

Ich bin der Dieb, du bist der Polizist!

Rollenspiele in der Psychomotoriktherapie

Aus den Grossbausteinen und Tüchern baut sich ein siebenjähriger Junge ein Haus, braucht noch etwas Unterstützung meinerseits und macht es sich darin schliesslich bequem. Bald steht er auf und ruft: „Jetzt trinke ich Tee.... – o-oh, der Tee hat mich böse gezaubert, jetzt bin ich ein Monsterdieb!“ „Oje, was passiert denn nun?“, frage ich erschrocken.

„Du wärst der Polizist. Ich hätte den Schatz gestohlen und du wolltest mich fangen. In meinem Haus könntest du mich aber nicht sehen, da drin bin ich sicher.“ Der Knabe baut sich aus Grossbausteinen eine Hütte, fährt mit dem Rollbrett davon und ruft strahlend: „Du kriegst mich nicht!“. Eine wilde Verfolgungsjagd beginnt; der Dieb entwischt mir immer wieder, manchmal nur ganz knapp, wenn er sich mutig weit weg von seinem Haus bewegt. Unterwegs zerstört der Monsterdieb laut lachend ein anderes Haus.

„Jetzt hättest du mich gefangen...“, flüstert er, und ich kann seinen Wagen packen, auf dem er sich zur Polizeistation führen lässt. „Da bleibst du jetzt. Und den Schatz gibst du zurück!“, erkläre ich schmunzelnd. Dem Räuber gelingt in einem unbeaufsichtigten Moment die Flucht, und als er wieder vor seiner Hütte steht, stelle ich erschrocken und empört fest, dass er ausgebüxt ist - worauf der Knabe freudig kichert und seine Beute hortet.

Ich als Polizist geh auf die Suche, und plötzlich muss ich aus der Ferne mit ansehen, das Monster die Polizeistation stürmt und eintritt. Bis ich jedoch da bin, ist dieses wieder über alle Berge.

In seinem Haus deponiert der Monsterdieb den Schatz und legt sich schlafen, steht aber bald wieder auf und meint: „Oh, hier hat es ja noch Tee...“. Er nickt wieder ein, erwacht aber bald mit den Worten: „Jetzt hat mich der Tee wieder als Mensch gemacht!“

Die Stunde neigt dem Ende zu und es ist an mir, auch diese Geschichte – im Sinne des Kindes – zu beenden, also dem Kind zu vermitteln, dass das Spiel nun enden wird.

Beim Aufräumen besprechen wir, was uns an der Stunde beziehungsweise an der Geschichte gefallen hat, ob wir irgendwo Angst hatten, wo wir uns stark gefühlt haben etc. In einer Zeichnung werden wichtige Momente festgehalten.

Das Rollenspiel in der kindlichen Spielentwicklung

Nachdem ab etwa Ende des zweiten Lebensjahres vertraute Alltagsgegebenheiten als fiktive „Als-ob“-Situationen nachgespielt und dazu meist Spielzeuge wie kleine Häuschen, Holzfiguren etc. verwendet werden, geht die Spielentwicklung im Schulalter eher in soziodramatische Spiele ohne Spielzeug über; die Kinder spielen z.B. „Schüelerlis“, Prinzessin oder Batman. Sogar Jugendliche spielen mitunter ähnliche „So-tun-als-ob“-Handlungen, wenn sie etwa einen Popstar oder den Helden aus einer TV-Serie imitieren.

Bis kooperatives Spiel in Gruppen gelingt, braucht es aus Sicht der Entwicklungspsychologie für das Kind erstmals die Möglichkeit zum Beobachten, bald zum Alleinspiel, später werden Spielsachen ausgetauscht oder geborgt und schliesslich findet gemeinsames, mehr oder weniger organisiertes Spiel statt. Die Fähigkeit zum kooperativen sowie diejenige zum Alleinspiel gelten natürlich als gleichermaßen wertvoll.

Was fühlt der Junge, das den Schatz stehlen und der Polizei davonkommen kann? Oder was gibt es denn einem Mädchen, das die böse Hexe spielt und allerlei zaubern kann? Wie fühlt sich ein Kind, das als Spiderman rettend unterwegs ist? Und wie geht es jemandem, der sich vor dem bösen Drachen in sein sicheres Haus zurückziehen kann?

