

Spiele mit Regeln – Spielmarkt 2019

Im Journal des Internationalen Spielmarktes 2018 erwähnte das Spielmarktteam in ihrem Artikel 'Weniger spielt mehr' den Schweizer Lehrer und Psycholinguisten Paul Moor: „Die Natur des Spiels liegt nicht in ihrem Zweck, aber in sich selbst. Das Spiel ist für sich allein ausreichend. Es hat keinen Zweck. Es besitzt bereits alles was es braucht.“

Bedeutet das auch, dass das Spiel sicher genug ist und dass es keine externen Regeln braucht? Mit anderen Worten hat das Spiel genügend interne Regeln?

Moor (1961) beschreibt in seinem Buch 'Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung' die Entwicklung des Kinderspiels vom sensomotorischen Spiele, gefolgt von Rollenspielen, zum Konstruktionsspiel und schlussendlich zum Regel-Spiel. Obwohl Moor das Regel-Spiel als die letzte Etappe in der Entwicklung des Spiels betrachtet, sollten wir nicht vergessen das Regeln von Anfang an im Spiel vorhanden sind. Im sensomotorischen Spiel entdeckt das Baby, dass sich eine kleine Kugel anders bewegt als eine größere. In Rollenspielen erkennt das Kind dies, wenn es sich für eine bestimmte Rolle entschieden hat, wie zum Beispiel einen Polizisten, dass es beim Spielen wie ein Polizist sein muss. Im Konstruktions-spiel muss das Kind mit den Attributen der Spielobjekte umgehen.

Vygotskij (1962) betont, dass es, insbesondere beim Rollenspiel, immer 'eine versteckte Regel' gibt. Wenn man zum Beispiel jemanden spielt, der angeschossen wurde, muss man sich hinlegen und auf Hilfe warten. Eine Einstellung die im wirklichen Leben schwierig sein kann aber im Spiel leichtgemacht werden kann. Im Spiel ist es auch möglich einen Wunsch zu erfüllen, welcher im wirklichen Leben nicht (sofort) erfüllt werden kann. Sie können so tun als seien Sie ein fantastischer Fußballspieler, obwohl Sie in Wirklichkeit nicht so sportlich sind. Das ist was Vygotskij die Zone der proximalen Entwicklung nennt. Im Spiele kann ein Kind auf einem höheren Niveau spielen als im wirklichen Leben.

El'konin (1978) ist davon überzeugt, dass die Rolle beim Rollenspiel zur Selbstkontrolle und Regulierung beiträgt, da das Kind ständig sein wahres Verhalten mit dem des Rollenverhaltens vergleicht.

Peter Gray (2013) beschreibt „das Spiel als freigewählte Tätigkeit aber nicht als eine Freie-Form - Aktivität. Spielen hat immer Struktur, abgeleitet von Regeln im Verstand der Spieler. (-) Das Spiel besteht darin, sich nach selbst gewählten Regeln zu verhalten“. Und er erwähnt eine immer gegenwärtige Regel im Spielkampf, in dem man einige der Aktionen des Kampfes nachahmt ohne den anderen zu verletzen. 'Spielkämpfe sind viel kontrollierter als echte Kämpfe; es ist immer eine Übung in Zurückhaltung'.

Die niederländische Spieltheoretikerin Edith Vermeer (1955) erklärt in ihrem Modell des Als-ob Spiels drei Mittel, mit denen ein Kind die Regeln im Spiel kontrolliert. Zuerst beginnt das soziale Rollenspiel mit dem Aushandeln der Rollenwahl. Die Spieler müssen zustimmen, sonst kann das Spiel nicht beginnen. Dies bedeutet nicht, dass das Spiel statisch ist, denn während des Spiels kann vieles verändert werden. Über diese Veränderungen in Form und den Inhalt müssen sich die Kinder wieder einigen, um weiterspielen zu können.

Wenn ein Kind in der Rolle eines Königs zum Beispiel das Verhalten eines Verbrechers zeigt, dann wird der Spielpartner protestieren. Das Kind, welches den König spielt wird erklären, dass es sich in einen Dieb verwandelt hat, um die Kronjuwelen zu stehlen. Dies wird dann zu einer Neudefinition der Rollen führen. Vielleicht wird der Prinz zum König, um den Dieb zu verhaften usw. Einigkeit über die

Rollen ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels und ist unerlässlich zur Fortsetzung des Spiels. Kindern werden einander an die gewählten Rollen erinnern, je nach Verhalten, welches sie in ihrem Spiel zeigen.

