

Ariane Schwab Affolter

## **Tagungsbericht: „Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption – interdisziplinäre Perspektiven auf (immersive) Medien zur literarischen Sozialisation von Kindern“**

**(02.03.2023, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd)**

### **Zusammenfassung**

Der Bericht gibt Einblicke in die Tagung „Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption – interdisziplinäre Perspektiven auf (immersive) Medien zur literarischen Sozialisation von Kindern“. Diese fand online am 02.03.2023 statt und wurde von der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd ausgerichtet. Ziel der Tagung war es, eine systematische interdisziplinäre Aufarbeitung zum wechselseitigen Potenzial von Spiel und literarischer Rezeption anzustoßen. Hierzu wurden verschiedene Projekte und disziplinäre Sichtweisen zusammengetragen und diskutiert. In einem Tagungsband sind diese ersten Erkenntnisse und Perspektivierungen nachzulesen.

**Schlagwörter:** literarische Rezeption • frühkindliches Spiel • Immersion • Medien

### **Abstract**

The report provides insights into the conference „Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption – interdisziplinäre Perspektiven auf (immersive) Medien zur literarischen Sozialisation von Kindern“ which took place online on 02.03.2023 and was organised by the Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd. The aim of the conference was to initiate a systematic interdisciplinary assessment of the mutual potential of play and literary reception. For this purpose, various projects and disciplinary perspectives were brought together and discussed. The initial findings and perspectives are published in a conference volume.

**Keywords:** literary reception • early childhood play • immersion • media

### **Didaktik Deutsch**

Halbjahresschrift für die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur

28. Jahrgang 2023. Heft 55. S. 85–91

DOI: 10.21248/dideu.684

**Copyright** Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 veröffentlicht:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

## 1 Rahmen der Tagung

Eingeladen hatten Eva-Maria Dichtl und Sebastian Bernhardt von der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd zur online-Tagung „Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption – interdisziplinäre Perspektiven auf (immersive) Medien zur literarischen Sozialisation von Kindern“. Die Tagung, bei der sich interessierte Fachpersonen aus verschiedenen Ländern und Disziplinen miteinander vernetzen konnten, fand am 02.03.2023 statt.

Gegenstand der Tagung war der Konnex zwischen frühkindlichem Spiel und literarischer Rezeption, welcher sich in der frühen literarischen Sozialisation im Umgang mit Medien – beispielsweise mit Spiel- und Mitmachbüchern, aber auch mit (digitalen) immersiven Medien – zeigt. Die Rezeption der verschiedenen Medien wurde in diesem Zusammenhang als mit dem Spiel verwandt betrachtet, insofern Lesepraxen als ko-konstruktive Sinn- und Suchbewegungen „auf der Basis kultureller Vorgaben“ verstanden werden (Hurrelmann 2005: 5).

Ausgangspunkt der Tagung war die Überlegung, dass mediale Formen mit Spielcharakter Kindern das Einüben und Erproben eines aktiven und involvierenden Rezeptionsmodus erlauben und zur Ausprägung literarischer Lesepraxen dienen. Mit theoretischen und empirischen Beiträgen wurde in einem ersten Teil das wechselseitige Potenzial kindlichen Spielverhaltens und literarischer Rezeption in den Blick genommen. Darauf aufbauend konnten im zweiten Teil der Tagung Einblicke in die Praxis und in einzelne Texte gewonnen werden. Ziel dieser Auseinandersetzung war es, eine systematische interdisziplinäre Aufarbeitung von Literaturbegegnungen für literarisches Lernen durch das Spiel anzustoßen. Perspektiven auf die Gegenstände des Spiels und der literarischen Erfahrungen und ihrem Zusammenhang konnten, um die Erfüllung des Ziels vorwegzunehmen, durch die interdisziplinäre Vernetzung entworfen werden.

