



Spielzeug im Wandel der Zeit als Spiegel des gesellschaftlichen Wandels

Unterrichtseinheit in den Fächern Geschichte und Deutsch

Kurzinformation

Thema	Bombenkrieg, Wiederaufbau und Wirtschaftswunder
Zielgruppe	Sek. I ab 9. Jahrgangsstufe, Sek. II
Zeitraum	variabel – mindestens vier Unterrichtsstunden plus Besuch der Bayerischen Landesausstellung in Würzburg

Didaktisch-methodischer Kommentar

Ausgehend von der Auseinandersetzung mit Definitionen zu den Begriffen Spiel und Spielzeug überprüfen die Schüler und Schülerinnen die von ihnen selbst bzw. in der Brockhaus Enzyklopädie formulierte Hypothese zum Zusammenhang zwischen Spielzeug und Gesellschaft. In Arbeitsgruppen erwerben sie in den einzelnen Abteilungen der Ausstellung Detailwissen über historische Phänomene in der Zeitspanne von Zweitem Weltkrieg, Wiederaufbau und Wirtschaftswunder. Sie vertiefen dieses Wissen in der Erarbeitung und Betrachtung szenischer Präsentationen und führen ihre Beobachtungen über die Spielgewohnheiten weiter bis in ihre eigene Spielwirklichkeit und damit in die heutige Zeit.

Lernziele

Die Schüler und Schülerinnen

- erhalten einen Überblick zur Geschichte im Zeitraum von 1933 bis Mitte der 1960er Jahre
- setzen sich vertiefend mit einzelnen Phänomenen des Zeitraums auseinander
- erkennen in den Erscheinungsformen von Spielzeug die Spiegelung gesellschaftlicher und politischer Phänomene der jeweiligen Zeit
- setzen ihre Ergebnisse in einer szenischen Präsentation zur Alltagsgeschichte um
- übertragen ihre Beobachtungen in der Erarbeitung der Zeit von Mitte der 1960er Jahre bis heute

Übersicht über die Unterrichtseinheit

Verlaufsplanung der Unterrichtsstunden

Material

Verwendete Literatur



Spielzeug im Wandel der Zeit

Übersicht über die Unterrichtseinheit

VORBEREITUNG	AUSSTELLUNGSBESUCH	NACHBEREITUNG
<p><u>1. Unterrichtsstunde</u></p> <p>Erarbeitung einer Definition der Begriffe Spiel und Spielzeug</p> <p>mitgebrachtes Spielzeug (eigenes (und der Eltern))</p> <p><u>2. Unterrichtsstunde</u></p> <p>Sensibilisierung für den Wandel des Spiels vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Veränderungen</p> <p>Kennenlernen eines aktuellen Lexikonartikels – ggf. Überarbeitung und Ergänzung der eigenen Definition</p> <p>verschiedene Lexikonartikel aus 19. und 20. Jahrhundert – synoptisch</p> <p>Hinführung zum Ausstellungsbesuch</p>	<p><u>I. Führung (60-70 Minuten)</u></p> <p>anschl. Ausgabe der Materialien</p> <p><u>II. Gruppenarbeit (30-40 Minuten)</u></p> <p>Gruppe 1 – Abteilung 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bomben, Zerstörung • Kriegsspiel, Alltag, heile Welt, aber auch Angst • z. B. „Wagen des Führers“, „Spielfiguren NS-Familie“, Teddy in Luftschuttkeller <p>Gruppe 2 – Abteilung 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bücherverbrennung • deutsche Schuld, Ideologie • z. B. „Kohlenklau“, „Bomben auf England“ <p>Gruppe 3 – Abteilung 5a/b</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trümmeralltag, Heimkehrer, Schwarzmarkt... • Sehnsucht nach Spiel trotz Not • Neuanfang unter Besatzung • z. B. Murmeln, selbst Gebasteltes aus Gasmaskenresten u. Ä., Spielzeug „made in US-Zone“ <p>Gruppe 4 – Abteilung 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boom des Bauens • z. B. Spielzeug-Baukran, Baukästen <p>Gruppe 5 – Abteilung 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortschritt, Technik, „Wunder“ • Konsum, Werbung • z. B. Sparefroh, Klebe-Bilder Technik, „Im Jahr 2000“- Brettspiel, Baki-Elefant <p>Gruppe 6 – Abteilung 9a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kalter Krieg, Atombedrohung, geteiltes Deutschland • Proteste, Streiks, Fußball-WM, Geschlechterrollen • z.B. Kicker, Kriegsspielzeug, „Wir reisen nach Berlin“, Würfel-Puzzle Mädels-Jungs <p><u>III. Sammeln und Abschluss</u></p> <p>Sammelplatz Friseursalon (Abt. 11)</p> <p>Abgabe der Materialien (Stifte, Kladden)</p> <p>gemeinsames Verlassen der Ausstellungsfläche und der Residenz</p>	<p>Modell A</p> <p><u>3./4. Unterrichtsstunde</u></p> <p>Erarbeitung und Präsentation von Alltagsszenen, die auf den Ergebnissen der Arbeitsgruppen basieren – ein bestimmtes Ereignis steht im Mittelpunkt der Szene</p> <p>Rückmeldung durch das Publikum → Schüler/innen im Publikum notieren Stichpunkte zu den Szeneninhalten</p> <p>Ergebnissicherung: Zusammenfassung im Unterrichtsgespräch, Tafelanschrift</p> <p>Modell B</p> <p><u>3./4. Unterrichtsstunde</u></p> <p>Kurzreferate zu den Ergebnissen der Arbeitsgruppen (ein oder mehrere Sprecher) – Kontrollgruppe ergänzt die Inhalte soweit nötig</p> <p>Ergebnissicherung: Zusammenfassung im Unterrichtsgespräch, Tafelanschrift</p>





