

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, Konstruktionspielen, 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.