

## 1.6 Theater spielen

Theater ist ein beliebtes Mittel zur Animation in fast allen Fachbereichen. Das kann ein Theaterbesuch sein, es kann aber auch aktiv Theater spielen bedeuten.

Um in eine andere Rolle zu schlüpfen, ist eine gewisse Distanz zu sich selbst nötig. Dies bedingt, dass man als Fachperson die betreuten Menschen gut darauf sensibilisiert und ihnen klare Strukturen bietet, wann das Rollenspiel beginnt und endet.

Im Theaterspiel ist es möglich, andersartige, bisher unbekannte Emotionen zu erleben und Erfahrungen zu machen. Gerade für Menschen mit einer kognitiven Beeinträchtigung, die oftmals eingeschränkte Möglichkeiten haben, sich in die Gesellschaft einzufügen, kann dies sehr unterstützend wirken. So können sie sich unter anderem ein vielfältiges Handlungsrepertoire aneignen.

Theater kann, muss aber nicht immer auf einer Bühne stattfinden. Es kann als zusätzliches Mittel in Spiel- und Bewegungsstunden eingebaut werden. Diese Art von Theater nennt man auch «**Darstellendes Spiel**». Im Folgenden werden einige Möglichkeiten erläutert.

### Anwärm-Spiele

- ▶ Wir gehen durch den Raum, als hätten wir es eilig.
- ▶ Wir sind auf dem Mond und bewegen uns in Zeitlupe.
- ▶ Wir spielen verschiedene Zustände (glücklich, traurig, wütend usw.).
- ▶ Wir spielen Personen (bekannte Schauspieler, Politiker, Märchenfiguren usw.).
- ▶ Wir bewegen uns, als ob Gehen verboten wäre.
- ▶ Wir sind bei einem Fest und schütteln viele Hände.

### 1.6.1 Das Personale Spiel

Ein Einzelner oder eine Gruppe stellt etwas dar. Verschiedene Spielformen sind:

- ▶ **Scharaden:** (= gespielte Silbenrätsel) Ein Wort oder Spruch wird in seinen Teilen, Silben, Wörtern, Buchstaben pantomimisch dargestellt und von den Zuschauern erraten.
- ▶ **Pantomime:** Gespielte Szenen, bei denen nicht gesprochen wird.
- ▶ **Erzähltheater:** Eine Geschichte wird erzählt und gleichzeitig nachgespielt.
- ▶ **Sketche:** Gespielte Szenen und Witze, bei denen gesprochen wird.
- ▶ **Musical:** Eine Geschichte wird gesungen und gespielt.
- ▶ **Theater:** Stücke durch Improvisation erarbeiten und aufführen.
- ▶ **Schminken:** beliebte Aktivität; es dient ausserdem der Körperwahrnehmung.

(Mehr zum Thema Theater vgl. Kap. 2.5, S. 48.)

### 1.6.2 Das Figurale Spiel

Figurales Spiel heisst Theater mit Figuren, Puppen und Masken. Dabei werden drei wesentliche Gestaltungsformen unterschieden:

- ▶ Der Kopf der Figur ist mit dem Körper des Spielers verbunden (z. B. Handpuppe, Fingerpuppe, Handschattenfigur). Dazu gehören auch Masken (z. B. Gesichts-, Voll- und Halbmasken aus Gips, Pappmaché etc.).
- ▶ Der Puppenkopf sitzt auf einem Stock (z. B. Stabpuppe, Stockhandpuppe).
- ▶ Der Puppenkopf hängt an Fäden oder starren Drähten (z. B. Gliedermarionette, Tuchmarionette, Schlenker- oder Schleuderpuppe).

Puppen und Masken können auch auf einfache Weise selbst hergestellt werden (vgl. Themen- einheit Animation, Spielen, Anleiten sBK KIN).