## 2 Einführung in die Tagung und Perspektivierung

Mit ihren Grußworten eröffnete Claudia Vorst, Rektorin der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd und Gründerin des Bilderbuchzentrums, die Tagung und wies auf den bedeutenden Zusammenhang zwischen der literarischen Rezeption und dem frühkindlichen Spiel hin. Im Anschluss führte Sebastian Bernhardt in die Tagung ein, indem er das Vorhaben der Tagung konkretisierte. Zunächst machte er eine Bestandsaufnahme und umriss mit Bezug auf Wellnitz (2013) die Verflechtung des Spiels mit den drei literarischen Gattungen. So kenne etwa die Lyrik Spielregeln, was auch für den Unterricht in der Grundschule genutzt werden könne. An einem von Nils Mohl verfassten Gromolo – einem Text in Fantasiesprache – führte er diese Betrachtung und mögliche Zugriffe darauf im schulischen Unterricht exemplarisch aus und zeigte auf, inwiefern sich hiermit in Lernprozessen ein spielerischer Umgang mit Texten anbahnen ließe. Zentral bei dieser Art der Rezeption ist die Frage, wie viel Freiheit und Regeln dieses Spiel beinhaltet.

Unter Rekurs auf Hauser (2016) wurde schließlich eine Definition von Spiel eingeführt, auf welche die Referent:innen während der Tagung immer wieder Bezug nahmen. Die Tätigkeit des Spiels ist gemäß dieser Definition nicht auf die Bewältigung eines ernststen Zwecks ausgerichtet (unvollständige Funktionalität), es ergeben sich daraus keine Konsequenzen für die Wirklichkeit (so tun als ob), es besteht kein äußerlicher Zwang und es liegt eine Tätigkeit zum Selbstzweck vor (positive Aktivierung und Fokussierung). Außerdem findet nicht durchgehend Exploration, aber genügend Variation statt und das Spiel ist in einer entspannten Atmosphäre angesiedelt. Mit Rekurs auf Heimlich (2015) postulierte Bernhardt die Wichtigkeit des Spiels für die Entwicklung im Kindesalter und er umriss eben dieses

als protoliterarische Tätigkeit, wobei das Eintauchen in immersive Elemente von zentraler Bedeutung sei.

### **3 Bericht über die Vorträge**

Zum Auftakt der einzelnen Beiträge nahm Eva-Maria Dichtl die Teilnehmenden virtuell mit in das Bilderbuchzentrum an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd und rahmte damit die Tagung als Kick-Off für den neuen Forschungsschwerpunkt „Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption“, der dieses Desiderat der Parallelisierung von kindlichem Spiel und Literaturrezeption in den Blick nimmt.

Als erster Beitrag führte Dorothea Hüsson von der Theologischen Hochschule Reutlingen mit einer entwicklungspsychologischen Perspektive in die theoretischen Grundlagen des Spiels ein. Sie benannte in ihrem Vortrag „Das kindliche Spiel im Umgang mit Literatur“ zunächst die unterschiedlichen Spielformen und wies darauf hin, dass im Spiel verschiedene Fähigkeiten unterschiedlicher Entwicklungsaspekte wie etwa Sprache, Kognition und Motorik miteinander verbunden und weiterentwickelt werden. Mit einer Videoaufnahme illustrierte sie in einem empirisch ausgerichteten Teil ihres Beitrages anhand des Spielverhaltens eines Kindes den Erlebnisprozess des Spielens. Sie schloss daraus, dass im Spiel ein intermediärer Raum entstehe, in welchem Realität und inneres Erleben zusammenfließe. Im Spiel als Erlebensprozess können reale Erlebnisse nachgespielt werden, was Fremd- und Selbstverstehen ermöglichen kann, wobei sich Involviertheit und Distanz abwechseln.