Spielzeug im Wandel der Zeit

Verlaufsplanung der Unterrichtsstunden

Stunde 1

Unterrichtsschritt	Lerninhalt / Lernziel	Sozial- / Aktionsform	Medien / Materialien
Einstieg	Spielsachen herzeigen – bei den anderen schauen, was so mitgebracht wurde		mitgebrachte Spielsachen
Fragestellung	Spielzeug ist „Zeug zum Spielen“ – was ist Spiel überhaupt?		
Erarbeitung I	Schüler formulieren eine Definition zum Begriff „Spiel“	Still- oder Partnerarbeit	Arbeitskärtchen Kopiervorlage Material M1
Auswertung	Definitionen werden nach Oberbegriffen sortiert und kategorisiert	Gespräch	
Sicherung	Erstellen einer gemeinsamen Definition	Unterrichtsgespräch	Tafel / Heft
Überleitung	zum Spielzeug		
Erarbeitung II	Schüler stellen einzelne Spielsachen vor gewinnen einen Überblick über die übrigen vorhandenen Spielsachen		
Fragestellung	was ist Spielzeug – kurze Definition, möglichst unter Berücksichtigung der „Spiel“-Definition	Unterrichtsgespräch	Stichpunkte an Tafel

Hausaufgabe: Formulierung einer Definition des Begriffs Spielzeug / Spielwaren (Material M2) – oder Lexikonartikel mitbringen, lesen, kennen

Stunde 2

Unterrichtsschritt	Lerninhalt / Lernziel	Sozial- / Aktionsform	Medien / Materialien
Auswertung / Sicherung	Besprechung / Aufgreifen der Hausaufgabe	Unterrichtsgespräch	Tafel / Heft
Überleitung / Fragestellung	so unterschiedlich – Ergänzungen? Vergleich mit Lexikonartikel, was dort noch dazu kommt bzw. wegfällt		
Erarbeitung I	Lesen und Vorstellen einzelner Lexikonartikel aus verschiedenen Jahren (1897 – 1929 – 1935 – 1956 – 1983 – 2006) zunächst ohne Angabe der verschiedenen Jahreszahlen und Lexikontitel	arbeitsteilige Stillarbeit 6 Gruppen	Text Tafel / Hefteintrag mit synoptischer Gegenüberstellung (max. 6 Spalten)
Auswertung / Ergebnissicherung	Erkennen der Unterschiede und Gemeinsamkeiten	Unterrichtsgespräch	



Fragestellung / Problematisierung	Hypothesen, wodurch Unterschiede begründet → unterschiedliche Lexika, verschie- dene Autoren, Zeitumstände...	Unterrichtsgespräch	
Impuls	Ergänzung der Literaturnachweise zu den Artikeln		Folie / Arbeitsblatt
Erarbeitung III	Formulieren einer Hypothese → Spielzeug abhängig Zeitumstände – Spielzeug spiegelt die Zeit - ?		
Ausblick	Besuch der Ausstellung – Überprüfung der Hypothese, dass Spielzeug zeitabhängig sei und seine Entstehungszeit widerspiegle		

letzte Hinweise für den Ausstellungsbesuch – Treffpunkt, Fahrkarten, Ablauf...
keine Hausaufgabe

