

---

**Persistenter Identifier:** 122680138  
**Titel:** Kinderfürsorge bis Zwangszustände  
**Ort:** Freiburg im Breisgau  
**Beschriftungen:** Systemvoraussetzung der Online-Ausg.: HTML; Zugriffsart: Internet und World Wide Web  
**Strukturtyp:** Volume  
**PURL:** <http://goobiweb.bbf.dipf.de/viewer/image/122680138/1/>

schehen (Dichtwerk). Das Stegreifspiel entspricht namentlich den frühen Lebensalterstufen des Kindes u. des Schülers mit ihrer ungebrochenen u., in Hinsicht auf die Durchformung, weniger anspruchsvollen schöpferischen Kraft. Auf den späteren Lebensalterstufen wird dieses Selbstschaffen sich mehr in der Erneuerung u. Ausfaltung von «Sitte u. Brauch» betätigen u. in Hinsicht auf Spielstücke nach vorgeformten Dichtwerken (Spielen sowie Sprech- u. Bewegungschören) greifen.

Dem echten L. gemäß heutige Dichtwerke sind erschienen vornehmlich in den Verlagen: Bühnenvolksbundverlag, Berlin; Chr. Kaiser Verlag, München; Breitkopf & Härtel, Leipzig; Arbeiterjugendverlag, Berlin; daneben etwa noch Callwey, München, u. verstreute Einzelwerke in andern Verlagen; vgl. «Ratgeber für Jugendspielscharen», Hauptwohlfahrtsstelle Ostpreußen, Königsberg; das «Taschenbuch für L.er», Bühnenvolksbundverlag; R. Mirbt, Münchener L.-Führer (1931).

Neben das reine «Spiel» tritt ferner seine Verbindung mit den andern Ausdrucksgestaltungen der «Volkskunst», mit Musik u. Tanz.

Die Formung nach der spielgestalterischen Seite erfolgt in der Werkgemeinschaft von Spielern u. Spielführern in der *Probenarbeit*, unter zusammengreifender u. letztverantwortl. Leitung des Spielführers bei tätigem Selbstschaffen der Einzelspieler, in Berücksichtigung der jeweiligen Besonderheit der Spielkräfte, der Spiel Gelegenheit wie der Artung der Zuschauer. Diese Probenarbeit muß sich in dreifacher Gliederung vollziehen: Enthusiast. Ergreifen des als wesensgemäß empfundenen Spielwerkes in seiner Ganzheit, zugleich Umsetzung der Sinnmitte des Stücks in die Ausdrucksmitte des Spiels. Entsagendes Erarbeiten der Spielform im besondern (Sprache, Bewegung des einzelnen wie der Gesamtheit, Spielraum, -kleid, -gerät) als Entfaltung des Spieldetails aus der Ausdrucksmitte. Persönl. Durchbluten der Spielform mit dem erneuten Erlebnis des Spielwertes in den Hauptproben u. der Aufführung: Bezeugung des Spielsinns im Spielausdruck als persönlich für die Spieler u. stellvertretend für die Zuschauer gestaltetes Symbol.

Da «nicht der enthusiast. Einzelvorstoß, sondern nur dauerndes Spielen zur Kultivierung des L.s führen kann» (M. Luserke), ist es notwendig, eine ständige *Spielschulung* aller am L. Tätigen durchzuführen. Sie geschieht 1. durch enge Fühlungnahme der Führer im Lande in gemeinsamen Aussprachen (Führerarbeitskreise in allen Teilen des Landes), durch gemeinsame Veröffentlichungen (*Das Volksspiel*, Blätter für L. u. Volkstum, hrsg. von J. Gentges u. R. Mirbt; *Jugendspielkorrespondenz*, hrsg. von B. Sasowski); 2. durch Veranstaltung von Werkwochen in Verbindung mit den Regierungen, Städten, Schulen, Verbänden u. Bünden; 3. durch Schulung von Spielscharen u. Vereinsspielgruppen; 4. durch

Gemeinschaftsarbeit der Spielgruppen u. Führer mit Dichtern; 5. durch Beratungsstellen (etwa 250 in u. außerhalb Deutschlands).

**II. Päd. Bedeutung:** In der lebendigen Wechselwirkung solcher Spielschulung u. den Spielgruppen im Lande kann den *päd. Aufgaben des L.s*, das aber von den einzelnen Gruppen nur selten ausgeführt werden soll (Spiel ist, vom intermezzohaften Stegreifspiel abgesehen, festliche Überhöhung des Alltags), Genüge getan werden, die sich auf das vierfache Ziel der *Spielberatung*, der *Spielgestaltung*, des *Spiel-schaffens* u. der *Spielführung* richten. Die Wege zu den ersten 3 Zielen sind im Vorstehenden schon gezeichnet. Die *Spielführung* als *Spiel-erziehung* u. *Spieltherapie* (Heilung durch das Spiel) versucht, beim Spiel u. durch das Spiel den Menschen selber in seiner eigenen Lebensgestaltung u. seiner Einordnung in die außer-u. überpersönl. Lebensbezüge zu erfassen u. zu entfalten: Die Phantasiekräfte werden geschult in Erlebnisfähigkeit u. Gestaltungsvermögen (im Ergreifen der Schicksale eines Stückes, in seiner sprachschöpferischen u. spielgestalterischen Formung). Die ethischen Kräfte vermögen sich zu klären u. auszubilden: Die Rollenauswahl, die Art der Verflechtung u. Spiegelung von Rolle u. eigenem Charakter gibt Gelegenheit zur Erkenntnis der eigenen Schwächen u. Fehler. Der Führer vermag dabei *Hemmungen* in der Person seiner Spieler zu erkennen u. freizulegen; diese wiederum vermögen sich im Spiel von solchen Verkrampfungen zu lösen. Andererseits ist das Spiel imstande, Ungeordnetheiten des Charakters vorformend zu binden, in dieser Rollengestaltung des einzelnen wie in seiner Zuordnung zu den übrigen Spielern u. in der Einordnung unter das Gesamtspiel.

Im besondern hat das L. eine päd. Bedeutung in der Schule u. in der Jugendpflege. Als Unterrichtsprinzip (nicht nur in der Grundschule, sondern auf allen Stufen) durch die Totalität seiner Wirkung auf die zu bildenden Kräfte des ganzen Menschen: Die eigenschöpfer. Kraft des sprachl., bewegungsmäßigen, handelnden Ausdrucks, die Erkenntnis künstlerischer Formen, die Zucht der Einordnung in einen sinnvollen, gemeinsamen Arbeitsvorgang. Als Unterrichtsgegenstand in der Schaffung von Spieltexten u. Spieldarstellungen, in der sprech-u. spiel-mäßigen Erfassung des durch Lektüre u. Interpretation nur teilweise ergreifbaren Dichtwerkes (bes. des dramatischen). Als Unterrichtsmittel zur Veranschaulichung (etwa in der Bürgerkunde: Börse, Reichstag, Arbeitsamt, zur Unterstützung (Konversation in fremden Sprachen), zur Motivgewinnung u. -erweiterung (Gymnastik-, Zeichen-, Werkunterricht). Bes. wichtig wird das L. in der Schule auch bei der Zusammenfassung des Einzelunterrichts in einen Gesamtunterricht (Grundschule, Landerziehungs-