Anja Kayser & Egon Kayser

Spiel, Spielen, Therapie

Eine Theorie des Spielens und ihre Anwendung auf das Spiel in der Ergotherapie

Neue Reihe Ergotherapie

Herausgeber:
Deutscher Verband der Ergotherapeuten e.V.

Reihe 2: Fachbereich Pädiatrie
Band 5

Zu den Autoren

Anja Kayser ist seit 1987 Ergotherapeutin. Nachdem sie zuerst mit Alkohol- und Medikamentenabhängigen und in der Psychiatrie gearbeitet hatte, arbeitet sie seit 1990 mit Kindern. Seitdem beschäftigt sie sich unter anderem intensiv mit der Sensorischen Integrationstherapie und schloss 1997 die diesbezügliche berufsbegleitende Weiterbildung mit der Prüfung zur ET-SI/DVE ab. Seit Juni 1999 arbeitet sie in eigener Praxis.

Dr. phil. Egon Kayser ist seit sechs Jahren leitender Psychologe in der Psychosomatischen Klinik Bad Neustadt, absolvierte Ausbildungen in Gestalttherapie und analytischer Gruppenpsychotherapie, war zuvor einige Jahre in der Leitung einer Ergotherapieschule und einer Logopädenlehranstalt und hat viele Jahre an zwei Ergotherapieschulen und zwei Logopädenlehranstalten Psychologie gelehrt.

Anja Kayser & Egon Kayser

Spiel, Spielen, Therapie

Eine Theorie des Spielens und ihre Anwendung auf das Spiel in der Ergotherapie

Schulz-Kirchner Verlag

Idstein 2001

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Besuchen Sie uns im Internet: www.forum-ergotherapie.de

1. Auflage 2001
ISBN 3-8248-0417-4
Alle Rechte vorbehalten
© Schulz-Kirchner Verlag GmbH, Idstein 2001
Umschlagentwurf: Wipper & Partner GmbH, Karlsruhe
Lektorat: Beate Kubny-Lüke
Druck und Bindung: Rosch-Buch Druckerei GmbH, Scheßlitz
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung 7

2 Spiel als einer von vielen Handlungstypen 9

3 Abgrenzung von Spiel und Spielen gegenüber Spielmaterial, Spielregeln und Pseudospiel 11

4 Klassen/Typen von Spielen 13

5 Warum ist Spielen so wichtig? Warum und wozu spielen Kinder? 22

5.1 Sensomotorische und kognitive Entwicklung 23

5.2 Spiel und Spracherwerb 26

5.3 Sozioemotionale und Persönlichkeitsentwicklung, Entwicklung des Sozialverhaltens 27

5.4 Entwicklung des Spielens als einer Verhaltenseinheit? 33

6 Spielen ist selbstregulatorisch 34

7 Spielen im Spannungsverhältnis zwischen Gewohntem und Unbekanntem 38

8 Spielen, Komplexitätsreduktion und Konsequenzen 44

9 Spielen und Spiel 48

10 Spielen in der Ergotherapie 53

10.1 Spiel bei erwachsenen Patienten in der Ergotherapie 54

10.2 Spiel bei Kindern in der Ergotherapie 54

10.3 Spielen und Beziehung 63

10.4 Spielen und Üben 64

11 Zusammenfassung 68

12 Anhang: Anmerkungen zur mathematisch-wirtschaftlichen Spieltheorie 70

13 Literaturangaben 75

1 Einführung

In diesem Beitrag wollen wir uns mit dem Spielen beschäftigen. Das Spielen ist eine in unserer Gesellschaft weit verbreitete Tätigkeitsform. Im Sand spielen, Lotto spielen, Schauspiel, "Du spielst mir was vor!", „Was wird denn hier gespielt!", Spieltheorie, Spieltherapie.... Es gibt Spiele für Erwachsene und für Kinder und, v.a. bei Kindern, auch sog. freies Spielen. Spiel und Spielen sind offenbar feste Bestandteile von Alltag, Literatur, Wissenschaft und Therapie. Häufig ist jedoch unklar, wo bei einer Tätigkeit das Spielen anfängt und wo man nicht mehr von Spielen sprechen kann. Sicher hat Spielen für Erwachsene eine andere Bedeutung als für Kinder, und Spielen in der Freizeit hat eine andere Bedeutung als Spielen in der Therapie. Wir wollen uns in diesem Beitrag schwerpunktmäßig dem Spielen von Kindern widmen. Wir wollen der Frage nachgehen, warum Kinder so viel spielen und welche Bedeutung das Spielen für die Entwicklung von Kindern hat.

Wir werden im Rahmen dieses Beitrags eine Theorie des Spielens entwickeln mit Kriterien, die zur Definition, was Spiel ist, beitragen und die Spielen von anderen Tätigkeiten, wie z.B. Üben, abgrenzen.

Danach werden wir uns der ergotherapeutischen Behandlung von Kindern zuwenden. Im Rahmen dieser Behandlungsform (aber auch in anderen Förderangeboten, nicht nur für Kinder, aber besonders da) wird viel von Spielen gesprochen. Wir wollen uns anhand von Fallbeispielen näher anschauen, wann im Rahmen eines ergotherapeutischen Angebots wirklich gespielt wird und wann das nicht mehr der Fall ist, obwohl vielleicht immer noch davon geredet wird.

Auch wollen wir zu einer Bewertung von Spielangeboten versus Übungsangeboten für Kinder in der ergotherapeutischen Behandlung kommen.

