

Beschreibung der Spielentwicklung im Rahmen der Spielformen

- 1.) Funktionsspiel (sensomotorisches Spiel)**
- 2.) Konstruktionsspiel**
- 3.) Rezeptionsspiel**
- 4.) Rollenspiel**
- 5.) Regelspiel**
- 6.) Bewegungsspiele**
- 7.) PC-Spiele**

Die Spielentwicklung des Kindes folgt keiner vorgegebenen „Spielhierarchie“, sondern ist Effekt individueller Entscheidungen des Kindes, wie auch Förderung durch die Eltern oder anderer Bezugspersonen, sowie des Angebotes von Materialien und Außenimpulsen. Die Förderung von Außen hat prägenden Einfluss auf das Spielverhalten des Kindes und kann die natürliche Spielmotivation unterstützen oder wesentlich hemmen.

Spielein folgen der ursprünglichen Motivation des Kindes (unabhängig davon, ob das Kind an Behinderungen oder anderen Beeinträchtigungen leidet), sich selbst zu erspüren, in Beziehung zu sich und der Umgebung zu gehen und Zusammenhänge für das eigene Tun und das anderer zu erleben und darauf aufzubauen. Die Orientierung im Spiel ist auf Weiterentwicklung, Lernen wollen und damit auf Selbstständigkeit ausgerichtet. Diese Entwicklung ergibt sich aus den individuell erfahrbaren Effekten, die dann den nächsten Entwicklungsschritt einleiten.

Die Einteilung der Spielentwicklung in Spielformen hat daher deskriptiven Charakter im Hinblick auf die Darstellung der Spielinhalte, die in Zusammenhang zueinander gestellt werden und logische Folgen von Entwicklungsschritten beim Kind aufzeigen können. Es ist sicherlich einleuchtend, dass das Rollen- oder Regelspiel erst einsetzen kann, wenn Sprache, Motorik und kognitive Verarbeitungsprozesse soweit entwickelt sind, um dazu in der Lage zu versetzen.

Die Spezialisierung im Spiel beginnt in der Regel ab dem 2./3. Lebensjahr und ist dann Effekt der bereits antrainierten Rollenerwartungen durch die Eltern oder anderer Förderprogramme, die meist nicht unbedingt dem natürlichen Spielbedürfnis des Kindes entsprechen. So dürfen viele Mädchen sich im Rollenspiel spezialisieren, während Jungs sich in Konstruktions- oder Bewegungsspielen mehr erproben dürfen. Wovon wir sicher ausgehen können ist, dass das Funktionsspiel und das darauf aufbauende Konstruktionsspiel die ersten Spielformen sind, die im Spielverhalten des Kindes beschreibbar und beobachtbar sind. Da dürfen Mädchen und Jungen noch relativ frei spielen und sich mit denselben Spielinhalten beschäftigen. Erst mit Einsetzen des Laufens und Sprechens und damit der aktiven Erkundung der Umgebung (Menschen und Dinge) finden die ersten Eingriffe in das Spiel des Kindes über Reglementierungen und Erwartungshaltungen der Eltern oder anderer Bezugspersonen statt, die prägend für die weitere Entwicklung des Kindes sind.

Hier nun eine kurze Zusammenfassung zum Sinn des Spielens für die Entwicklung des Kindes:

Spielen gehört zum selbstverständlichen Umgang eines Kindes mit sich selbst, der von der inneren Motivation zur Weiterentwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten und dem unbedingten Anliegen, das eigene Potential in Denken, Fühlen und Handeln zum Ausdruck zu bringen, getragen ist. Spielen gehört zu den adversiven Nischen, in denen Kinder unbeobachtet von elterlicher Reglementierung eigene Handlungsspielräume erweitern lernen, über Versuch und Irrtum sich Lernerfahrungen ermöglichen, dabei aus Fehlern Konsequenzen ziehen und, darauf aufbauend, sich mutig neuen Herausforderungen stellen, die das eigene Repertoire erweitern helfen und zur Anwendung bringen. Spielen bedeutet Regeneration für ein Kind und ermöglicht, aversive Energien aus dem Alltagsleben in adverse umzuwandeln. Spielen ist eine Art fiktive Welt, in der Kinder sich als richtig und autonom erleben dürfen, was in der Wirklichkeit des Alltags so meist nicht möglich ist. Im Spiel wird das Spiel gespielt und nicht mit dem Menschen gespielt. Spiel ist Spiel und doch ist das, was das Kind spielt, in seinem Kopf drin und steht daher auch im Alltag zur Verfügung. Spielen schützt Gefühle, ist also auch für Erwachsene unbedingt zu empfehlen. Im Spiel ist fast alles denkbar und machbar, da können auch Grenzen überschritten werden, und doch geht es weiter. Da darf geblufft werden, da darf imitiert werden, da dürfen bedrohliche Konfliktsituationen zur Darstellung gebracht werden, da darf zuende gedacht werden, da ist Erfolg erlaubt, da ist die pure Lust am eigenen Wissen und dessen Umsetzung erlaubt und geradezu gefordert. Da werden motorische Fähigkeiten und deren Verknüpfungen und Koordinationen erlernt, da werden Strategien für Problemlösungen erarbeitet, da ist Selbstständigkeit und Autonomie gefordert und erlaubt. Im Spiel wird Denken mit Motorik koordiniert und kontrolliert, um sie richtig einzusetzen. Spielen ist eine hochdifferenzierte, mehrdimensionale Ausbildung, sozusagen der Grundstock für alle weiteren Ausbildungen (Kindergarten, Schule, Beruf etc.). Spielen hält Kinder wachsam und versetzt sie in die Lage, den häufig weniger liebevollen Umgang im Alltag durchhalten zu können und sich geheime Energiequellen zu erhalten.

Zu 1) Funktionsspiel (sensomotorisches Spiel)

Die Sensomotorik betrifft alle Vorgänge, bei denen die Sinnesorgane und Muskeln zusammenwirken und die Wahrnehmungseindrücke mit den entsprechenden motorischen Handlungen verbunden werden.