Ausstellungsbesuch

→ Arbeitsbögen zur Ausstellung

Stunde 3 / 4

Unterrichtsschritt	Lerninhalt / Lernziel	Sozial- / Aktionsform	Medien / Materialien
Erarbeitung	Überarbeitung der Ergebnisse – szenisch	Gruppenarbeit (szenische Erarbeitung)	ausgefüllte Arbeitsbögen Arbeitsauftrag Material M 3
szenische Präsentation			bestimmen die Schüler und Schülerinnen

alternativ:

Vorstellen der Ergebnisse in kurz zusammenfassenden Vorträgen bzw. als Gruppenberichte



Spielzeug im Wandel der Zeit

Spiel ist eine Beschäftigung, ...

Spiel ist eine Beschäftigung, ...

Spiel ist eine Beschäftigung, ...

Spiel ist eine Beschäftigung, ...



Spielzeug im Wandel der Zeit

Spielzeug ist...

Spielzeug ist...

Spielzeug ist...

Spielzeug ist...



A (1897, Meyers Konversations-Lexikon)

A

Spiel, jede Beschäftigung, die ohne praktischen Zweck um der in ihr selbst liegenden Zerstreuung, Erheiterung oder Anregung willen, meist mit andern in Gemeinschaft, vorgenommen wird; im weiteren Sinne daher auch die Kunstübung (Schauspiel, Instrumentalmusik), soweit sie nicht bleibende Gegenstände (als bildende Kunst) schafft. Die Spiele im engeren Sinne teilt man am besten ein in Bewegungsspiele, zu denen unter andern Ball-, Kugel-, Kegel- und Fangspiele gehören, und in Ruhespiele, die solche zu Schärfung der Aufmerksamkeit, zur Bethätigung von Witz u. Geistesgegenwart, also die meisten unsrer sogen. Gesellschaftsspiele, dazu Karten-, Brettspiele, Schachspiel u. a., umfassen. Glücksspiele (s. d.), um Gewinn betrieben, fallen nicht unter diesen Begriff des Spieles. Das S. beruht meist auf volkstümlicher oder örtlicher Sitte; es kann aber auch pädagogisch und planmäßig zur Förderung leiblicher oder geistiger Kräfte benutzt werden. Der erziehliche Wert des Spieles, schon von Gesetzgebern und Philosophen des Altertums erkannt, ist besonders durch Rousseau, die Philanthropisten, Pestalozzi und Fröbel (f. Kindergärten) zur Geltung gekommen. [...]

Spielwaren, Arbeiten aus den verschiedensten Stoffen (Metall, Elfenbein, Knochen, Holz, Glas, Pappe, Papiermaché, Leder, Wachs, Kautschuk ec.) zur Unterhaltung und Beschäftigung der Kinder, [...]

B (1929, Meyers Lexikon)

B

Spiel, im Gegensatz zur Arbeit Beschäftigung, die ohne die Absicht unmittelbaren materiellen Nutzens (auch wenn der Gewinner einen Preis od. dgl. erhält) um der Freude an der Tätigkeit selbst (Spüren der eignen körperlichen und geistigen Kräfte im Innern, am Objekt und an etwaigen Spielpartnern), um der Erheiterung oder Zerstreuung willen getrieben wird, auch zur Übung, Stärkung, Darstellung usw., z. B. im weitern Sinne die Kunstübung (Klavierspiel, Schauspiel usw.).

Das volkstümliche oder pädagogisch und planmäßig zur Förderung leiblicher oder geistiger Kräfte gestaltete S. birgt großen erziehlichen Wert, der schon von Gesetzgebern und Philosophen des Altertums erkannt, durch Rousseau, die Philanthropisten, die Turnväter, Pestalozzi, Fröbel (s. Kindergärten) und Schenckendorff neu zur Geltung kam.

Spielwaren, aus Metall, Elfenbein, Knochen, Holz, Glas, Pappe, Papiermaché, Leder, Wachs, Kautschuk, Zelluloid usw. hergestellte Gegenstände zur Unterhaltung und Beschäftigung der Kinder. – Kinderrasseln aus Bronze und Ton finden sich schon in Schweizer Pfahlbauresten, in Schlesien und Brandenburg; Puppen hatten die Ägypter, Griechen und Römer [...] Tonpuppen aus dem 14. Jh. wurden bei Nürnberg gefunden. Dort wie in Ulm, Augsburg, Frankfurt fertigte man im 16. Jh. Puppenhäuser.