Das zweite Mittel ist der Sprachgebrauch in der vergangenen Zeit: lass uns so tun als *wäre* ich der König und als *wärst* du der Prinz, ok? Sie nützen die vergangene Zeit, um zu unterstreichen, dass was im Spiel vor sich geht, außerhalb der realen Welt geschieht.

Ein drittes Instrument welches dazu beiträgt, ein sicheres Gefühl im Spiel zu haben, sind die als-ob Handlungen. Spielerische Aktionen unterscheiden sich wesentlich von echten Aktionen. Sie werden ohne Folgen gemacht. Wenn sie vorgeben verletzt zu sein oder krank zu sein, sind sie das nicht wirklich. Sie tun so als ob. Diese spielerischen Aktionen werden sehr ernsthaft ausgeführt so das alle Spieler an das Spielverhalten glauben, das im Spiel sichtbar ist. Spielerische Aktionen zeigen normalerweise eine hohe Konzentration und erfordern viel Kontrolle.

Im Spiel lernt das Kind den Unterschied zwischen echten Bewegungen und spielerischen Handlungen. Es ist ein enormer Schritt in Richtung symbolischer Entwicklung. Wie Worte echte Dinge symbolisieren, ersetzen spielerische Aktionen das wirkliche Handeln. Beim Spielen lernt das Kind den Unterschied zwischen Fantasie und Realität (v.d.Pol, 2016).

Die Fähigkeit, spielerische Aktionen auszuführen, sollte entwickelt werden. Einen Ritter zu spielen, der einen anderen Ritter mit einem Schwert schlägt, beansprucht die Fähigkeit, den realen körperlichen Impuls zu hemmen, was gleichzeitig zur Reifung des Gehirns beiträgt.

Wenn eines dieser drei Elemente fehlt, sollten wir dem Kind helfen, sie wieder zu beherrschen. Zum Beispiel indem wir das Spiel unterbrechen und über eine alternative Spielweise sprechen. Wir können aufzeigen, wie die bessere spielerische Aktion aussieht, oder, wenn nötig, diese zusammen zu spielen. Wir sollten nicht zögern, das Spiel zu unterbrechen, wenn etwas schief läuft. Nicht zu unterbrechen kann schädlicher sein. Der Konsens im Spiel über die gewählten Rollen und das zugehörige Verhalten macht es möglich, die Welt des Spieles neu zu definieren und damit wieder sicherer zu machen.

Gesetzliche Regelungen der Spielbedingungen werden immer wichtiger, um sichere Spielplätze zu schaffen. Die Wichtigkeit dieses Aspekts kann jedoch dazu führen, dass die Attraktivität des Spiels für die Kinder verloren geht. Denn ohne Herausforderungen verliert ein Kind die Möglichkeit mit Risiken umzugehen (Hajer, 2016).

Im Spiel schafft sich das Kind eine besondere Welt, in der selbst geschaffene Regeln und Bedeutungen geschaffen werden (v.d.Heuvel, 2017). Vertrauen wir also auf die dem Spiel innewohnende selbstregulierende Struktur. Das bedeutet auch, dass wir, wenn etwas schief läuft, als Erwachsene mit Interventionen zurückhaltend sein sollten. Am besten nutzen wir den Reichtum der Spielstruktur um dem Kind zu helfen, die richtige Einstellung zum Spiel wiederzuerlangen. Das ist vor allem deshalb von großer Wichtigkeit, da die Fähigkeit gut zu spielen wesentlich zu einer beschützten Kindheit beiträgt.

Dr. Pim J. van der Pol, Heilpädagog/Spieltherapeut; p.j.vanderpol@ziggo.nl

REFERENZEN

El'konin, D.B. (1982) In: Pädagogische Studiën, nr. 59.

Grey, P. (2013). Free to Learn. Basic Books, New York.

Hajer, Fr. (2016). Werk maken van spel.

Heuvel, W. v.d. (2017). Spelsignalen in de niet-speelwereld.

Moor, P. (1962). Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung. Verlag Hans Buber.

Parten, M.B. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27.

Pol, P.J. v.d. (2016). In: Buitenspelen, 2.

Vermeer, E.E.A. (1955). Spel en spelpedagogische problemen. Utrecht, Bijleveld.

Vygotskij, L.S. (1962). Thought and language. Cambridge, M.I.T. Press.