In der Betrachtung des Zusammenhangs von Spiel und Lernen – beides ko-konstruktive Prozesse – wies sie auf die Bedeutung der pädagogischen Fachkräfte hin, welche als kompetente Andere das Spiel begleiten und dem Kind das Eintreten in die Zone der nächsten Entwicklung ermöglichen (Vygotski 2002). Die Wechselwirkung von Literatur und Spiel sah Hüsson darin, dass sie im Sinne eines Probehandelns gegenseitig Impulse liefern und ineinander übergehen können. Inwiefern diese Wechselwirkung effektiv in Hinblick auf die kindliche Entwicklung sein kann, muss allerdings noch erforscht werden. Mit diesem Ausblick und den Beobachtungen aus der Spieltherapie schuf Hüsson Bezugspunkte, an die während der Tagung immer wieder angeknüpft werden konnte.

Der zweite Beitrag von Florenz Gilly (HU Berlin, Wien) trug den Titel „Starre, unbewegliche Figuren oder belebte Gegenstände: Welche Rolle spielt kindlicher Animismus beim Spiel mit dem Papiertheater?“. Gillys Fokus galt dem Papiertheater als eigener Gattung, die er zunächst in einem historischen Abriss vorstellte. Er verwies dabei auf eine aktive Haltung, die dem Rezeptionsmodus des „Bilderbuchs im Guckkasten“ eigen sei. In einem zweiten Schritt führte er seine Überlegungen zum Konzept des Animismus aus, um schließlich ein Forschungsdesign zu skizzieren, mit welchem erkundet werden könne, ob die Kinder den Papierfiguren ein Eigenleben zuschreiben. Mit seiner auf animistischen Konzepten beruhenden Frage, ob denn die Fantasie den Dingen Leben einhauche, wurde die Diskussion eröffnet. Darin wurde u. a. das Potenzial der Größe von Papiertheatern für kindliche Rezipient:innen beleuchtet. So könne das Kind im Spiel mit dem Papiertheater in die kleine Dimension der Welt geraten und sich dabei als das Große wahrnehmen.

In der Aufarbeitung der Geschichte des Papiertheaters konnten in diesem Beitrag für das Spielen und Rezipieren in der heutigen Medienvielfalt neu aufgeworfene Fragen diskutiert werden: Wo liegen Grenzen und Potenziale starrer Spielfiguren? Wie kann in der Miniaturwelt Immersion für die Rezipient:innen gelingen? Hat gerade die Größe etwas mit dem Gelingen zu tun?

Anna Ulrike Franken (Qualitäts- und UnterstützungsAgentur – Landesinstitut für Schule des Landes Nordrhein-Westfalen) gab in ihrem Vortrag mit dem Titel „Das ist (m)eine Geschichte – Wie Kinder metafiktionale Bilderbücher rezipieren“ einen Einblick in erste Ergebnisse ihres laufenden empirischen Forschungsprojektes. Mit Verweis auf metafiktionale Erzähltechniken wie der *Metalepse* oder der *Mise en Abyme* stellte sie eingangs dar, wie narrative Verfahren die *Gemachtheit* und *Konstruiertheit* von Texten reflektieren können. Durch diese Verfahren werde der fiktionale Charakter von Literatur offengelegt, worin Franken den Bezug zum Spiel sieht.

Sie gab zunächst einen kurzen Überblick über die Forschung zu kindlicher Rezeption von Bilderbüchern für den angloamerikanischen Raum seit 2000 von Sylvia Pantaleo und für den deutschsprachigen Raum ab 2010 von Alexandra Ritter, Gabriela Scherer und Steffen Volz. Für ihre eigene Untersuchung konzentrierte sich Franken auf Rezipient:innen im Alter von fünf bis sieben Jahren im schulischen Kontext und ging den Fragen nach, wie diese jungen Kinder metafiktionale Bilderbücher interpretieren, welche Lesarten sie dabei entwickeln und welche Möglichkeiten sich den befragten Kindern durch den Vergleich solcher Texte eröffnen. Vorlesegespräche mit Impulsfragen wurden zu folgenden Texten geführt: *Chester* von Melanie Watt (2011), *Eine perfekt verhunzte Geschichte* von Patrick McDonnell (2017) und *Hier kommt keiner durch* von Isabel Minhós Martins (2016). Was in der Konzeption bereits angenommen wurde, erwies sich in dieser Studie auch als empirischer Befund: Kinder können sich sehr wohl auf ein Spiel mit metafiktionalem Text einlassen. Der Vergleich zwischen den drei Bilderbüchern regt sie an, über metafiktionale Bilderbücher nachzudenken und Gesetzmäßigkeiten der narrativen Verfahren zu erkennen.