Dies wird vom Spielenden als lustvoll erlebt, weil er ohne neue Anstrengungen Verhaltensweisen wiederholen kann und damit in die Lage versetzt wird, *«sich seine eigenen Fähigkeiten zu beweisen und sich die ganze Welt mit diesen Fähigkeiten zu unterwerfen»* (Piaget, 1969). Der Symbolismus bietet dem Kind eine lebendige und dynamisch persönliche Sprache, die unentbehrlich ist, um seine subjektiven Erfahrungen auszudrücken, die nicht in die kollektive (allgemein vereinbarte) Sprache übersetzt werden können. Dies kann auch für Menschen mit einer geistigen Behinderung, die sich oft in einer eigenen Sprache ausdrücken, von Bedeutung sein.

## 2.5 Rollenspiele

Im Alter von **3–7 Jahren** entwickeln die Kinder immer mehr Spielgeschichten. Man spricht dann vom eigentlichen Rollenspiel.

Nun werden nicht nur Alltagssituationen, sondern auch irrealer, unlogischer Handlungen und Fantasiegeschichten gespielt. Mädchen wählen häufig Prinzessinnen und Feenfiguren, Buben wollen oft Ritter, Piraten oder Superhelden sein. Aber auch Tiere werden gerne nachgeahmt.

Längere Szenen von eigenen Erlebnissen (z. B. ein Unfall im Alltag, Eindrücke eines Zirkusbesuchs), aber auch Ausschnitte aus Geschichten, Märchen und Filmen werden nachgespielt. Manchmal übernimmt ein Kind über längere Zeit die gleiche Rolle.

Immer mehr wächst das Interesse, mit anderen Kindern zusammen zu spielen. Zwischen **6 und 8 Jahren** beginnt das soziale Spiel. Häufig gespielte Szenen in dieser Zeit sind: Schule, Geburtstagsparty, Heirat, Detektivgeschichten, Berufe etc. Es wächst das Bedürfnis, etwas Einstudiertes vorzuführen.

Auch Jugendliche spielen noch Als-ob-Handlungen (z. B. wenn sie einen Lehrer oder Popstar imitieren).

In Kindergärten, Schulen, Heimen und in der Erwachsenenbildung wird das Rollenspiel als Möglichkeit zur Selbsterfahrung, Problemlösung und Konfliktbewältigung angeboten.

Einstiegsspiele (zum Rollenspiel):

- ▶ «Ein Bild malen»: Das Thema eines Bildes wird vorgegeben (z. B. Urwald). Ein Spieler nach dem anderen wird aufgerufen und stellt sich als etwas (Baum, Tier ...) ins Bild. Ist das Bild vollständig, wird es durch Musik zum Leben erweckt.
- ▶ Mit einem «Zauberteppich in verschiedene Länder reisen».
- ▶ «Spiegelpantomime»: Paare stehen sich gegenüber. Einer spiegelt die Bewegungen des anderen (z. B. Zähne putzen, kämmen, Grimassen schneiden ...).
- ▶ «Schatzkiste»: Wir laufen pantomimisch durch eine Höhle, springen über Gräben, tasten uns an Abgründen vorbei, finden am Ende eine Schatzkiste mit verschiedenen Sachen (Krone, Schwerter, Essen, Kleider etc.), packen diese aus und spielen damit.

### 2.5.1 Grundformen des Rollenspiels

- ▶ **Spontanes Rollenspiel:** Die Spieler werden unabhängig von einer leitenden Person aktiv. Sie spielen für sich allein oder auch mit einigen anderen zusammen. Die Betreuerin greift nicht ein, gibt auch keine Anregungen und mischt sich in Konfliktsituationen möglichst nicht ein. Die Gestaltung wird ganz den spielenden Personen überlassen.
- ▶ **Gelenktes Rollenspiel:** Wird von einer leitenden Person geplant und begleitet. Sie gibt gewisse Strukturen vor wie Thema, Material, Problemstellung. Der Spielverlauf und der Ausgang des Spiels ergeben sich im Spielprozess.