C (1935, Der Große Herder)

C

Spiel, pädagogisch: die sinnvolle Betätigung der Kräfte ohne Rücksicht auf einen außerhalb dieser Betätigung selbst liegenden Zweck, aber erfüllt von der Lust am zweckfreien Tun; im Ggztz. zur Arbeit im engern Sinn der auf einen äußern Zweck gerichteten u. angespannten Tätigkeit. [...] Unterdrückung des S. wäre für das Kind von wesentl. Schaden. Weitgehende Eingriffe in das S. zerstören seinen Charakter. [...]

Spielzeug, → Spiel; vgl. Baukasten, Puppe, Beschäftigung der Kinder.

Baukasten, eine Zusammenstellung von verschiedenartigen Bauklötzen (Würfeln, Säulen, Stäben, Scheiben usw.) aus Holz, Stein od. Metall, die dem spielenden Kind als Material für die freie od. irgendwie gebundene Darstellung von körperlichen Dingen seiner Umgebung dienen. [...] Beim konstruierenden Knaben, für den der B. der höheren Stufe hauptsächlich gedacht ist, wird das Verständnis für physikalisch-technische Zusammenhänge mühelos geweckt u. gefördert; das bewußte Gestalten im Dienste einfacher Zielsetzungen wirkt als natürl. Übergang vom → Spiel zur Arbeit erzieherisch. [...]

Puppen, das Spielzeug des kleinen Mädchens, bei den Kulturvölkern der ganzen Welt bekannt u. verbreitet als menschlich-mütterliche Erfüllung kindl. Spieltraums. Der erzieherische Wert der P. für den Mutter-sinn, das Ordnungs- u. Behütungsgefühl u. die Phantasie des Kinds ist unschätzbar: er besteht vor allem in dem unmittelbar-geschöpfl. Verhältnis der P.-Mutter zum unlebendigen, aber als lebendig empfundenen P- Kind.



D (1956, Der Große Herder)

D

Spiel, *allg.* im Ggs. zur → Arbeit jede Betätigung, die nicht auf einen außerhalb ihrer selbst liegenden praktischen Nutzen gerichtet ist, sondern ihren Sinn allein in sich trägt und deshalb, sich selbst genügend, nur um ihrer selbst willen geübt wird.

Das S. überhebt der Folgeschwere sonstiger Entscheidungen u. behält sich eine eigene Ernsthaftigkeit (im Ggs. zur bloßen „Spielerei“), erscheint mühelos, auch wo es großer Kräfte bedarf, u. gewährt als Rückzug aus der gewönl. Betriebsamkeit eine Ruhe in der Geschlossenheit aller seiner Bewegungen. So hat es den Charakter der Feier, des Festes, der → Muße. Es erscheint in den verschied. Formen religiöser (→ Kultus) u. kultureller Ereignisse überall dort, wo die Enge der Alltagswirklichkeit u. ihre gewönl. Raum-, Zeit- u. Zweckstruktur durchbrochen wird, die Welt in ihrer ganzen Sinnfülle (wenn auch je nach Art des S. unter einem besond. Aspekt) aufleuchtet u. Ding u. Mensch zu ihrem eigentl. Wesen befreit werden, nämli. zu ihrer Teilhabe an der Ewigen Weisheit, die vor „Gottes Antlitz spielt“ (Spr 8, 30 Vulg.). Wo Sportbetrieb u. bei S.en mit hohem materiellem Gewinn), verliert es seinen urspr. Charakter.

Spielzeug, Gegenstände, die dem lust- u. sinnvollen Spiel des Kindes, dadurch zugl. der Schulung seiner Sinne (Bilderbücher) u. Hände (Ballspiele), der Ordnung seines Bewegungsdranges u. der Entfaltung seiner intellekt. u. schöpfer. Kräfte (Denkspiele, Ton, Baukästen) dienen.

E (1983, Der Große Brockhaus)

E

Spiel [ahd. spil, ursp. >Tanz>], körperl. oder geistige Tätigkeit, die i. Ggs. zur Arbeit nicht der Verwirklichung best. äußerer Ziele dient, sondern einen durch Funktionslust und/oder Freude an ihrem Inhalt oder Ergebnis bestimmten Selbstzweck darstellt.