Mit ihrer Untersuchung hat Franken eine Altersstufe in den Blick genommen, deren Lesarten von metafiktionalem Texten noch weiterer Erforschung bedarf. In der Diskussion im Anschluss an den Vortrag wurde das Potenzial der Metalepse hervorgehoben, welches als zentrales Scharnier zwischen Spiel und Literatur begriffen werden kann.

Jan-Niklas Meier und Ulrike Preußner von der Universität Bielefeld fokussierten in ihrem theoretisch ausgerichteten Beitrag das „(Pen-and-Paper-)Rollenspiel“ in Hinblick auf dessen Potenzial zur literarischen Perspektivenübernahme. Mit Blick in das frühkindliche Rollenspiel und ausgehend von der Spieltheorie nach Hauser (2021) wurde argumentiert, dass dem Spiel auch Zweck eingeschrieben werden könne, es letztlich aber einen Erprobungsraum darstelle. Darin lässt sich nach Meier und Preußner auch der Zusammenhang zwischen Spiel und Lernen begründen. Gemäß dieser Spieltheorie führten sie aus, dass dem Symbol- und Rollenspiel ein ständiger Wechsel zwischen Spiel und Meta-spiel inhärent sei, was sie mit einem Blick in frühkindliche Rollenspielpraxis belegten. Darin, so Meier und Preußner weiter, dienen Prompts, im Sinne von symbolträchtigen Gegenständen, als Auslöser für Vorstellungen. Unter Rekurs auf Kendall L. Waltons Konzeptualisierung fiktionsspezifischer Rezeptionshaltung als *make believe* (1990) wurde ferner zwischen zwei Ebenen unterschieden: einem Sich-Einlassen auf das Spiel und einem Bewusstsein für die spielerische Handlung. Als *imaging from the inside* wurde gemäß dieser Theorie die imaginative Positionierung im Spiel beschrieben. Pen-and-Paper-Rollenspiele bieten gemäß den Referierenden einen Rahmen, in welchem sich Perspektivkonstruktion und Imagination ausdrücken können. In dieser Art von Fiktionsspiel lassen sich Praxen des Rollen- und Symbolspiels anwenden.

Aus ihren Überlegungen leiteten Meier und Preußner die These ab, dass das frühkindliche Rollenspiel Lernmöglichkeiten und Erfahrungen zum Selbst- und Fremdverstehen biete, an die beim Rollenspiel im Erwachsenenalter angeknüpft werden könne. In der Diskussion wurde betont, dass in Formaten wie dem Pen-and-Paper-Rollenspiel die sprachliche Lenkung der Spielenden von Bedeutung ist und

sich hier ein Potenzial für den schulischen Unterricht eröffnet, da hier die Involviertheit – das sich Hineinversetzen – sprachlich erfasst wird und zum gegenseitigen Verstehen beiträgt.

Der nächste Vortrag folgte unter dem Titel „Materialität als Teil der Narration.“ Im Zentrum der empirischen Erkundung von Hannah Berner, Friedemann Holder, Maribel Maier (PH Freiburg) und Wolfgang Bay (PH Schwäbisch Gmünd) zur Metalepse stand wiederum das Bilderbuch *Hier kommt keiner durch* von Isabel Minhós Martins (2016).

