

Stressoren und 8 vegetativen Variablen die Trennung beider Effekte erreichen und somit auch den Nachweis beider Prinzipien wahrscheinlich machen.

3. *Motivationspezifisches Reaktionsmuster* (MSR): Das MSR-Prinzip drückt aus, daß unterschiedliche Einstellungen der Vpn. zu dem Stressor sowie intraindividuell unterschiedliche Bewertungen von Situation zu Situation die Stärke und das Ausmaß der physiologischen Reaktionen beeinflussen. Während beim ISR-Prinzip mehr habituelle Eigenschaften des Individuums in Erscheinung treten, sind es beim MSR-Prinzip mehr aktuelle, die allerdings auch konstitutionell determiniert sein können, etwa durch Extraversion oder Neurotizismus.

Aus dem MSR-Prinzip folgt, daß es keinen Standardstressor geben kann. Es ist anzustreben, durch geeignete Methoden den Einfluß der Motivation zu kontrollieren. Eine völlig zufriedenstellende objektivierbare Erfassung des subjektiven Erlebens dürfte jedoch schwierig sein.

Spiel: eine dem jeweiligen Entwicklungsstand der Persönlichkeit entsprechende spezifische Art und Weise der Auseinandersetzung des Menschen — speziell des Kindes — mit der Umwelt. Das Kind erfaßt im S. die Beziehungen und Zusammenhänge in der Welt, es erwirbt und festigt Kenntnisse und Fertigkeiten, lernt denken und entwickelt Anstrengungsbereitschaft. Im S. entsteht und äußert sich das Bedürfnis, auf die Welt verändernd einzuwirken.

Die S.entwicklung verläuft vom Einfachen zum Komplizierten. S. ist mit Lernen und Arbeit verbunden, aber es ist für das Kind noch unbewußtes, unbeabsichtigtes Lernen, noch nicht auf gesellschaftlichen Nutzen orientiert. Die theoretische Position des S.s im Rahmen der Persönlichkeitsentwicklung ergibt sich aus der marxistisch-leninistischen Entwicklungstheorie. Die Hauptmittel des S.s sind Handlung und Sprache. Im S. entsteht die Kombination von Wirklichem und Erfundenem.

Auf den verschiedenen Entwicklungsstufen findet man typische S.formen. Im Säuglingsalter manipulieren die Kinder mit den eigenen Körperteilen, später mit Gegenständen. Im Alter von 3 bis 4 Jahren ist das gegenständliche S. eine Voraussetzung für spätere S.e. Konstruktions- und Bau-S.e entwickeln sich. Fünf- bis sechsjährige Kinder gestalten gern die soziale Umwelt nach. Gemeinschafts-S.e vor allem f *Rollen-S.e*, tragen zur Erziehung zum kollektiven, freundschaftlichen Verhalten bei und entwickeln wertvolle Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Auch in den folgenden Lebensjahren und im Erwachsenenalter ist das S., dessen Inhalte dann verändert werden, noch bedeutend.

Es gibt vielfältige Klassifizierungsmöglichkeiten, z. B. die Unterscheidung nach schöpferischen und didaktischen S.en. In *schöpferischen S.en* gestaltet

das Kind selbst bestimmte Vorgänge des Lebens. Dazu gehören vor allem Funktions-, Rollen-, Stegreif- und Konstruktions-S.e. Die *didaktischen S.e* sind lehrhaft. Sie schaffen Situationen, in denen die Kinder ihr bisher erworbenes Wissen anwenden und neues Wissen und Können und soziale Verhaltensweisen erwerben. Dazu gehören vor allem Lehr-, Bewegungs- und Regel-S.e. Didaktische S.e können mit schöpferischen S.en kombiniert werden. *Funktions-S.e* entstehen im Zusammenhang mit der Entwicklung der Motorik aus dem Bewegungsbedürfnis des Kindes als S. mit den eigenen Gliedmaßen, etwa im 3. bis 5. Lebensmonat, und mit Gegenständen, vorwiegend in der zweiten Hälfte des 1. Lebensjahres und später. In den *Konstruktions-S.en*, auch Bau- oder Herstell-S.e genannt, werden die Kinder mit dem Material und dessen Eigenschaften vertraut und lernen dessen Anwendung kennen. Geschicklichkeit, Ausdauer, Konzentration und Zielstrebigkeit werden entwickelt. Zu diesen S.en gehören Bastelarbeiten, Zeichnen, Modellieren, Bauen mit Bausteinen, Gestalten, Sand-S.e, technisch-konstruktive S.e. *Bewegungs-S.e* sind z. B. das Versteck-S., Lauf-S.e, Kreis-S.e, sportliche S.e. *Regel-S.e* bestimmen mit festen Regeln die S.handlung.

Als Hilfsmittel der psychologischen Diagnostik dienen S.e der Überprüfung von Kenntnissen, Fertigkeiten, Einsichten, Verhaltensweisen. Die S.therapie als eine Methode der Psychotherapie versucht, neurotische Fehlhaltungen und Verhaltensstörungen im S. zu beseitigen.

Spieltherapie: Einsatz freier Spielsituationen, thematischer Spiele wie Rollenspiele und regelgebundener Konfliktspiele in der psychologischen Behandlung. Ihre *Wirksamkeit* beruht a) auf der *Entspannung* und *Befriedigung*, die mit gestalten dem Äußern psychischer Schwierigkeiten verbunden sind, b) auf teils direkten, teils szenisch oder symbolisch eingekleideten *Mitteilungen an den Therapeuten*, die dieser verstehen und dem Patienten verständlich machen kann, c) auf *neuen Erfahrungen*, die mit Spielpartnern gemacht werden, d) auf dem *Probieren* und *Üben neuer Verhaltensweisen* in einer Situation mit noch geringem Risiko. Eine besonders große Bedeutung hat die S. innerhalb der Kinderpsychotherapie.

Spielverhalten, tierisches: eine besondere Weise lustbetonter Auseinandersetzung von Tieren mit Partnern und anderen Umweltdingen, in der Verhaltensweisen von ihrer artspezifischen Funktion gelöst und damit effekt- und anspannungsfrei sind. S. baut sich auf Verhaltensweisen verschiedener Funktionskreise (j Verhalten, tierisches) auf, ohne in den jeweiligen Funktionskreis eingeklinkt zu sein. *Kampfspiele* z. B. bauen auf dem Kampfverhalten auf, die *Paarungsspiele* auf dem Fortpflanzungsverhalten, *Jagd- und Verfolgungsspiele* auf dem stoffwechselbedingten Verhalten von Raubtieren oder die *Manipulationsspiele* auf dem Erkun-