Die sensomotorische Spielentwicklung beginnt bereits im Mutterleib, über die Bewegungen des Kindes, des sich Er tastens, Hörens und sich Stimulierens durch Innen- und Außenreize. Im Mutterleib entwickelt das Kind bereits ein physiologisches Gedächtnis, das Erfahrungen mit der Entwicklung der Organe (auch Sinnesorgane: Augen, Ohren, Haut, Mund), Motorik und hormonellen Selbstversorgung beinhaltet. Kognitive Verarbeitungsprozesse finden erst nachgeburtlich statt, über Annahme und Verarbeitung von Außenimpulsen, deren Effekte im Gehirn gespeichert werden und sich zu einem Verhaltens- und Handlungsrepertoire herauskristallisieren, das dem Kind Verhaltens- und Kommunikationsmöglichkeiten mit sich und der Umwelt ermöglicht. Das erste Spiel des Kindes befasst sich mit der Erforschung und dem Experimentieren des eigenen Körpers. Dieser spielerische Umgang des Kindes mit sich orientiert sich an dem natürlichen Bedürfnis des Kindes, sich freudig kennen und begreifen zu lernen. Es besteht in der sinnlichen Erforschung und Wiederholung dieser Wahrnehmungen, ästhetischer Empfindungen, Lautgebungen, grob- und feinmotorischer Erfahrungen und der Verknüpfung dieser Empfindungen über Versuch und Irrtum. Alle Sinnesorgane arbeiten hochaktiv und die Verknüpfung und Differenzierung von Wahrnehmungserfahrungen führen im Gehirn zu neuronalen Verbindungen, deren

Weiterentwicklung ein Effekt von Effekten ist. Dabei gibt es keine Reihenfolge für Wahrnehmungserfahrungen, diese ergeben sich individuell aus der Aktivität des Kindes, die natürlich auch auf Außenimpulse angewiesen ist. Kinder beziehen ihre Umgebung und damit eben auch die Menschen in dieser Umgebung (Eltern oder andere Bezugspersonen) aktiv in ihr Tun mit ein und antworten auf die Antworten in ihrer Umwelt. Kinder müssen und wollen Beziehung/en zu sich und anderen haben. Das darf nicht mit Zwang verwechselt werden. Dies entspricht vielmehr unserer natürlichen Angewiesenheit auf Außenimpulse, die Lernerfahrungen und die Erweiterung unseres Wissensfundus ermöglichen. Dieser Prozess beginnt mit der Erfahrung des eigenen Körpers und seiner Funktionen im Wechselspiel mit den Entwicklungs- und Beziehungsanreizen durch die Bezugspersonen in der Umgebung des Kindes. Spielen ist ein Effekt, jedoch nicht zweckfrei, da es der Motivation für Lernerfahrungen und Weiterentwicklung in Richtung Selbstständigkeit folgt. Das Funktionsspiel kennzeichnet die unterschiedlichen Stadien der vorverbalen Entwicklung, wobei sich vorverbal auf die noch nicht vorhandene Fähigkeit sich in Worten mitzuteilen bezieht. In Lauten teilt sich das Kind von Anfang an mit und erprobt damit auch seine „Sprechwerkzeuge“, um darauf aufbauend die Mutter-Sprache zu erlernen. Das Kind übt Sensorik, Motorik und kognitive Funktionen, wobei die motorischen Funktionen zunächst materialunabhängig sind. Mit Beginn des Greifens, das mit optischen, taktilen, akustischen, riechenden und schmeckenden Sinneswahrnehmungen gekoppelt ist, werden Gegenstände mit ins Spiel einbezogen. Schütteln, Schlagen, Reiben, Stoßen, Ziehen, Werfen, Riechen, Schmecken, Ein- und Ausräumen werden als Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben und dann aus Lust und Freude wiederholt und differenziert. Die Hand wird Werkzeug des Denkens, das Kind beginnt zu be-greifen.

Die Bezugspersonen spielen eine wesentliche Rolle in der Kommunikationsfähigkeit des Kindes. Durch Ansprache, Zuwendung, Versorgung usw. lernt das Kind zu unterscheiden (Mimik, Gestik, Atmosphäre des Gegenübers) und sich über Versuch und Irrtum zu orientieren. Und das schon in den ersten Lebensmonaten („*Der kompetente Säugling*“, *Martin Dornes*). Das Kind lernt Reaktionen auf sprachliche Äußerungen, Stimmungen, Mimik und Gestik der Eltern und teilt sich entsprechend mit. Das Kind teilt seine Empfindungen, Bedürfnisse, Stimmungen unmittelbar mit und läßt uns daran teilhaben und teilnehmen. Es strampelt, greift nach angebotenen Gegenständen oder sucht sich diese selbst. Es entwickeln sich gemeinsame Spiele, die Bewegung, Sprache, Denken und Fühlen beinhalten können.

Fingerspiele, Singspiele, Bewegungsspiele sind Formen der Kommunikation, auf die weitere Entwicklungsprozesse des Kindes spielerisch aufbauen. Die fortschreitende motorische Entwicklung erlaubt dem Kind schließlich, sich aufzurichten und zu laufen. „Selbstachtung, Selbstkontrolle und Selbstvertrauen entwickeln sich in dem Bewußtsein, dass der Körper als ein zuverlässiges sensomotorisches Gebilde existiert, und rühren von einer guten Integration des Nervensystems her.“ (J. Ayres 1984:86). Motorik und Sprache bauen aufeinander auf und differenzieren sich wechselseitig. Es mag uns nicht wundern, dass bei der Komplexität und Mehrdimensionalität der Wahrnehmungsverarbeitung und Entwicklungsprozesse im ersten Lebensjahr, bereits in dieser Zeit fundamentale Erfahrungsschätze angeeignet werden, die grundlegenden Einfluss auf die weitere Entwicklung des Kindes haben.

Bei ungünstigen Voraussetzungen finden wir aus dieser Zeit u.U. bereits Hinweise für spätere Entwicklungs- und/oder Spielstörungen, die sich auf mangelnde Wahrnehmungsverarbeitung, Körperkoordination, Körperwahrnehmung, Sprachentwicklung, wie die Kommunikations- und Beziehungsfähigkeit des Kindes auswirken. Mangelnde Kommunikation und Zuwendung, Lieblosigkeit, fehlende Entwicklungsimpulse, reizarme oder reizüberflutende Umgangsformen, Gewaltatmosphären oder Ausübung von aktiver Gewalt etc. wirken sich zentral auf die Motivation des

Kindes zur Weiterentwicklung in Richtung Selbständigkeit aus: Weitere Entwicklungsschritte können dadurch gehemmt oder blockiert werden, was an den Folgen erkennbar wird.

Hier wird auch die Bedeutung des „heilpädagogischen Spiels“ erkennbar, das sich nicht durch eine spezifische Spieltheorie- oder methodik auszeichnet, sondern darin, dass wir unsere Wahrnehmung dafür sensibilisieren, erkennen zu können, welche Spiel- und Entwicklungsanreize dem Kind gefehlt haben, welche Ursachen zu Verhaltensauffälligkeiten, Spielstörungen, Wahrnehmungs- und Entwicklungsverzögerungen geführt haben, und wie wir dem Kind nachträglich über spielerischen Umgang fehlende Erfahrungen und Lernimpulse anbieten können. D.h. wir müssen über ein Wissen der Bedeutung des Spieles für das Kind verfügen, welche Wahrnehmungsprozesse aufeinander aufbauen oder diese bedingen, wie und wodurch diese behindert werden können und dabei den Blick für die individuelle Problematik des Kindes erfassen lernen: und das über die gemeinsamen Erfahrungen und gesammelten Informationen. Es gibt kein Patentrezept, das uns die Verantwortung für die Herausforderung im Umgang mit dem Kind abnimmt und uns vorschreibt, was wir zu tun haben, um das Kind angemessen zu fördern. Einzige wirkliche Voraussetzung für unsere Arbeit, ist unser unbedingtes „Ja“, diesen Menschen, dieses Kind, in seiner Einzig- und Andersartigkeit kennenlernen zu wollen.