Mit der Metalepse fokussierten sie auf ein Phänomen als Teil der Narration und stellten die Frage in den Raum, ob beim vorliegenden Bilderbuch tatsächlich Kinder als die eigentlichen Adressat:innen bezeichnet werden können. Anhand von Peer-Gesprächen von Schüler:innen der dritten Klasse, die das Bilderbuch vorab in Paaren gelesen hatten, wurde erhoben, wie die Rezipient:innen die Handlung rekonstruieren und ob sie die Metalepse identifizieren können. Mit der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse konnte ausgewertet werden, dass der Bücherfalz, welcher sich als konstitutiv für die vorliegende Narration erweist, auch zur Sinnkonstruktion beiträgt.

Berner, Holder, Maier und Bay argumentierten, dass gerade literar-ästhetisch anspruchsvolle Bilderbücher (Scherer 2018) oder zeitgenössische Bilderbücher (Dichtl 2017) im Unterricht ihren Platz finden sollten, weil sie das Potenzial hätten, zwei unterschiedliche Spiele (oder Rezeptionszugänge) anzubieten. Kinder müssten noch lernen, Zeichen und Referent voneinander zu unterscheiden, weswegen die Metalepse als ein Verfahren, das diese Trennung gerade aufzuweichen vermag, noch nicht erkannt, aber im Unterricht erprobt werden könne. In der Abschlussdiskussion des Beitrages wurde auf die Bedeutung von ko-konstruktiven Prozessen unter Peers für das Verstehen hingewiesen. Während der Abschlussdiskussion des Beitrags dienten die Daten Frankens zum Vergleich, wobei sich die Proband:innen dieser empirischen Erkundung in der Schuleingangsstufe befanden. Als Gemeinsamkeit zur Studie von Franken zeigte sich erneut das Potenzial der Metalepse für literarästhetische Lernprozesse und den Zugriff der Kinder darauf. Die Referierenden betonten darüber hinaus die Bedeutung von ko-konstruktiven Prozessen unter Peers für das Verstehen.

Als Nächstes stellten Andrea Struck und Lisa Ingermann von der Universität Rostock mit ihrem Beitrag „Durch den Irrgarten zur Literatur“ die Suchbilderbuch-Reihe *Pierre, der Irrgarten-Detektiv* von Hiro Kamigakis vor, von der bisher drei Bände und eine App erschienen sind (2015, 2017, 2021). Darauf aufbauend entwarfen sie in ihrem theoretischen Beitrag eine Systematisierung des Suchbilderbuchs. In einem ersten Schritt führten die beiden Referentinnen eine Typologie von Wimmel-, Such- und Mitmachbüchern ein und ordneten die Werke um die literarische Figur des Irrgarten-Detektivs Pierre den Suchbilderbüchern zu. In die Panoramabilder eingefügt finden sich Vignettenleisten mit Handlungsanweisungen und einer einführenden Doppelseite mit Spielschritten, -regeln und Ratschlägen zum Spielverlauf. Durch die konkrete textbasierte Handlungsaufforderung kommt es gemäß Struck und Ingermann zu einer aktionalen Involvierung. Im Vordergrund steht das Suchspiel, welches im Zusammenhang mit der Geschichte angelegt ist. Weiter führten Struck und Ingermann aus, dass das Spiel in der vorliegenden Suchbilderbuchreihe regelbasiert und determiniert sei. Spielelemente und -raum seien festgelegt, das Tempo hingegen durch Rezipient:innen frei bestimmbar. Ferner zeichne sich die Reihe durch wiederkehrende Figuren und einen geschlossenen Erzählraum aus.

