

«Spielen wir heute wieder den schwarzen Panther?»

## **Rollenspiele in der Psychomotoriktherapie**

Das Rollenspiel stellt in der kindlichen Entwicklung eine von verschiedenen Spielformen dar. Rollenspiele haben für Kinder einen hohen Aufforderungscharakter, sich zu bewegen und sich auszudrücken. Schlüpft das Kind in eine andere Rolle, so ist dies oftmals ein Ausdruck sowie eine Verarbeitung seiner aktuellen Themen. In der Psychomotoriktherapie bietet das Rollenspiel dem Kind eine Möglichkeit, spielerisch unbekannte Eigenschaften oder Rollen auszuprobieren, Ängste zu überwinden, in seinen Grundbedürfnissen gestärkt und in seiner Sozialkompetenz gefördert zu werden. Beim Spielen in der Therapie macht das Kind in einem geschützten Rahmen wichtige Beziehungserfahrungen, erfährt Anerkennung und erlebt, dass es mit seinem Handeln etwas bewirken kann.

Annika\* liebt die Geschichten der mutigen und starken Pippi Langstrumpf. Im Kindergarten fällt es ihr schwer, sich auf neue Herausforderungen einzulassen – sei dies eine Zeichenaufgabe, ein Hüpfspiel oder ein neues Puzzle. Oftmals versucht sie Aufgaben auszuweichen, ändert sie ab oder gibt auf, bevor etwas erledigt ist. Dieses Verhalten wirkt hemmend auf wichtige Entwicklungs- und Lernprozesse. Die für das Selbstvertrauen wichtigen Erfolgserlebnisse bleiben aus.

Annika besucht die Therapie seit einigen Monaten. Heute hüpfte sie freudig auf die Schaukel, lässt sich langsam hin und her bewegen und meint «ich wäre jetzt Pippi Langstrumpf und sitze auf meinem Schiff». Soeben in die Rolle von Pippi geschlüpft, versucht sie selbstständig, sich mit der Schaukel fester in Bewegung zu setzen. Als dies nicht nach Wunsch gelingt, erzählt mir Annika von Pippi. «Weisst du, Pippi gibt nie auf. Die kann sogar ihr Pferd hochheben – so stark ist sie!». Ich ermutige Annika, das Schaukeln, wie man es auf einem «Ritiseili» kennt, nochmals zu versuchen. Nach einiger Anstrengung gelingt es. Annika freut sich. Nun gilt es, dass Pippi knifflige Aufgaben bestreiten muss. Schafft sie es wohl, über die wackligen Schaumstoffklötze zu balancieren, und mit dem Pedalo zur nächsten Matteninsel zu fahren? Annika macht sich auf den Weg und stolpert nach kurzer Zeit über einen Klotz. Sie seufzt verärgert, lässt sich dann aber zu einem wiederholten Versuch motivieren. Pippi gibt schliesslich nie auf, und muss auf der Insel einen Schatz holen. Das Pedalo macht Annika anfänglich ebenfalls zu schaffen, nicht ganz einfach ist der Bewegungsablauf, welcher einiges an Gleichgewicht und Koordination erfordert. Nachdem Annika das Pedalo anders platziert hat, und sich so die ersten Meter an der Sprossenwand festhalten kann, bestreitet sie auch den restlichen Weg zur Insel erfolgreich. Die Freude und der Stolz sind gross, als es Annika in der Rolle von Pippi bis zur nächsten Insel geschafft hat, und mit leuchtenden Augen in die Schatzkiste hineinschauen darf. «Juhu, Pippi hat es geschafft!». Solche Erfahrungen stärken Annika in ihrem Selbstvertrauen für weitere Herausforderungen, fördern die motorischen Kompetenzen und ermöglichen dank dem spielerischen, in Geschichten eingebetteten Rahmen neue Entwicklungsschritte.

Yannik\* hingegen besucht bereits die Schule. Das Lernen fällt ihm nicht leicht, er hat während des Unterrichts Mühe, sich zu konzentrieren. Mehrmals erzählt Yannik, dass er sich mehr Freunde wünschen würde, welche mit ihm spielen. Es fällt ihm schwer, andere Ideen annehmen zu können und sich in eine Gruppe einzufügen. Steht er in der Schule vor einer schwierigen Aufgabe, so ist er vielfach frustriert und traut sich Neues nicht zu. Nach Beginn der Psychomotorikstunde fragt Yannik sofort, ob wir wieder den schwarzen Panther spielen können. «Heute wäre das ein ganz spezieller Panther, den es nur selten gibt. Und er wäre ganz jung und wurde im Zoo neu geboren. Du spielst den Zoowärter», meint er zu mir. Nach der Besprechung des Spiels sind wir schnell in der Geschichte drin. Der Panther lebt sich im Zoo ein, wird von den Zoobesuchern für sein wunderbares Fell und seine Kunststücke bewundert, die er schon bald beherrscht. Der Panther klettert geschickt die Sprossenwand hoch und springt hinunter. Der Zoowärter staunt, lobt den Panther und schaut ihm gespannt zu. Der Panther genießt die Bewunderung und Anerkennung, die er im Spiel für sein Können und seine Fähigkeiten erhält. Später in der Geschichte, als der Panther mit einem Krokodil aus dem Zoo ausbricht, muss er seinen neuen Freund unterstützen. Das Krokodil ist auf die Hilfe des schlaun und schnellen Panthers angewiesen. In diesem Rollenspiel erlebt Yannik lustvoll, dass er mit seinen Fähigkeiten Anerkennung erhält und einen Freund unterstützen kann. Er übt sich in seinen sozialen Kompetenzen. Solche Erfahrungen sind wertvoll, um für spätere schwierige Situationen oder Konflikte gewappnet zu sein, und um neue Verhaltensstrategien kennenzulernen und auszuprobieren.

Diese zwei Beispiele zeigen auf, wie Rollenspiele als eine von verschiedenen Methoden in der Psychomotoriktherapie angewendet werden. Lassen wir also den Kindern Zeit zum Spielen – sei das draussen, im Kinderzimmer oder im Kindergarten. Zeit, um ein starker Löwe, eine mutige Prinzessin oder ein schlauer Fuchs zu sein.

\*Namen geändert

Lea Kolly  
Psychomotoriktherapeutin EDK