter Eigenschaften erlangen, kann mit den von ihr dargestellten Spielen nicht erreicht werden. Vermutlich – sie geht darauf nicht ein – sieht sie hierfür konventionelle, nicht-spielerische Methoden, vor. Insgesamt ist zu befürchten, dass Kafkas weitgehend isolierte und sehr formale Wahrnehmungsschulung an der textilen Oberfläche endet und Schüler nicht zu tieferen Erkenntnissen hinleitet. Auch ihre Idee, die Schüler selbst die Spiele herstellen zu lassen, dürfte hier nicht zu weiteren nennenswerten Lernzuwächsen führen. Kafka fehlt offensichtlich ein Gesamtkonzept, in dem das Spielen ein notwendiges, unentbehrliches Element ist, das aber erst im Zusammenwirken mit anderen Elementen zu einem schlüssigen Ganzen führt.

Ausgehend vom ganzheitlichen Unterrichtskonzept der Didaktik Textiler Sachkultur können Spiele im Textilunterricht dazu beitragen, dass Schüler Teilbereiche eines Unterrichtsinhalts eigenständig und spielerisch handelnd zu durchdringen. Was genau können Spiele im Textilunterricht leisten?

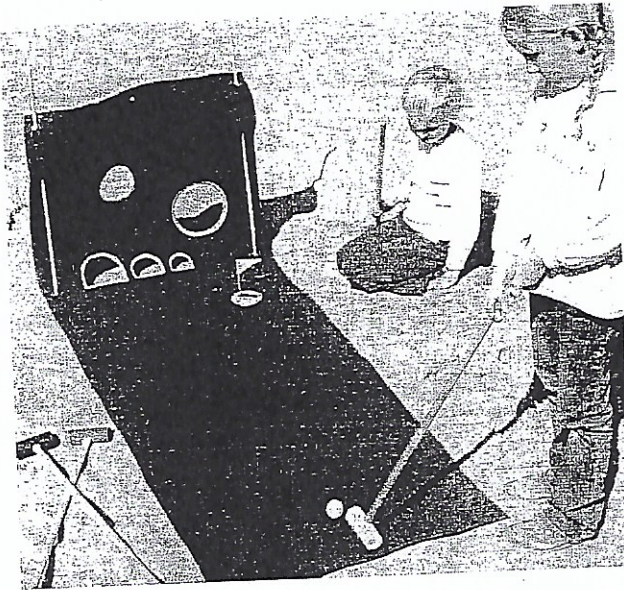
Textile Spiele können unter anderem...

- durch Ertasten, Hinsehen und Riechen von Textilien vielfältige Sinnes- und Materialerfahrungen ermöglichen. Textilien werden in ihrer Stofflichkeit, aber auch in ihrer Zwei- und Dreidimensionalität erfahren.
- Schüler entspannen, beruhigen und z. B. in Form einer Softball-Massage zu deren Wohlbefinden beitragen.
- die Fantasie anregen, indem Schüler mit Worten und Geräuschen in fantastische Textil-Landschaften geführt werden.
- soziales Lernen fördern, wenn Schüler z. B. in einer Stoffwiege einander vertrauen und Verantwortung füreinander übernehmen müssen.
- die Schüler dazu herausfordern, miteinander Körperkontakt aufzunehmen um gemeinsame Spielerfahrungen wie Tausendfüßler's Taschentuch zu erleben.
- Schüler zu intensiver Konzentration zwingen, wenn Sie wie bei Textivity Fachbegriffe erinnern und verstehen müssen, um sie erklären, zeichnen oder pantomimisch darstellen zu können.
- eine Möglichkeit bieten, textile Fachkenntnisse „ganz nebenbei“ zu erwerben.
- ein Trainingsfeld bilden, auf dem erworbene Fachkenntnisse angewendet werden und der Umgang mit ihnen in der Anwendung geübt wird.
- im Seilspringen die Entwicklung der Grobmotorik oder im Fadenspiel die der Feinmotorik fördern.
- wie beim Tauziehen körperliche Erfahrungen und wie beim Krokodil am Nil textile Raumerfahrungen ermöglichen. Handelnd können die Schüler erleben, wie elastisch ein Gummiband, wie belastbar ein Seil oder wie leicht in Schwungtuch ist.
- durch Kostümierung, Simulation und Darstellung Rollenwechsel erfordern, die Schülern das Probehandeln auf unbekanntem Terrain gestatten.
- Schüler neugierig auf ein textiles Objekt machen und zur Auseinandersetzung mit ihm motivieren.