Die gesuchten Objekte werden zum zentralen Punkt der Narration. Im Sinne eines *interactive storytelling* können Rezipient:innen Einfluss auf die Handlung nehmen und die Erzählung aktiv mitgestalten. Schließlich skizzierten die Referentinnen die Entwicklung literarischer Kompetenzen wie Perspektivenübernahme, Figurenverständnis und subjektive Involviertheit (vgl. Spinner 2006) anhand der Suchbilderbücher von Hiro Kamogaki und argumentierten, dass das Potenzial der Suchbilder-

buchreihe in der Aktivierung der Rezipient:innen als Mitgestalter:innen liege. Strucks und Ingermanns These lautet, dass durch die Interaktion Immersion intensiviert werde. Immersion geschehe dann, wenn Rezipient:innen in mentale Welten eintauchen. Insofern könnte es sich lohnen, die kindliche Wahrnehmung von und mit dieser Buchreihe in den Blick zu nehmen.

In der Diskussion des Beitrages wurde auf die Bildlesekompetenz verwiesen, derer es beim Herausarbeiten von Bild- und Textbezügen bedarf. Außerdem wurden Analogien zwischen dem Verhältnis von freiem und regelorientiertem Spiel einerseits mit jenem vom Wimmel- und Suchbilderbuch andererseits angesprochen.

Rebecca Jakobs vom Landesinstitut für Pädagogik und Medien in Saarbrücken fokussierte in ihrem Praxisbericht zum Einsatz des Spiels „Gibbon – Beyond the trees“ den gestörten Flow innerhalb des Spiels als narratives Element. Das Spiel ist als *Auto-Runner-Game* konzipiert und zeichnet sich folglich dadurch aus, dass die Spielfigur eine Rennstrecke zu verfolgen hat, wobei sie Hindernisse umgehen muss und in ihrem Lauf nicht gestoppt werden kann. Der Gibbon wird durch den Urwald gesteuert, und die Spielfigur schwingt sich dabei an Lianen von Ast zu Ast und muss Hindernisse umgehen. Als klassisches *Jump'n'Run-Game* konzipiert können Kinder hier den Flow in der Balance zwischen Können und Herausforderung und dem Fühlen von Kontrolle über das Geschehen erfahren. Innerhalb des Spielverlaufs wird jedoch der Rezeptionsmodus geändert, indem das *Environmental Storytelling* hier durch das Hinzufügen und Weglassen von Elementen wie beispielsweise von Bäumen verändert wird, so dass der Fokus auf den bedrohten Lebensraum der Gibbons gelenkt wird. Auf diese Weise wird im Spiel der Flow gestört und die Umgebung rückt in den Vordergrund. Doch nicht nur diese Umgebungselemente verändern sich, auch die Steuerungselemente müssen angepasst werden.

Jakobs beschrieb ihre Beobachtungen zum Einfluss des Flows auf die Intensität der erlebten Immersion sowie die Auswirkungen des Rezeptionsmodus auf den Grad des Eintauchens, was in Reflexionsgesprächen thematisiert wurde. Mit ihren Schüler:innen stellte sie den Spannungsbogen des Spiels anhand einer Visualisierung dar. In der Reflexion mit den Schüler:innen wurde festgehalten, dass sich anhand der Veränderungen in der Umgebung die Geschichte rekonstruieren ließ. Bei den Ausführungen didaktischer Implikationen gab Jakobs zu bedenken, dass in einem solchen Zusammenhang auch der Frust, der beim Verlieren im Spiel auftreten kann, reflektiert werden müsse.

In der Diskussion verwies Jakobs darauf, dass der Immersionsbegriff etwa in der Informatik viel enger gefasst werde. Dieser Vergleich unterstreicht, dass eine begriffliche Schärfung wichtig ist.

Im letzten Beitrag sichtete Anne Peiter (Universität von La Réunion) eine von ihr getroffene Auswahl französischer Bilderbücher. Mit ihrem Vortrag „Ab in die Heia!‘ Zur Darstellung und Handlungsräumen von früher Kindheit in französischen Bilderbüchern“ wurde der Fokus auf die kulturelle Praxis von Einschlafritualen im Spannungsverhältnis von Erziehung und Hinwendung gelegt. Die Bilderbücher stellte sie unter dem Aspekt der Ausgestaltung dieser Praktiken vor und entwarf zur Systematisierung verschiedene Thesen. Dabei verwies sie etwa auf kulturelle Stereotype, legte dar, dass Monster-Geschichten an der Widerlegung ihrer selbst arbeiteten oder es beim Zubettgehen um Effizienz im Umgang mit der Zeit gehe. Eine Gemeinsamkeit der präsentierten Titel erkannte Peiter darin, dass all die Geschichten etwas über die Ängste der Erwachsenen mit Unordnung erzählen.