Auf die große Bedeutung des kindl. S. für die Pädagogik wies v. a. F. → Fröbel hin. Seither wird das S. in der frühen Kindheit bes. gepflegt (→ Kindergarten). In weiterem, kulturanthropolog. Sinn deutete der Dt. Idealismus das S. als Ausdruck der Humanität des Menschen und Vermittlung zw. Naturnotwendigkeit und Freiheit (v. a. F. Schiller). In neuerer Zeit führten F. J. Buytendijk und J. Huizinga diese anthropolog. Deutung fort und leiteten die Entwicklung der menschl. Kultur überhaupt aus den S. ab.

Spielzeug, Geräte zur Befriedigung des kindl. Spieltriebes oder zur unterhaltenden Beschäftigung (→ Spiel). Kinder-S. ist in den frühesten Kulturen nachweisbar.

Pädagogik. Unter pädagog. Gesichtspunkten soll gutes S. der Phantasie des Kindes freien Raum lassen, viele, altersgemäße Spielmöglichkeiten bieten und dem Kind als Spielinhalt verständlich sein; Größe und zur Verfügung gestellte Menge sollen richtig bemessen, das Material soll griffig, hygienisch und haltbar sein. Hochtechnisiertes S. mit geringer schöpfer. Verwendbarkeit wird von der Pädagogik u. a. ebenso abgelehnt wie Kriegs-S. und S., das ein unzutreffendes Umweltbild suggeriert.

F (2006, Brockhaus Enzyklopädie)

F

Spiel, Veraltensbereich bei Mensch und Tier, der dadurch gekennzeichnet ist, dass die spieler. Aktivität eigenen, von allem anderen Verhalten abgegrenzten Regeln folgt, sich frei von äußerer Zwecksetzung oder Zwang vollzieht und damit für den Menschen einen Bereich der Freiheit und Offenheit individuellen Handelns erschließt. In neueren Forschungen wird das S. darüber hinaus als ein schöpfer. Organisationsprinzip der Natur und der gesamten Evolution gesehen.

Spielzeug, i. w. S. jeder Gegenstand und alle Materialien, die Kinder, Jugendliche oder auch Erwachsene zum Spielen veranlassen, i. e. S. ein speziell für Kinder oder Jugendliche (auch von ihnen selbst) hergestellter Gegenstand, der den eigentl. Zweck hat, Spielen auszulösen und Spielimpulse zu geben. S. ist für das Kind ein Mittel, den Umgang mit Dingen und dem eigenen Körper zu üben, die Dinge zu begreifen, sich selbst und seine Beziehungen zu Mitmenschen zu verstehen, sich in seiner realen Umwelt zu orientieren und die „Welt“ zu ergreifen. S. fordert oft zu bestimmten Handlungen heraus. Es gibt S., das körperl. Bewegung anregt (z. B. Bälle), S., mit dem vom Kind beobachtete Sachverhalte abgebildet, spezif. Beziehungen des Kindes zu anderen Personen nachvollzogen (z. B. Puppe), emotionale Wünsche erfüllt (z. B. Teddybär) oder Natur und Technik kennen gelernt werden. S. suggeriert immer auch ein Weltbild, weshalb Kriegs-S. z. B. sehr umstritten ist, und spiegelt viele Phänomene der Gesellschaft.



Spielzeug im Wandel der Zeit

Arbeitsauftrag:

Erarbeitet in eurer Gruppe anhand der Arbeitsbögen aus der Ausstellung zwei kurze Szenen, die sich so abgespielt haben könnten im Zusammenhang mit den Ereignissen, die in Eurer Abteilung dargestellt waren!

Eines der Ereignisse steht jeweils im Mittelpunkt Eurer Szene!

**Präsentiert die Szenen der Klasse unter Beteiligung aller Gruppenmitglieder!
Ein Reporter kommentiert das Geschehen!**



Spielzeug im Wandel der Zeit

Verwendete Literatur

Nachschlagewerke:

Meyers Konversations-Lexikon. Leipzig, Wien ⁵1897

Meyers Lexikon, Bd. 11, Leipzig ⁷1929.

Der Große Herder, Nachschlagewerk für Wissen und Leben. (zuvor: Herders Konversationslexikon.) Bd. 11, Freiburg i. Br. ⁴1935.

Der Große Herder. Nachschlagewerk für Wissen und Leben. Bd. 8, Freiburg ⁵1956.

Der Große Brockhaus, 1983.

Brockhaus Enzyklopädie in 30 Bänden, Bd. 25, Leipzig, Mannheim 2006.