Wann spricht man von Spiel oder Spielen? „Spielen" ist ein Wort, das wir alle früh erworben haben. Die meisten werden es mit den Bedeutungen, die sie damit verbinden, nicht so genau genommen haben. Jeder versteht sich als Experte: Man schaut kaum hin und schon ist man sicher: Da wird gespielt. Diese subjektive Sicherheit eilt sozusagen allen genaueren Betrachtungen schon voraus. Wir glauben,

sicher zu sein, überlegen dabei nicht, wie wir zu diesem Urteil kamen. „Ein Bilderbuch anschauen ist doch kein Spielen!“ sagt man vielleicht ganz schnell, aber schwerer ist es zu sagen, warum es das eigentlich nicht ist. Wir wissen es zwar, wir haben das Urteil, aber es fehlen die Kriterien, nach denen wir das feststellen. Wenn man sich das einmal genauer anschaut, welche Urteilskriterien man eigentlich anwendet, merkt man meist schnell, dass diese gar nicht ausreichen, irgendwie unzulänglich sind. So sagt z.B. jemand auf die Frage, was denn charakteristisch für das Spielen sei: „Der Weg ist das Ziel!“ Erst finden wir das überzeugend, dann fragen wir, ob das nicht auch für ein gutes Essen zutrifft, das man einnimmt, sofern es dabei um das Genießen und nicht in erster Linie um das Sattwerden geht. Ist da nicht auch der Weg das Ziel? Ist es deshalb Spiel? „Essen ist doch nicht Spielen!“ sagt der andere. In einem „sokratischen“ Dialog könnte man es vielleicht weiter klären. Aber während die antiken griechischen Philosophen noch die Erwartung hatten, dadurch zu den endgültigen Ideen und Wahrheiten vorzudringen, sind wir ja heute diesbezüglich sehr viel skeptischer. Unser Ziel ist es, Kriterien festzulegen, nach denen man sinnvoll bestimmen kann, was Spielen ist und was nicht.

In der Literatur (z.B. Bettelheim, 1980; Bundy, 1998; Huizinga, 1938) finden sich natürlich schon verschiedene Äußerungen über das, was Spiel und Spielen „eigentlich“ ausmacht:

1. Lustbetonte Auseinandersetzung mit uns selbst, unseren Mitmenschen und unserer Umwelt
2. Es besteht intrinsische Motivation
3. Aufmerksamkeit eher auf Weg als auf Ziel gerichtet
4. Handeln eher vom Organismus als von Reizen gelenkt bzw. intern kontrolliert
5. Eher nachahmendes Verhalten
6. Freiheit von außen auferlegten Regeln
7. Aktive Teilnahme erforderlich
8. Frei von vielen durch die objektive Realität auferlegten Zwängen
9. Entwicklung von kognitiven und motorischen Fähigkeiten als Funktion des Spiels
10. Nicht so gemeint
11. Außerhalb des gewöhnlichen Lebens
12. So-tun-als-ob-Gefühl
13. Kein materielles Interesse
14. Kein “Werk” darf herauskommen
15. Innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen bzgl. Zeit und Raum

Die erste „Definition“ stammt vom Arbeitskreis „Praxis“ (1982), die Punkte zwei, vier und acht wurden von Bundy (1998) als Kriterien für Spielen in der Ergotherapie ins Feld geführt, der neunte sowie (im Sinne von Spaß und Lust) der erste

Punkt stammen von Bettelheim (1990), die übrigen Kriterien findet man verstreut in der Literatur, einige schon bei Huizinga (1938). Auf viele dieser Kriterien werden wir im weiteren Text zurückkommen. Deutlich wird aber vielleicht, dass es keine wirklich stringent aufgebaute Theorie des Spielens gibt, dass vielmehr auf eine Vielzahl theoretisch eigentlich unverknüpfter Kriterien verwiesen wird.

Für unsere Zielsetzung

- ist es zum einen nötig, Spiele in einer sehr weitreichenden Bedeutung zu verstehen, so dass die verschiedensten Spieltypen darunter passen,
- ist es zum anderen nötig, die Definitionskriterien für Spiel und Spielen so zu wählen, dass damit über Spielen in der Ergotherapie etwas Substanzielles gesagt wird und die Frage entschieden werden kann, ob ein bestimmtes Verhalten in einer Stunde als Spiel bezeichnet werden kann,
- muss eine Definition gleichzeitig Spiele von anderen Handlungen abgrenzen helfen, trennscharf sein.

2 Spiel als einer von vielen Handlungstypen

Zu Beginn möchten wir nun genauer klären, womit wir uns befassen. Als erste Frage stellen wir uns, welche anderen Handlungstypen es denn gibt bzw. in welcher Reihe von Handlungstypen wir das Spiel zu sehen haben. Ganz offensichtlich hat das Spiel für Kinder - und zwar umso mehr, je jünger sie sind - eine besondere, zentralere Bedeutung, während sich für Ältere das Spektrum von Handlungstypen allmählich erweitert, innerhalb dessen das Spiel aber ein wichtiger Typ des Handelns bleibt - jedoch nicht mehr der wichtigste: „Für Kinder ist die Hauptform des Handelns das Spiel, für ältere Kinder, Jugendliche und Erwachsene wird die Hauptform des Handelns mehr und mehr die Arbeit” (Oerter, 1982, S. 618).

In Abbildung 1 haben wir schematisch dargestellt, dass Spiel gegenüber den anderen Handlungstypen bei Kindern (Abb. 1a) einen sehr großen, bei Erwachsenen (Abb. 1b) einen kleineren Stellenwert hat. Dies variiert aber auch mit der Epoche