In ihrer Perspektivierung erwachsener und kindlicher Rezipierender rückte nicht nur das Bilderbuch, sondern auch die Praktik des Vorlesens, der klassischen Bettkantenlektüre, in den Blick. Somit wurde in diesem abschließenden Beitrag erneut eine praxeologische Perspektive aufgeworfen, wobei allerdings die Verbindung zum Spiel eher in den Hintergrund trat. Während der nachfolgenden Diskussion



stand die Praktik der Domestizierung im Zentrum. Außerdem wurde über den immersiven Gehalt der präsentierten Bilderbücher diskutiert und festgestellt, dass dem Erzeugen von Nähe durch Bild- und Textdimension ein gewisser Spielcharakter eingeschrieben ist.

#### **4 Ergebnisse und Stand der Dinge**

Erkenntnisse und Zugriffe der einzelnen Beiträge konnten jeweils in den Pausen weiter in den Austausch gebracht werden. Es wurde ein virtueller Raum zur Verfügung gestellt, der es den Teilnehmenden in der Menüführung auf spielerische Weise ermöglichte, sich zu vernetzen und die Diskussionen zu vertiefen. Die Veranstaltenden verstanden es, mit dieser ludischen Ausgestaltung eine Verbindung zum Spiel zu schaffen, was beim Aufeinandertreffen der Teilnehmenden im virtuellen Raum auch immer wieder benannt wurde.

Zum Abschluss einer intensiven und bereichernden Auseinandersetzung mit dem Konnex Spiel und Literatur formulierten die Tagungsteilnehmenden ihre unterschiedlichen Erkenntnisse und offenen Fragen als *take-home-messages*. So rückten durch diesen Austausch die Rezeptionsaspekte ins Zentrum, wobei festgehalten wurde, dass konstruktive Rezeption medienunabhängig auf Übungsangebote in einem interaktiven Prozess zwischen Expert:innen und Noviz:innen angewiesen ist. Außerdem wurde auf Spannungsverhältnisse verwiesen, die sich dann ergeben können, wenn Expert:innen mit klaren Zielvorgaben erkennen müssen, dass Noviz:innen mit ihren Zugängen anders verfahren, als dies intendiert war.

Auch zum Abschluss der Tagung wurde der Immersionsbegriff diskutiert und es wurde festgestellt, dass dieser gerade im Konnex mit dem Spiel und den sich darin eröffnenden immersiven Zugängen weiteren Überlegungen und Zugriffen bedarf. So sollte das Wechselspiel zwischen Immersion, Irritation und Immersionsdistanz in empirischen, aber auch theoretischen Auseinandersetzungen vermehrt in den Blick genommen und beispielsweise der Frage nachgegangen werden, wie Kinder mit Irritationsmomenten umzugehen vermögen. Erste Erkenntnisse dazu wurden in den Beiträgen von Anna Ulrike Franken oder Hannah Berner, Friedemann Holder, Maribel Maier und Wolfgang Bay skizziert.

Ferner wurde zum Abschluss darüber nachgedacht, dass Üben und Spielen als unterschiedliche Handlungen zu konzipieren sind. Beim Spiel kann sich Unerwartetes zeigen, wobei dem vielfach genannten Wechsel zwischen Spiel und Metaspiel großes Potenzial in Bezug auf Fiktionsverständnis und Perspektivenübernahme zugeschrieben wird. Allerdings, so wurde auch angemerkt, kann ein rationaler Zugriff auf Spielelemente im Unterricht die Gefahr bergen, dass ebendiese in ihren spielerischen und freiheitlichen Bezügen beschnitten werden. Herausgehoben wurde von den Teilnehmenden, dass die Tagung ein reichhaltiges Wechselspiel zwischen empirischen und theoretischen Beiträgen darstellte.