Zu 2.) Konstruktionsspiel

Konstruktionsspiele sind auf ein fertiges Produkt hin ausgerichtet (z.B. Knetfigur, Zeichnung, Bauwerk). Es hat seinen Ausgangspunkt auf der funktionalen Ebene: Von sensomotorischen Übungen ausgehend - z.B. Zusammenfügen, Zusammenstecken, Auseinandernehmen - gelingt es dem Kind etwas herzustellen, was es zuvor benannt hat. Das Kind folgt der Intention, das sein Produkt nach und nach so aussehen soll „wie in echt“.

Im Vorstadium des Konstruktionsspiels benennen Kinder ihre Produkte mit Namen, die eher willkürlich erscheinen, jedoch den Wunsch nach Rekonstruktion des Gedachten beinhalten. Es wird solange geübt, ausprobiert, bis die Ähnlichkeit zwischen Geplantem und Endprodukt sich immer mehr annähern. Es geht also um ein geplantes, ergebnisorientiertes Vorgehen im Spiel, was sowohl kognitive wie auch feinmotorische Fähigkeiten voraussetzt und trainiert.

Schenk-Danzinger klassifiziert die Vorstufen des Konstruktionsspiels in drei Kategorien:

1. Die unspezifisch, funktionale Stufe, die Material noch nicht sachgerecht verwendet. Das Material wird oral-sensorisch wahrgenommen, dann geworfen, aneinandergeschlagen etc. (1. Lebensjahr)
2. Die spezifisch funktionale Stufe, auf der Tätigkeiten wie z.B. Einfüllen und Leeren, Rollen, Kneten, horizontales Bauen in vertikales (z.B. Turmbau) übergeht (bis zum 3. Lebensjahr). Steckspiele, in denen Ähnlichkeiten bzw. Verbindungsmöglichkeiten entdeckt werden können (z.B. Konstri, Bau-fix, Lego-Duplo etc.).
3. Das Symbolstadium, indem die hergestellten Dinge zunächst willkürlich benannt werden; das Kind macht sich ein Bild von einer Sache, kann sie begreifen und hat einen Begriff dafür. Eine weitere Unterscheidung von Ich und Du und der bewußte Einsatz des eigenen Willens (3. Lebensjahr).

Meiner Ansicht nach geht Schenk-Danzinger sehr vorsichtig mit der Alterseinteilung, der benannten Entwicklungsschritte beim Kind vor. Ich denke, dass das Konstruktionsspiel ein Effekt des Funktionsspiels ist und daher schon viel früher einsetzt, ca. ab dem 1. Lebensjahr, und Kinder dabei auch schon durchaus orientiert und überlegt vorgehen.

Das Kind beginnt also zunächst mit einfachen, dann immer komplizierteren Materialien

konstruktiv zu spielen (Sandspiele, Wasserspiele, Kneten, Steckspiele, Bauspiele, Lego etc.).

Die Freude am Tun wird in diesem Prozess sichtlich durch die Freude am Endprodukt erweitert. Das Kind kann sein Produkt vorher benennen, es spielt nach einem vorgefassten Plan, der auch erfüllt wird. Hinzu kommt der Umgang mit Werkzeug und anderen Hilfsmitteln, die das geplante Endprodukt immer differenzierter zur Darstellung bringen lassen. Dabei ist das Kind auf Information, Hilfestellung und ggfs. Vorlagen angewiesen, wie auch auf entsprechende Materialien, die zur Verfügung stehen müssen. Besondere Bedeutung hat auch das Hüttenbauen, das in allen Kulturen zu beobachten ist und wohl mit dem Bedürfnis nach Geborgenheit, Schutz und Rückzugsmöglichkeit zusammenhängt. Auch hier gilt: es kann nur aus dem Kopf herauskommen, was auch in ihn gelangt ist, und so kann ein Kind im Spiel auch nur zur Darstellung bringen, was seinen Bedürfnissen, Erfahrungen und Wünschen entspricht. Das wiederum tritt im Spielverhalten und den Spielthemen in Erscheinung und ist daher auch wichtige Informationsquelle für uns.

Die Zeitperspektiven, Zielstrukturen, Ausdauer, Konzentrationsfähigkeit und die Fähigkeit zur Konzentration bei der Aufgabenausführung, werden vom Kind immer differenzierter wahrgenommen und mit Freude weiterentwickelt.

Das Konstruktionsspiel stellt für das Kind also auch die Möglichkeit zur Abbildung von Wirklichkeit dar und ermöglicht somit die Konkretion von Lernerfahrungen. Die Sprachentwicklung ist unmittelbar an diesen Prozessen beteiligt und erlaubt dem Kind, nach und nach auch verbal seine Wahrnehmung von Wirklichkeit mitzuteilen, auch wenn dies nicht immer auf dieselbe Begeisterung stößt, wie z.B. ein Bauwerk, das von allen bewundert werden kann.

Konstruktionsspiele werden auch mit dafür vorgesehenen Bausätzen gespielt: z.B. Lego, Lego-Technik, Fischer-Technik, Märklin-Metallbausätzen etc. Die Spielmaterialien sind auch für die teilweise zeitgleichen unterschiedlichen Spielformen geeignet: für das Funktionsspiel (ziehen, werfen, reiben, klopfen etc.), für das Symbolspiel (Legos werden zu Geschirr, Waffen, Werkzeug etc.), für das Rollenspiel („Männchen“ aus Bausteinen, Darstellung von Familien- und Arbeitssituationen etc.) und für das Konstruktionsspiel (Häuser, Burgen, Flugzeuge, Bagger, Autos, Raumfahrzeuge, Bahnen etc.). Das Spiel ist also nicht festgelegt, jedoch durchaus geordnet und vorstrukturiert.

Im Konstruktionsspiel imitieren Kinder die Realität (der Erwachsenen) in immer wieder neuen Variationen. Dinge werden gebaut, verändert, mit neuen Funktionen versehen. Die Konstruktionserfahrungen fördern nicht nur das Verständnis für kausale Zusammenhänge, sondern auch für mehrdimensionale Strategien und Problemlösungen. Das kann wiederum Verarbeitungshilfe und Darstellung von Konfliktsituationen im Alltagsleben sein, die im Spiel gelöst werden können und damit als Problemlösungsstrategien zur Verfügung stehen. Was im wirklichen Leben als „kaputt“ oder unvollständig erscheint, kann im Konstruktionsspiel auf symbolischer Ebene zusammengefügt werden und Resignationstendenzen vorbeugen helfen.

