

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 widerspiegeln, 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.

© 2000 Gabriele Häufele

Diplom-Heilpädagogin (FH), Kinder-und Jugendlichenpsychotherapeutin

Eilenburger Str. 34

D- 04509 Delitzsch