Das Rollen- oder eben Fiktionsspiel vermag in vielerlei Hinsicht zu stärken:

- mit den „Als-ob“-Spielen erlebt sich das Kind zunächst im Nachstellen alltäglicher (vom Umfeld ausgeführten) Handlungen als selbstbestimmend;

- erlebte Situationen werden nachgespielt, dabei ergibt sich auch die Möglichkeit zur Variation sowie zur Verarbeitung;
- ausleben von heimlichen oder unerfüllbaren Wünschen; die Fiktion erlaubt die Realisierung des Unmöglichen und lässt Phantasien zu;
- in der Rolle des Starken können Kinder den Mut für Tätigkeiten entwickeln, die sie sich als „sich selbst“ kaum zutrauen würden; plötzlich erleben sie sich z.B. schnell, ganz leise, ganz laut, kämpferisch oder siegend;
- die Rolle des Gefährlichen oder Bösen kann im „Probehandeln“ getestet, mitunter die Reaktion des/der ggf. Mitspielenden beobachtet werden;
- das wiederholende Nachspielen kann der Bewältigung von Ängsten oder Krisen dienen;
- Grob- und Feinmotorik sowie die Fertigkeiten beim Bauen/Konstruieren im Spiel vielseitig geübt - beim Klettern, Niederspringen, Balancieren, Knöpfen von Seilen, Bedienen von Geräten usw.;
- der Zusammenhang von Ursache und Wirkung ermöglicht mitunter ein Gespür für Material sowie die Wirksamkeit des eigenen Handelns; wobei Letzteres wiederum die Selbstsicherheit und Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen vermag.

Spiele im Rahmen der Therapie

Rollenspiele bilden einen Teil der verschiedenen Inhalte der Psychomotoriktherapie, welche sich als Angebot zur Entwicklungsunterstützung in den Bereichen Motorik, Wahrnehmung und Selbstbild verstanden werden darf. Die gegenseitige Beeinflussung von Bewegung, Spiel, Handlung und den gleichzeitigen Gefühlen und emotionalen Erlebnissen ist dabei von wesentlicher Bedeutung. Meist werden die Rollenspiele (auch Phantasie- oder Fiktionsspiele genannt) von den Kindern initiiert und oft auch definiert, durchaus mit solch rotem Faden wie jenes des eingangs geschilderten Beispiels.

Indem wir (als Erwachsene) die kindlichen Spiele und Handlungen beobachten, ihnen Raum bieten, sie wertschätzen und dem Kind auch bestätigen, was wir bei ihm wahrnehmen, fühlt es sich angenommen.

Das Material, die Räumlichkeiten sowie das Einzel- oder Zweiergruppensetting der Psychomotoriktherapie bieten gute Bedingungen, damit das Kind sein eigenes Spiel finden, entwickeln und variieren kann – sei dies nun geprägt von Rollenspiel, Bewegungsspiel, Regel-, Funktions- oder Konstruktionspiel.

Im Therapiegeschehen können Impulse unsererseits zur Entwicklung beitragen. Diesbezüglich bietet sich an, unmittelbar im Spiel Stärke, Kraft oder Geschick der Handlungen zu betonen und erleben zu lassen. Manche Kinder wollen auch einen Rollentausch eingehen; sich oder das Spiel in der Rolle des Gegenübers erleben. Andere sind offen für die Ideensuche, wie die Geschichte auch anders verlaufen könnte... Und manchmal finden sich Parallelen zum Alltag, wenn wir darüber nachdenken, wo wir uns stark oder schwach, mutig oder unsicher oder schnell und geschickt erleben.

Beim rückblickenden Austausch meinte der Knabe aus dem erwähnten Beispiel, ihm hätten die Teile mit dem Teetrinken am besten gefallen, die seien besonders lustig gewesen...

Regula Dahinden, Psychomotoriktherapeutin (EDK)

Literatur:

Einsiedler, Wolfgang (1999): Das Spiel der Kinder

Weinberger, Sabine (2007): Kindern spielend helfen