Exkurs: Dreijähriger Junge in meiner Praxis, der die Trennung seiner Eltern nicht verarbeiten konnte. Hauptspielthema war zunächst das Reparieren und „heile“-machen eines kaputten Baggers. Er signalisierte damit, dass in „seiner Welt“ etwas kaputtgegangen ist und das er nach Wegen sucht, seine schmerzlichen Empfindungen wieder „heilen“ zu lassen. Später übertrug er diese Erfahrungen in`s Rollenspiel mit den Handpuppen, die er als Doktor wieder heilte.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das Konstruktionsspiel sich als sehr vielschichtige Spielform erweist. Sie ermöglicht technisch-konstruktive Vorgänge zu begreifen und zu variieren, mit Phantasie, Gefühl, Rollenvorstellungen zu kombinieren,

auf diese Weise die Wirklichkeit alleine oder mit anderen zu imitieren, Werke zu erstellen und deren Urheber zu sein und damit auch die Erweiterung der eigenen Handlungs- und Denkräume; nicht zu vergessen die Erfahrungen mit Gemeinschaft, wenn gemeinsam geplant, ausgeführt und das Endprodukt bestaunt und ins Spiel einbezogen wird: Da kann Team-Arbeit gelernt werden, die an der Sache orientiert ist und zu einem konstruktiven Ergebnis führt.

Zu 3) Rollenspiel

Während im Funktionsspiel die Handlung im Vordergrund steht, gewinnt im Rollenspiel die symbolische Darstellung von Wahrnehmungsinhalten, Verhaltensweisen, Konfliktsituationen etc. an Bedeutung. Es geht um die sprachliche, gedankliche und konkret in Handlung umgesetzte Verarbeitungsmöglichkeit von tatsächlich Erlebtem über Imitation und Projektion, Transformation in symbolische Darstellungen und Handlungen. Das Kind stellt Erlebtes zum „Schein“ dar. Dies kann auch auf andere Personen oder Dinge (Puppen, Plüschtiere etc.) übertragen werden. Das Kind stellt über die Spielinhalte eine fiktive Welt dar, in welcher z.B. unverstandene Verhaltensweisen der Eltern oder anderer Bezugspersonen imitiert werden, um einen Bezug dazu zu bekommen, oder um Rollen zu trainieren, die den Erwartungshaltungen und Vorstellungen der Eltern entsprechen. In erster Linie beinhaltet das Rollenspiel die Möglichkeit zur Reproduktion der Alltagswelt des Kindes und ist ein interessanter Spiegel (vor allem bei Vater-Mutter-Kind-Spielen) für das Verhaltensrepertoire der Eltern und deren Umgangsweisen mit dem Kind. Nicht selten höre ich von Eltern, dass sie, mit Staunen oder Mißfallen, sich selbst im Spiel des Kindes wiedererkannt hätten. Interessant ist, dass das Kind sich selbst im Spiel nicht imitiert, sondern seine Wahrnehmung von Rollen oder Verhaltensweisen der Menschen seiner Umgebung. Es bestimmt selbst, welche Bedeutung die Dinge haben, die es zur Hand nimmt oder ins Spiel einbezieht. Was und wie das Kind spielt, steht in unmittelbarem Zusammenhang mit seiner aktuellen Lebenssituation. Mit der Nachahmung möchte das Kind jedoch nicht immer dasselbe erreichen, wie seine „Vorbilder“. Vielmehr wird über die Imitation z.B. der Eltern ein Verstehen ihrer Verhaltensweisen gesucht, um deren Richtigkeit nachzuvollziehen oder zu überprüfen. So kann über die wiederholte Reproduktion auch eine Art Desensibilisierung in Gang gesetzt werden, die Mißverständnisse abflachen lassen und die Übernahme der Weltsicht der Eltern übernehmen helfen.

Kinder suchen im Rollenspiel jedoch auch nach Lösungswegen für Irritationen und Konflikte, um eine Beziehung zu sich selbst, den eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten herzustellen. Impulse dafür erhalten sie im Spiel mit anderen Kindern und dem mutigen Ausprobieren eigener Vorstellungen und Wahrnehmungen im Umgang miteinander. Da kann es dann auch schon mal zu Konflikten, Spielabbrüchen oder abenteuerlichen Problemlösungen kommen.

Kinder denken häufig laut, führen Selbstgespräche im Spiel und üben sich darüber in der Kommunikation mit sich selbst. Das sich selbst hören fördert die Selbstwahrnehmung, Sprache und Verarbeitungsfähigkeit. Was ausgesprochen wird, kreist nicht mehr sorgenvoll im Kopf herum, sondern erhält eine Konkretion und damit eine Richtung, auf die das Kind weitere Gedankengänge und Handlungen folgen läßt. Die Fähigkeit zum Selbstgespräch hat selbstheilende und regenerative Wirkungen, was im Erwachsenenalter meist als „kindlich oder senil“ abgetan wird. Dabei hat das „im Gespräch sein mit sich selbst“ auch als Erwachsener dieselben Effekte und hilft Sorgenkonstrukte zu enttarnen und abzubauen - aber wollen wir das auch immer so?! Kindliches Rollenspiel beinhaltet einerseits die Darstellung der Rollen, die das Kind erfährt - z.B. Eltern, Erzieher/innen, Lehrer/innen, Bauarbeiter, Polizist/inn/en, Ärzte/innen - sowie Rollen, die Wünsche, Sorgen und Ängste des Kindes

wiederspiegeln, oder wie sich das Kind gerne sehen oder erleben möchte (z.B. als Ritter, Held, Krankenschwester, Mutter, Vater etc.).

Das Bestreben im Rollenspiel orientiert sich an immer realeren Darstellungen der Wirklichkeit, was sich bei der Auswahl der Spielmaterialien bemerkbar macht (echte Küche, echtes Essen, Verkleidung oder realitätsabbildendes Spielmaterial, wie Playmobil oder Lego-System). Je mehr das Kind sich mit der Alltagswirklichkeit abfindet, desto realistischer und originalgetreuer müssen die Abbildungen im Rollenspiel sein, da die Wirklichkeit „nun mal so ist“. Es werden ganze Geschichten gespielt, Rollenabläufe müssen vorher geplant und abgesprochen werden, um ggfs. korrigierend einwirken zu können und „Spielverderbern“ Regieanweisungen geben zu können oder diese auszuladen „dann darfst du nicht mehr mitspielen, wenn du das so nicht spielen willst“.

In der Entwicklung des Rollenspiels wird unverkennbar deutlich, wann Kinder aufgehört haben, sich Illusionen über die Wirklichkeit zu machen und sich mit den vorgegebenen Rollen abgefunden haben. Variationen finden dann nur noch selten statt im Spiel, es kommt zu einer perfekten Reproduktion des bis jetzigen Wissensfundus und damit einer verarbeitenden Angleichung an familiäre und gesellschaftliche Normen und Werte.

Das Rollenspiel ist mehrdimensional und hervorragend geeignet im therapeutischen Rahmen, dem Kind eine andere Sicht auf sich selbst zu ermöglichen, traumatisierende Erfahrungen zu verarbeiten und seine Fähigkeiten und Fertigkeiten angemessen einzusetzen. Mit meinem Wissen über das Kind, seine Lebenssituation und seiner Selbstvorstellung, kann ich im Spiel bewußt Akzente setzen, die dem Kind die Erprobung anderer als bisher gewohnter Verhaltensrituale oder Konfliktlösungsmuster ermöglichen. Dann geht es nicht mehr um Reproduktion bis jetzigen Wissens, sondern um das Abenteuer, Neues auszuprobieren und damit eigene Erfahrungen zu machen. Dieses Wissen ist wiederum übertragbar auf die Wirklichkeit und steht tatsächlichen Konfliktlösungen zur Verfügung, sofern diese auch erwünscht sind.