- ▶ **Förderung von Fantasie und Kreativität:** Besonders wenn Gegenstände keine klare Bedeutung vorgeben, reizen sie zum Verfremden und zum Erfinden neuer Bedeutungen und regen so die Fantasie an.
- ▶ **Psychologische Aspekte des Rollenspiels:** In ihren Fantasiespielen erlebt die spielende Person eine gewisse Allmacht und kann so ihre täglich erlebte Machtlosigkeit gegenüber Autoritäten und vorgegebenen Strukturen kompensieren.  
Durch wiederholtes Nachspielen von Szenen, die Angst machen (z. B. Angst vor Geistern, wilden Tieren, Träumen etc.), kann der Spielende diesen Ängsten auch nonverbal Ausdruck verleihen und sie so besser bewältigen.  
Im Fantasiespiel können heimliche oder unerfüllte Wünsche ausgelebt werden. Die Fiktion erlaubt die Realisierung des Unmöglichen (z. B. als Vogel fliegen, auf einem Seil Kunststücke machen und beklatscht werden etc.).  
Das Rollenspiel kann auch eine gewisse Ventilfunktion haben. Gestaute Aggressionen oder unangepasste Verhaltensweisen können auf eine spielerische Art ausgelebt werden (z. B. in der Rolle eines frechen Clowns, der den Zirkusdirektor ärgert, als böse Hexe, die alle verzaubert etc.).
- ▶ **Positive Emotionen erfahren:** Das Ausleben eigener Fantasien und das Schlüpfen in Wunschrollen macht vielen Menschen grossen Spass. Das Gefühl selbstbestimmten Handelns führt zu Zufriedenheit und Lebensfreude.

Gerade in der heutigen Zeit, die durch ständig wechselnde Einflüsse, geführte Aktivitäten, wenig natürlichen Spielraum, TV und Computerkonsum geprägt ist, sind solche Spiels Inseln wichtig, um einen inneren Freiraum entwickeln, stärken und pflegen zu können.

## 2.6 Regelspiele

Als Regelspiele werden Spiele bezeichnet, die durch ein mehr oder weniger vielfältig zusammengesetztes Regelwerk organisiert sind. Meistens sind Regelspiele für mindestens zwei Spieler.

Entwicklungspsychologisch löst das Regelspiel das Symbolspiel ab, wenn das Kind sozialfähig wird. Es ist das Spiel des sozialen Wesens. Ungefähr im Alter von **4–10 Jahren** nimmt das Interesse an Regelspielen zu. Kinder finden dann immer mehr Gefallen daran, in Konkurrenz zu treten, sich zu messen und werden fähig, auch einmal eine Niederlage zu ertragen.

Piaget beobachtete Kinder beim Murmelspiel, liess sich von ihnen nicht nur die Regeln erklären, sondern fragte sie auch, woher die Regeln kamen und ob sie sich verändern liessen. Er stellte fest, dass ein Zusammenhang zwischen der Einstellung zur Regel und dem Alter der Kinder besteht. Dabei stellte er zwei Stadien der moralischen Entwicklung fest (vgl. Themeneinheit Entwicklungspsychologie):

- ▶ **Heteronomie:** (Abhängigkeit, ab 4.–5. Lebensjahr), in diesem Stadium werden die Regeln von Autoritäten bestimmt und sind unveränderbar (rigide).
- ▶ **Autonomie:** (ab 9.–10. Lebensjahr), in diesem Stadium erkennen Kinder, dass sich Menschen in ihren moralischen Einstellungen unterscheiden und Regeln auf gegenseitigen Vereinbarungen beruhen, die man auch in Abstimmung mit den anderen ändern kann (flexibel).

Es gibt eine grosse Auswahl an Regelspielen für drinnen und draussen:

- ▶ **Soziale Regelspiele:** Verstecken und Suchen, Fangspiele, Blinde Kuh, Der Fuchs geht um, Räuber und Gendarm usw.
- ▶ **Einfache Kartenspiele:** Schwarzer Peter, Uno, Quartett, Mogeln, Quizspiele usw.
- ▶ **Geschicklichkeitsspiele:** Mikado, Flohhüpfen, Gummihüpfen, Fadenspiele, Angelspiel usw.