Mit spielerischem Ernst und kindgemäß lernen Schüler im Spiel Textilien kennen, hantieren mit ihnen und erschließen sich darüber ein Stück textiler Sachkultur. Doch nicht bei allen Spiele, die im Textilunterricht einsetzbar sind, steht ein textiles Spielobjekt im Zentrum des Spiels. Daher können Spiele im Textilunterricht in zwei Kategorien eingeteilt werden:

- Spiele mit Textilien
- Spiele ohne Textilien

Spiele mit Textilien sind alle Spiele, bei dem mit Spieltextilien gespielt wird. Darunter fallen z. B. Faden-, Seil-, Tuch-, Decken-, Ball- und Sackspiele. Spiele ohne Textilien können im Textilunterricht alle Spiele sein, deren Zentrum „Textiles“ ist. Hierzu zählen u. a. Fantasiereisen in Stofflandschaften, Brettspiele wie „Das große Baumwollspiel“, Sprachspiele wie das Wort-Domino und Bilderspiele wie das Textil-Bild-Memory. Egal ob Spielen mit oder ohne Textilien, – beide Formen können, wenn sie sinnvoll und an richtiger Stelle im Unterricht eingesetzt werden, ihren Beitrag zum Erschließen textiler Sachkultur leisten.



Textile Spiele können mit unterschiedlichen Intentionen sowohl im Textilunterricht als auch in anderen Fächern eingesetzt werden. So bieten sich z. B. Bewegungsspiele an, um auch einmal im Fachunterricht den Klassenraum für kurze Spielphasen im Freien zu verlassen. Darüber hinaus sind textile Spiele gut geeignet, um Textiles auch außerhalb des Unterrichts im Schulleben präsenter zu machen. Mit textilen Spielen können Textillehrer zu den

unterschiedlichsten schulischen Anlässen fachspezifische Beiträge leisten und fernab vom Fachunterricht Schüler zu spielerischen Annäherungen an das Textile motivieren.

1. Textile Spiele im Textilunterricht

- Spielstation als Element des Stationenlernens
- Spielen als Analysephase zur Untersuchung von Spieltextilien
- Spielen an Anwendungsphase für selbst hergestellte Spieltextilien
- Binnendifferenzierung: Spielen als Zusatzangebot für schnelle Schüler
- Spielen als Element fächerübergreifender Textil-Projekte
- Textil-Spielstunden zur Vertiefung individueller Fach- und Spielinteressen

2. Textile Spiele außerhalb des Textilunterrichts

- im Rahmen von Freiarbeit
- in anderen Fächern wie Sport, Mathematik, Sachunterricht,...
- Spielen als textilspezifischer Beitrag zu fächerübergreifenden Projekten
- textile Spielrituale zum Schultagesbeginn
- textile Elemente in Spielstunden

3. Textile Spiele im Schulleben

- Textil-Spielecke im Klassen-, Fach-, Pausenraum oder auf dem Schulhof
- Feiertagsspiele zu Ostern, Weihnachten, Karneval,...
- Geburtstagsspiele an Schülergeburtstagen
- Spielaktionen auf Ausflügen und Klassenfahrten
- Klassenfest
- textiler Spielparcours für das Schulfest

Jedes Spiel ist, sobald es in den Unterricht eingebunden wird, didaktisiert und damit instrumentalisiert. Spielen im Unterricht, auch wenn es kompensatorisch, *just for fun* und ohne Orientierung auf Kompetenzerwerb initiiert wird, folgt also einem Zweck. Wenn jedoch ein Zweck erfüllt, ein Ziel mit dem Spielen im Unterricht erreicht werden soll, dann muss das Spiel als Methode fach- und spieldidaktisch analysiert werden. Die nachfolgenden Abschnitte bieten eine Orientierung, wie und wozu textile Spiele im fächerübergreifenden Textil-/Unterricht eingesetzt werden können.

Gezielt wurden in die Sammlung „alter“ textiler Spiele solche Spielformen aufgenommen, die vielleicht spontan nicht im Textilunterricht gespielt würden. Sie sollen dazu anregen, über die fachlichen Grenzen hinaus zu gehen und bewusst den Kontakt zu anderen Fächern aufzunehmen.



Spiele waren bislang im Textilunterricht keines Bundeslandes curricular verankert. Einen Vorstoß hat Niedersachsen gewagt, indem für die zum 01.08.2004 in Kraft tretenden Empfehlungen für die Schuljahrgänge 5/6 der Realschule ein 12-stündiger Wahlpflichtkurs „Textilien und Interaktion – Textilien ins Spiel bringen“ konzipiert wurde. Das Spiel als Methode und ernst zu nehmende Lernform findet damit erstmals offiziell festgeschrieben Eingang in den Textilunterricht. Nun liegt es in den Händen der Lehrer, diesen Wahlpflichtkurs in einen ganzheitlichen Rahmen einzubetten, so dass die textile Sachkultur von den Schülern aus vielen Perspektiven sowie mit Kopf, Herz und Hand erschlossen werden kann.