Zu 4) Rezeptionsspiel (aufnehmendes Spiel)

Der Begriff „Rezeptionsspiel“ stammt von *Ch.Bühler* und umfasst die passiven Formen des Spieles - das Betrachten (Ausstellungen, Aussichten, Dinge), das Zuschauen (Theater, Fernsehen, Kino), das Vormachen (Zeichnen, Bauen) und das Hören (Geschichten, Musik, Verse, Singen). Es handelt sich also um aufnehmende Spiele, die der Erweiterung des Wissensfundus von Sprache, Motorik, Sensorik etc. dienen. Die Vorformen des Rezeptionsspieles sind schon beim Kleinkind zu beobachten, das mit seinen Augen, Ohren, Haut, Geschmacks- und Geruchssinnen seine Umgebung aufnimmt und wahrnimmt. Übers Krabbeln, getragen werden, Zärtlichkeiten, Essen Trinken etc. nimmt sich das Kind in bezug zu sich und seinen Bezugspersonen wahr. Die Bezugspersonen nehmen daran aktiv teil, indem sie zB. die Dinge benennen, zeigen und vorführen.

Mit der Entwicklung des begrifflichen Denkens und der Symbolfähigkeit kann sich das Kind abwesende Gegenstände und Menschen vorstellen und sich ein Bild von ihnen machen. Die Herstellung eines Zusammenhanges zwischen einem Bild im Bilderbuch und dem abgebildeten Gegenstand in der Wirklichkeit wird möglich. Das Kind lernt hinzuhören, vorausgesetzt die Beziehung zu/r/m Erzähler/in ist nicht gestört. Es wird dem Kind möglich, das gemeinsam „angeschaute“ und gehörte zu verstehen und sich von den vermittelten Eindrücken freudig bewegen zu lassen.

Kinder ab ca. dem 1./2.. Lebensjahr bezeichnen nicht nur Dinge mit Namen (Haus, Baum, Mensch etc.), sondern lernen auch die Zusammenhänge zu begreifen. Sie beginnen Verben in ihren Wortschatz zu integrieren. Das Wiedererkennen von Dingen und Handlungsabfolgen gewinnt an Bedeutung. Schauen, Beobachten, Hören und

Wiedererkennen folgen den natürlichen Impulsen von Neugier und Wissenserweiterung.

Das Vorlesen oder Erzählen von Geschichten, die Beschreibung von Sachverhalten, Informationen als Orientierungshilfe, ermöglichen dem Kind, sich mit den eigenen Erfahrungen zum Erzählten oder Beschriebenen in Beziehung zu setzen und sich damit auseinander zu setzen. Das Kind kann dazu eine eigene Position entwickeln oder die Position des Gegenübers erfahren und ggfs. verstehen. Das Kind kann nach und nach sein Wissen und Können mit dem Erzählten vergleichen und dabei Unterschiede oder Übereinstimmungen erkennen. Das fördert die Selbstwahrnehmung und die Neugier für und auf Neues. Das kann das Interesse an Sachbüchern, Dokumentarfilmen, Abenteuergeschichten wecken und damit das Wissensrepertoire erweitern.

Das sich Erinnern und Beziehen auf bereits Gehörtes, Gesehenes, Gerochenes, Geschmecktes und damit auf verarbeitetes Wissen, kann als Orientierungs- und Lernhilfe in neuen Situationen herangezogen werden.

Das Rezeptionsspiel kann natürlich auch bewußt zur Beeinflussung des Kindes in eine vorgefasste Richtung verwendet werden. Geschichten oder Märchen können eingesetzt werden, um Erziehungsziele durchzusetzen und das Kind in Furcht und Schrecken zu versetzen, vor möglichen Folgen von Fehlverhaltensweisen. Bilder oder Fotos können eingesetzt werden, um den Kindern die Sicht der Eltern unüberprüft zu internalisieren. Filme, Theatervorstellungen oder Aufführungen können gezielt Vorstellungen oder Verhaltensweisen der Eltern reproduzieren helfen, damit das Kind den Zweifel verlernt und sich „leichter“ anpassen lernt.

Wie Eltern oder andere Bezugspersonen des Kindes das Rezeptionsspiel eingesetzt haben, läßt sich sehr schnell an den Kommentaren, Verhaltensweisen und Reproduktionen des Kindes erkennen. Es ist unsere Aufgabe, Irrtümer aufzuklären, Wissenslücken zu füllen und über Informationen dem Kind den Bezug zu sich und der Wirklichkeit zu ermöglichen.

Zu 5) Regelspiel

Das Regelspiel als eigene Spielform zu beschreiben ist nur darüber möglich, wenn die Regeln den Spielinhalt bestimmen, ansonsten sind alle Spielformen auch über Regeln, gemeinsame Abmachungen, geplante Spielabläufe zu erfassen. Regeln im Spiel ermöglichen Orientierung und Ordnung, was für einen verbindlichen spielerischen Umgang von Bedeutung ist, um nicht ins Grenzenlose auszuufern.

Das Regelspiel setzt die Gruppenfähigkeit des Kindes voraus, d.h. das Kind muß bereit sein, nicht nur neben, sondern auch mit anderen zu spielen und Verantwortung für Verpflichtungen oder Abmachungen zu übernehmen. Es muß bereits einen Sinn für Regelmäßigkeit entwickelt haben und die Erfahrung, das Abmachungen bindend für das eigene Verhalten sind, wie auch für das der anderen. Regeln setzen ein Normen und Rechtsbewußtsein voraus, was im Spiel als zeitlich befristete soziale Übereinkünfte wahrgenommen, eingehalten und mit individuellen Bedürfnissen abgestimmt werden kann.

Diese Fähigkeiten entwickeln sich bereits im Übungsspiel (weitere Entwicklung des Funktionsspiels) in welchem erworbene sensomotorische Fähigkeiten z.B. mit selbstauferlegten Regeln versehen werden. Sie beschränken ihre Möglichkeiten im Spiel, akzeptieren Regeln, für die sie sich entschieden haben und definieren so ihre Freiheiten (z.B. Balancieren auf der Bordsteinkante, ohne den Gehweg zu berühren; nur jede zweite Gehwegplatte betreten; über Pfützen hüpfen, ohne im Wasser zu landen etc.).

Ein weiteres Charakteristikum des Regelspiels ist die Nachahmung. Bei Fingerspielen, Hüpfspielen, Konstruktionsspielen, sowie beim Malen, Basteln und Kreisspielen spielt dies eine wichtige Rolle, die durch Einhaltung von Regeln und Strukturen bestimmt ist.