#### **5 Ausblick**

Eine zentrale Erkenntnis der Tagung war, dass die Bezüge zwischen Spiel und literarischer Rezeption gegenwärtig weniger erforscht sind, als angenommen wurde. Begriffe sowie Konzepte dazu gilt es noch auszudifferenzieren, wozu die Tagung einen ersten Beitrag leisten konnte.

Erkenntnisse der Tagung „Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption – interdisziplinäre Perspektiven auf (immersive) Medien zur literarischen Sozialisation von Kindern“ werden am Bilderbuchzentrum der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd weiter vertieft und wurden in einem Ta-

gungsband festgehalten, der kürzlich erschienen ist. Ausgehend von der Vielseitigkeit der Tagungsbeiträge verspricht der Tagungsband eine bereichernde Lektüre für all jene zu werden, die sich mit dem Zusammenhang von literarischen Zugriffen und dem Spiel vertiefter auseinandersetzen.

## Literatur

- Bernhard, Sebastian/Dichtl, Eva-Maria (Hg.) (2023): Frühkindliches Spiel und literarische Rezeption. Perspektiven der Kindheitspädagogik und der Literaturdidaktik. Berlin: Frank & Timme.
- Dichtl, Eva-Maria (2017): Das zeitgenössische Bilderbuch. Didaktische Chance und Herausforderung in der elementarpädagogischen Ausbildung. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Hauser, Bernhard (2016): Spielen: Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten. 2. Aufl. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Hauser, Bernhard (2021): Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens. Stuttgart: UTB.
- Heimlich, Ulrich (2015): Einführung in die Spielpädagogik. 3., aktualisierte und erw. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Hurrelmann, Bettina (2005): Vorlesen – warum eigentlich? Ein Blick auf die frühe literarische Sozialisation. In: Leseforum. 13 (14). S. 1–12.
- Scherer, Gabriela (2018): Wenn Bild und Text erzählen. Zum literarischen Verstehen zeitgenössischer Bilderbücher. In: JuLit. 18 (1). S. 15–22.
- Spinner, Kaspar H. (2006) Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht. 33 (200). S. 6–16.
- Vygotski, Lev S. (2002): Denken und Sprechen. Psychologische Untersuchungen. 3. Aufl. Weinheim: Beltz Taschenbuch.
- Walton, Kendall L. (1990): Mimesis as Make Believe: On the Foundations of the Representational Arts. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Wellnitz, Philippe (2013): Das Spiel in der Literatur. Berlin: Frank & Timme.

## Primärliteratur

- Kamigaki, Hiro (2015): Pierre, der Irrgarten-Detektiv. Die Suche nach dem gestohlenen Labyrinthstein. München: Prestel.
- Kamigaki, Hiro (2017): Pierre, der Irrgarten-Detektiv, jagt Mr. X. München: Prestel.
- Kamigaki, Hiro (2021): Pierre, der Irrgarten-Detektiv, und die geheimnisvolle Stadt der Masken. München: Prestel.
- Martins, Isabel Minhós (2016): Hier kommt keiner durch! Leipzig: Klett Kinderbuch.
- McDonnell, Patrick (2017): Eine perfekt verhunzte Geschichte. Hamburg: Aladin.
- Watt, Mélanie (2011): Chester. Hamburg: Dressler.

Anschrift der Verfasserin:

*Ariane Schwab Affolter, Pädagogische Hochschule Freiburg im Uechtland, Murtengasse 36, 1700 Freiburg i. Ue., Schweiz*

*ariane.schwab@edufr.ch*