



Regelspiele mit Grundschulkindern im Kontext Therapie und Schule

Elisabeth Wildegger-Lack

1 Einleitung

„Hurra – ich habe gewonnen!“ ist das typische Ende von Regelspielen aller Art. Die Hoffnung zu gewinnen ist für alle Mitspieler der Spannungsbogen im Regelspiel, wenngleich am Ende immer nur ein Mitspieler oder eine Mannschaft die Freude des Gewinnens erlebt. Kinder ab dem Vorschulalter, Grundschüler, Jugendliche und Erwachsene bevorzugen Regelspiele in Form von sportlichen Wettkampfspielen wie Fußball oder Gesellschaftsspielen, Karten- oder Brettspiele.

Warum spielen wir so gerne? Es ist eine Aktivität, die uns in eine andere Welt „trägt“. Wir entrücken unserem Alltag und die Spielenden begegnen sich auf einer anderen Ebene. Die psychische Entwicklung wird durch das Spiel in hohem Maße beeinflusst, denn es bietet dem Kind die bedeutsame Möglichkeit, Bedürfnisse unmittelbar zu befriedigen. Das Wesen des Spiels besteht darin, Wünsche im Sinne verallgemeinerter Affekte zu erfüllen (Wygotski, 1980). Die gefühlsmäßige Dimension des Spiels ist für die Entwicklung des Menschen von großer Bedeutung. So beschreibt Csikszentmihalyi (1985) ein das Spiel begleitendes „flow“-Zustand, eine anhaltende Hochstimmung, die den Spieler in einer Art Rausch zum Weiterspielen veranlasst. Dieses positive Erleben brauchen wir nicht nur in unserer Kindheit. Spielen kann das ganze Leben lang unsere psychische Gesundheit günstig beeinflussen.

Parallel zur Sprachentwicklung, entwickelt sich auch das kindliche Spiel in verschiedenen Stadien über Explorations-, Symbol- und sozialem Rollenspiel zum Regelspiel, der präferierten Spielform im Jugend- und Erwachsenenalter.

Das Spiel fördert Sprache und Kognition und hat außerdem einen positiven Effekt für die Persönlichkeits-

entwicklung, sodass Spielen im Kontext von pädagogisch-therapeutischen Lern- und Handlungssettings von zentraler Bedeutung ist. Darüber hinaus gewinnt die Digitalisierung in allen Bereichen des menschlichen Lebens immer mehr an Bedeutung, wodurch sich auch die Spielgewohnheiten und Spielmaterialien verändern. Aus der heutigen Zeit sind digitale Medien ein fester Bestandteil des kindlichen Lebens. Die neue Herausforderung für Eltern, Pädagogen und Therapeuten ist es, in welchem Maß und in welcher Intensität auch digitale Spiele Bestandteil des kindlichen Alltags und damit auch des kindlichen Spiels sein dürfen oder sollen.

Im Folgenden soll das kindliche Spiel von spieltheoretischer und entwicklungspsychologischer Sicht näher beleuchtet werden. Zuerst werden die Kriterien des Spiels und die aufeinander aufbauenden Stufen der kindlichen Spielentwicklung beschrieben. Der besondere Fokus liegt auf dem Regelspiel, denn es ist die bevorzugte Spielform der sechs- bis zehnjährigen Kinder in Therapie und

Schule. Hier durchläuft das Kind in seiner Entwicklung verschiedene Stadien in der Verwendung und dem Bewusstsein von Spielregeln. Außerdem bieten Regelspiele fast unbegrenzte Möglichkeiten sprachlich umgestaltete Inhalte im therapeutisch-pädagogischen Kontext zu verinnerlichen und zu stabilisieren.

2 Kriterien für Spiel

Das menschliche Spiel ist eine besondere Handlungsform, für die verschiedene Spielmerkmale gelten (Abb. 1). „Das Spiel ist eine zweckfreie, intrinsisch motivierte Handlung, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sich der Realitätsbezug des oder der Spieler verschiebt, sie begeben sich in eine Fantasiewelt. Die Wiederholungen des Tuns und die dabei erlebten positiven Emotionen, das selbstbestimmte Agieren, die Flexibilität und das Operieren ohne Folgen charakterisieren das menschliche Spiel“ (Wildegger-Lack, 2011, S. 76). Damit es sich um wirkliches Spiel handelt, müssen

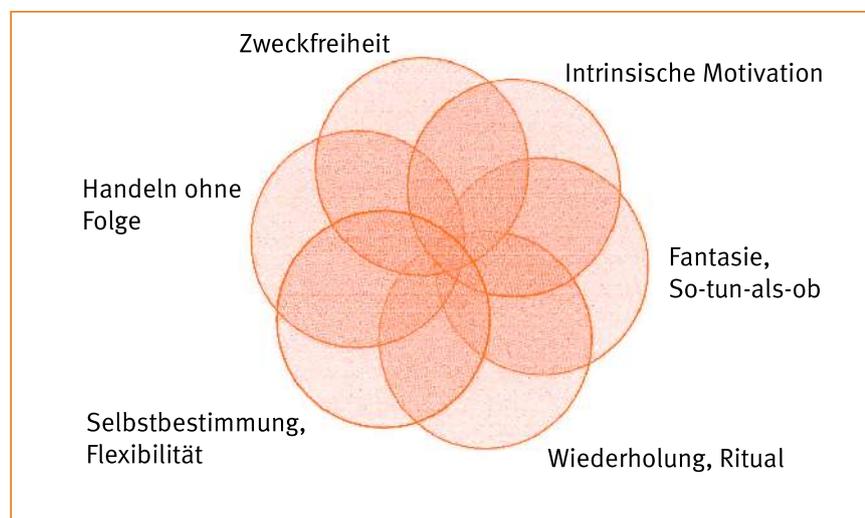


Abb. 1: Merkmale des kindlichen Spiels (Wildegger-Lack, 2011, S. 77)