Nach und nach entwickelt das Kind die Fähigkeit seine eigenen Fertigkeiten hinsichtlich eines gemeinsamen Zieles einzuschätzen. Es kommt zu Aufgabenverteilungen im Spiel, wie z.B. Versteckspiel, Räuber und Gendarm, Ballspiele etc. Das fördert das Selbstbewußtsein, die Selbständigkeit, wie auch den Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen.

Das Regelspiel wird bestimmt durch die Freude am eigenen Können und des sich beginnenden Messens (Wettspiele, Konkurrenz) am anderen. Dies stellt eine Möglichkeit dar, sich in der Unterschiedenheit zu anderen wahrzunehmen, kann jedoch auch für Wertungen mißbraucht werden „Du Versager... Verlierer... Hasenfuß... Doofie, etc.“. In diesen Äußerungen sind bereits die übernommenen

Bewertungsmaßstäbe der Eltern enthalten, die Fehler machen als Versagen interpretieren und die Leistung eines Menschen mit diesem selbst verwechseln.

Auch Regel- oder Grenzüberschreitungen im Spiel, verdeutlichen die Erfahrungen des Kindes mit grenzüberschreitendem, ungerechten und nicht verstehbaren Verhalten der Eltern oder anderer Bezugspersonen.

Zu den Regelspielen gehören auch Strategiespiele, die die Fähigkeit beinhalten, die Spielsituation auch distanziert wahrzunehmen, kooperative und taktische Elemente im Spiel zu variieren und quasi auf einer Metaebene die Gewinn- oder Lösungschancen zu kalkulieren. Spaß am Denken und vor allem zuende Denken, vorausschauendes Planen und Handeln unter Einbeziehung des Spielverhaltens de/r/s Spielpartner/s/in und Durchschauens von deren Strategien, setzt mehrdimensionale

Wahrnehmungsverarbeitung und geistige Flexibilität voraus. Dabei geht es nicht nur um Logik, oder reproduzierendes Denken, sondern vor allem um die Variation von Problemlösungsstrategien oder Entwicklung neuer Strategien, die sich aus den Erfahrungen im Spiel und mit den Spielpartnern situativ ergeben und ins Handeln einbezogen werden. Bei keinem anderen Spiel wird die Selbstvorstellung, die bis jetzigen Konfliktlösungsstrategien, Denkblockaden, Umgang mit Gemeinschaft so unverfälscht wiedergegeben, wie bei Strategiespielen. Insofern dienen diese Spiele nicht nur der geistigen Er- und Auffrischung, Training des Kurz- und Langzeitgedächtnisses, sondern auch den Möglichkeiten zur Erfahrung mit Gemeinschaft, deren Engagement der Sache/dem Spiel nach orientiert ist.

Das Einhalten der Regeln, oder vorheriger gemeinsamer Absprachen zum Spielverlauf ist ein Ausdruck der Selbstbestimmung und auch Selbstbeherrschung. Dabei lernen Kinder, wie auch Erwachsene (günstig als Auffrischkurs) aus Fehlern zu lernen, ohne sich diesen zu unterwerfen und aufzugeben.

Auch die Alltagswelt wird im Regelspiel/Strategiespiel reflektiert. Das Kind vergleicht sein Leben mit den Gegebenheiten im Spiel, entdeckt Unterschiede und Gemeinsamkeiten, unternimmt Anpassungsversuche und erkundet die Grenzen gemeinsam festgelegter Regeln. Die Spielregeln sind zumindest auf der symbolischen Ebene mit den Regeln des Lebens vergleichbar, sie unterscheiden sich jedoch von den erzieherisch vorgegebenen Regeln, weil die Spieler sich frei dafür entschieden haben, wovon in der Familie selten die Rede sein kann.

Sowohl die Intensität des Konkurrenzverhaltens, als auch die des Kooperationsverhaltens sind von den Erfahrungen der Kinder, ihrer individuellen Persönlichkeit, den Spielinhalten, der Spielleitung und den Rahmenbedingungen des Spiels (Zeit, Raum, Mittel) in hohem Maße geprägt. Die Freude an der eigenen Leistung fördert das Selbstbewußtsein und die innere Stabilität, was ja im Alltag permanent auf die Probe oder in Frage gestellt wird.

Die Begeisterung und Spannung, die in solchen Spielen entstehen, können durch ein Umfeld zerstört werden, dem es nicht um den Sieg im Spiel geht, sondern dem sekundären Nutzen danach (sich lächerlich über den anderen machen; sich für den/die Schlauste/n ausgeben; Pflege von Feindbildern etc.). Das macht dann auch den Unterschied zum Spielen mit dem Spiel, im Gegensatz zum Spiel mit dem Menschen

(seinen Gefühlen, Empfindsamkeiten etc.) aus. Auch hier gilt, dass aus dem Kopf nur heraus kommen kann, was in ihm gespeichert ist - d.h. bei derartigen „Spielstrategien“ eines Kindes kann unmittelbar darauf geschlossen werden, dass dieses Kind genau weiß, was es heißt Gegenüber von Gewalt, Verhöhnung und Ausgrenzung zu sein. Da müssen Fragen gestellt, Informationen gegeben und Zusammenhänge dargestellt werden, um dem Kind Möglichkeiten zur Selbstreflexion und Änderung seines Verhaltens anzubieten.

Zu den Regelspielen zählen auch alle Formen von Gedächtnisspielen (z.B. Memory, Blinde Kuh, Zerstreuter Pharaon, Koffer packen, Scharade, Teekesselchen etc.). Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten im Spiel angesprochen und weiterentwickelt, wie auch auf Wahrnehmungsstörungen, Verhaltensauffälligkeiten, sprachliche und kognitive Verarbeitungsprobleme etc. aufmerksam gemacht. Die Spielregeln dienen als Orientierungshilfen, in deren Rahmen mit Spaß und Freude experimentiert und geforscht werden kann.

Jedes Spiel ist an sich in seinen Effekten mehrdimensional ausgerichtet und die Einteilung in Spielformen, hat lediglich den Charakter einer groben Einteilung im Hinblick auf Spielinhalte. So ist jedes Spiel Informationsquelle im Umgang mit dem Kind und der gemeinsamen Erfahrung im Spiel. Eine Diagnostik im Hinblick auf Spielstörungen, Wahrnehmungs- und Entwicklungsstörungen, Sprachverarbeitungs- und/oder Entwicklungsverzögerungen, Kommunikationsproblemen etc. sind über Beobachtung und dem Spiel als Diagnostikinstrument möglich. D.h. Spielen ist mehrdimensionaler Umgang, Förderung und Diagnostikmöglichkeit und darf/soll Spaß machen und Leistungsdruck abbauen.

6.) Bewegungsspiel

Bewegungsspiele sind gekennzeichnet durch den Spaß an der Bewegung, der Freude am Erfühlen des eigenen Körpers, der Körperkoordination, Gleichgewicht, Fein- und Grobmotorik, des Zusammenspiels von Denken und motorischer Umsetzung, des Miteinanders und sich aneinander Messens - kurz: des Bewegtseins und sich Bewegens in der Bewegung.

Bewegungsspiele finden in jeder Spielform ihre Anwendung und zeigen, dass Spiel ohne innere oder äußere Bewegung nicht stattfinden kann und immer auch das Ziel der Koordination von Sinnesorganen, Körperwahrnehmung und Koordination beinhaltet.

Die ersten Bewegungsspiele finden im Funktionsspiel auf der sensorischen Ebene statt - Tiefensensibilität, Kraftdosierung, Gleichgewicht, Körperwahrnehmung und Körperschema spielen bei Fingerspielen, Sing- und Kreisspielen, Sand- und Wasserspielen, Hoppe-Reiter, Kriech- und Krabbelspielen eine große Rolle. Über Nachahmung und Selbstexploration, erleben Kinder sich in ihrem Körper und außerhalb ihres Körpers, was den Bezug zu sich selbst herstellt, zum eigenen Tun und dem des Gegenübers.

Mit dem Einsetzen von Laufen und Sprache ergeben sich vielfältige weitere Möglichkeiten, sich mit Bewegungsspielen geistig, wie auch körperlich weiterzuentwickeln und dabei Fähigkeiten und Fertigkeiten bei sich zu entdecken. Hüpfspiele, Ballancierspiele, Klettern, Sackhüpfen, Eierlaufen, Plumpssack, Gummitwist, Ballspiele, Fangis, Suchspiele etc. fördern die grob- und feinmotorische Koordination, Geschicklichkeit, Körperhaltung, Gleichgewicht, Kraft- und Ausdauer, Konzentration, Strategieentwicklung und Problemlösungsverhalten. Mit der Wahrnehmung eigener körperlicher Fähigkeiten finden dann wiederum Spezialisierungen statt, die dann den Eintritt in Sportvereine oder andere spezifische Gruppierungen zum Erlernen und Weiterentwickeln körperlicher Fähigkeiten zur Folge haben. Fußball, Kampfsport, Ballspiele, Turnen, Leichtathletik, Schwimmen und andere Sportarten werden

ergriffen, die dann jedoch vor allem den Leistungsaspekt und weniger den Aspekt des spielerischen Umganges miteinander fördern. Meistens finden diese Förderungen dann ab Schulalter statt, wohl nicht zuletzt auch als zusätzlicher Hinweis, dass Spiel ab Schuleintritt immer mehr als Luxus angesehen wird, da jetzt „der Ernst des Lebens“ beginnt und von jetzt ab Leistung zählt und auch bewertet wird.

Auch Bewegungsspiele orientieren sich an Regeln, der Umgebung (Räumlichkeiten), Materialien, wie auch dem Umgang miteinander. Das macht es gerade spannend, denn Erfindungsreichtum ist ja nun wirklich nicht das Problem bei Kindern.

Es ist immer wieder staunenswert für mich zu beobachten, über welche Energien, Ausdauer und Kraft Kinder verfügen, wenn sie sich für die Sache des Spiels engagieren - Bewegung wird als etwas Lustvolles erlebt und scheint geradezu Energien freizusetzen, anstatt sie nur zu verbrauchen. Grenzen ergeben sich natürlicherweise im Spiel, wenn ein Ziel erreicht ist oder dann eben doch Ermüdungserscheinungen auftreten, die jedoch körperlicher und weniger geistiger Art sind.

Störungen im Spielverhalten (Hyperaktivität, Grenzenlosigkeit, Aggressionen, Zurückgenommenheit, Ängstlichkeit) oder Störungen der Körperkoordination und Körperwahrnehmung (Tollpatschigkeit, Probleme in der Kraftdosierung, Störungen des Gleichgewichtes, Ungelenkheit, Schläffheit, Probleme des Raum-Lage-Empfindens, Auge-Hand-Koordination, visuelle Wahrnehmung etc.) sind im Spiel sehr schnell erkennbar und lassen Rückschlüsse in Bezug auf familiäre Umgangsweisen, mangelnde Förderung, organische oder psychische Probleme zu. Kinder, die keine Chance hatten, eine Beziehung zu ihrem Körper zu entwickeln, fühlen sich fremd und dementsprechend verunsichert in der Gemeinschaft, und eben auch ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten gegenüber.

Bewegungsspiele können sehr schnell in Konkurrenz und Leistungswettkämpfe umkippen, in welchen sich diejenigen mit herausragenden Fähigkeiten als die „Guten, Tollen“ herausstellen können oder als diese gefeiert werden, und diejenigen, die weniger begabt oder erfolgreich sind, abgewertet werden. Dabei ist die Lust und der Spaß an der Bewegung nicht mehr das Zentrum der Aktivität, sondern die „Fähigkeit“ Leistungsgrenzen zu überschreiten, was dann wieder die Desensibilisierung dem eigenen Körper gegenüber fördert. Viele Hochleistungssportler sind durch Überproduktion von Schmerz hormonen (Serotonin) oder sog. Glückshormonen (Endorphine), nicht mehr in der Lage, sich zu fühlen oder intelligente Leistungen zu vollbringen. Einseitigkeit hat immer zur Folge, dass wesentliche andere Sinnesleistungen oder Fähigkeiten verkümmern, gerade aufgrund ihrer Nichtanwendung.

Bewegung im angemessenen Sinn setzt regenerative Energien frei, regt Gefühle an und fördert damit die Selbstwahrnehmung - und das bis ins hohe Alter.

7. PC-Spiele

Ich möchte hier weniger auf die bekannten „Jump and Run Spiele“, „Kriegs- und Actionspiele“, „Rollenspiele mit Überlebenscharakter“, „Horror- oder Gewaltspiele“ eingehen, die ohne Zweifel schädlich sind für den Anwender, ob Kind, Jugendlicher oder Erwachsener. In diesen Spielen geht es in der Regel um Projektion, Macht, Tod und Gewaltausübung, Reaktionsfähigkeit und Geschicklichkeit der Auge-Hand-Koordination um zum virtuellen Krieg ausgerüstet zu sein. Wie bei jeglichen Kampf- und Gewaltspielen finden Desensibilisierungsprozesse statt, die das Empfinden für die Wirklichkeit trüben, Hemmschwellen für Gewalt abbauen und Macht- und Größenphantasien füttern. Diese Computerspiele haben besonders subtile Wirkung, da sie in der Regel so aufgebaut sind, dass ein Weiterkommen nur möglich ist, wenn wirklich alle Gefahren überwunden werden, getötet und abgeschossen sind, um dann den nächsten Level zu erreichen. Hier wird die natürliche Spielmotivation,

weiterkommen zu wollen, dadurch pervertiert, dass permanente Wiederholungen von abschreckenden Szenen bei Fehlern aufgezwungen werden und keine Chance besteht, auf anderem Wege zum Erfolg zu kommen. Die Wiederholungen wirken den Suchtcharakter des Spieles und machen gefühllos und isoliert. Häufig erzählen mir Kinder, die zu Hause Gewaltspiele am PC spielen „das ist doch nur ein Spiel“. Ich beschreibe ihnen dann, dass Gewalt Gewalt bleibt, auch wenn sie nur in der Vorstellung oder im Spiel stattfindet. Am Computer seien sie jedoch selbst die Agierenden und Entscheidenden, sie würden schießen und die Maustaste bedienen, sie würden dabei den Machtrausch erleben auch mal am längeren Hebel zu sitzen und die Folgen auch noch zu sehen und zu hören. Der Schritt, diese Empfindungen auch im Alltag auszuprobieren, sei dann meist kein großer mehr, da ja alles schon im Kopf, im Ohr und übers Auge stattgefunden hat. Wenn ich dann nachfrage, welchen Grund es dann gebe, die Spiele zu spielen, wenn doch gar keine Absicht bestünde gewalttätig zu handeln, hat schon so manches Kind/Jugendlichen zum Nachdenken angeregt oder in Verlegenheit gebracht; vor allem, wenn ich darauf hinweise, dass wir mit unserer Beteiligung an diesen Spielen auch so tun als ob Gewalt etwas Normales sei und eigentlich nicht das Problem für uns. Und wenn ich mir aus dieser Perspektive bestimmte Situationen in Familien anschau, gilt Gewaltanwendung dort als etwas Normales oder Harmloses, weshalb die Kids in diesen Spielen lernen wollen, mit den Erwachsenen mithalten zu können.

Es gibt jedoch auch Computerspiele, die Kommunikation, Denken, Auge-Hand-Koordination, visuelle und akustische Wahrnehmung, Problemlösungsstrategien, Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit auf angemessene Weise fördern. Es hat schon etwas Mehrdimensionales, selbst daran beteiligt zu sein, als Detektiv oder Detektivin einem Rätsel auf die Spur zu kommen. Sofern das Spiel nicht von Reizüberflutung, durch Geräusche, Farben und Actionelemente gestört wird. Die Möglichkeit zu haben, sich in Ruhe und in Absprache mit dem Spielpartner/in, Strategien zu überlegen, Informationen zu überprüfen und Zusammenhänge zu erschließen und am Schluß die vorgegebene Lösung zu finden, ist ein freudiges Ereignis und fördert das Vertrauen in die eigenen Denk- und Handlungsfähigkeiten. Gerade weil es eine Lösung gibt, was ja im Alltag nicht immer so zu erwarten ist, ist die Motivation besonders hoch, diese auch finden zu wollen und dabei zuende Denken zu lernen. Dann gibt es auch die Lernspiele, in denen wie nebenbei Schreiben, Lesen oder Rechnen gelernt werden kann und parallel ein Abenteuer oder eine Detektivgeschichte gelöst werden soll. Es gibt Lernspiele in denen Kinder ihre Rechtschreibprobleme oder Rechenprobleme plötzlich völlig vergessen, weil ihnen die Lösung des Beiprogrammes viel wesentlicher und wichtiger ist und sie weiterkommen wollen. Was da passiert, ist, dass Denkblockaden, Unlustgefühle oder Sorgenkonstrukte plötzlich verschwinden, weil die Herausforderung und Motivation am Spiel mehrdimensional erfahrbar ist und damit das Interesse an der eigenen Lernfähigkeit geweckt wird.

Ich habe z.B. mit einem ausgesprochen rechtschreibschwachen Mädchen (9 Jahre) über mehrere Therapiestunden das Lese-Rechtschreib-Programm „Meisterdetektive jagen Lork“ (Cornelsen Verlag) gespielt und da gab es wirklich viel zu Lesen und zu Schreiben (teilweise haben wir uns beim Berichten zeilenweise abgewechselt), und dennoch waren wir beide so vom Spielgeschehen angetan, dass die Zeit wie im Flug verging und die Vorfreude auf die nächste Stunde bereits riesig war. Dieses Mädchen hat über das Spiel plötzlich Interesse am Lesen und Schreiben gefunden, und nachdem wir die Lösung herausgefunden hatten, fing sie an bessere Diktatnoten zu schreiben und von dem Verdacht einer Legasthenie war nie mehr die Rede.

Auch Kleinkinder sind bereits hochinteressiert am PC zu arbeiten und lernen dabei, ihre Auge-Hand-Koordination, visuelle und akustische Wahrnehmungsverarbeitung zu üben und sind auf einfache spielerische Weise am unmittelbaren Erfolg ihres Tuns beteiligt. Spannend wird's, wenn die Kinder dann stolz ihren Mütter davon erzählen

können und ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zeigen dürfen, und dazu gehört auch die Bedienung des PC's: PC starten, Monitor einschalten, CD einlegen, Programm starten etc.

Manche Eltern sind zunächst skeptisch, wenn sie hören, dass ihre Kinder bei mir am PC Strategiespiele, oder Lernspiele spielen dürfen, oder sich Präsentationen erarbeiten oder Texte schreiben. Was hat das denn mit Therapie zu tun? Manchmal ist es wichtig, die Eltern in's Spiel einzubeziehen, ihnen Informationen zu geben, was ihr Kind da alles nebenbei lernt und welche Auswirkungen das für das Selbstbewußtsein und für die Selbständigkeit im Hinblick auf eigene Lernförderung hat. Sie dürfen dann auch selbst ausprobieren, was manchmal zu peinlichen Situationen für die Eltern führt, wenn sie, wie ihre Kinder, erstmal das Problem mit der „Maus“ haben. Um so freudiger sind die Kinder in der Regel, wenn sie ihren Eltern den Umgang mit „diesem Teil“ zeigen dürfen oder wie ein Spiel gespielt wird.

Ich möchte heute nicht mehr auf den PC als zusätzliche Spielmöglichkeit in meiner Praxis verzichten, und oft genug erlebe ich es auch als Herausforderung für mich, mich mit den Kindern durch Fehlermeldungen durchzuarbeiten, Lösungen in Spielen zu erarbeiten, die oft genug auch mich an meine Grenzen führen. Wenn wir dann gemeinsam unser Wissen zusammentragen, oder ich mich von den Tipps der Kinder (die oft genug ein fundierteres Wissen haben als ich) belehren lasse, dann ist der Erfolg unserer Teamarbeit wirklich ein Fest. Dabei fällt mir auf, dass sich gerade Kleinkinder ungeheuer schnell den Umgang mit dem PC erarbeiten, ohne Vorbehalte, Spielhemmungen oder Anzeichen von Ehrfurcht der Technik gegenüber. Das eignen wir uns wohl eher im Rahmen unserer fortschreitenden Sozialisation und damit Einpassung in die Vorausurteile unserer Eltern oder der Gesellschaft an. Dazu gehört dann auch, dass vor allem Mädchen gegenüber Technik eher Fremdheit aufbauen dürfen/sollen, während Jungen da etwas unkomplizierter und mutiger auf den Umgang mit Technik reagieren dürfen/sollen. Das entspricht jedoch auch nur wieder den anerzogenen Rollenvorstellungen und weniger den tatsächlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten von Mädchen und Jungen.

© 2000 Gabriele Häufele

Diplom-Heilpädagogin (FH), Kinder-und Jugendlichenpsychotherapeutin

Eilenburger Str. 34

D- 04509 Delitzsch