

Game Over?

Das Gesellschaftsspiel als Mittel zur Kommunikation in der Kinder- und Jugendhilfe

DDDr. Ulrike Kipman

DDDr.ⁱⁿ Ulrike Kipman studierte Psychologie, Mathematik, Pädagogik und Rechtswissenschaften an der Universität Salzburg und promovierte in den Geisteswissenschaften, den Rechtswissenschaften und den Naturwissenschaften. Sie absolvierte die Ausbildung zur Klinischen und Gesundheitspsychologin sowie die Ausbildung zur Arbeitspsychologin. Sie ist Wahlpsychologin und Sachverständige am Landesgericht Salzburg in den Bereichen Kinder-/Jugend-/Familienpsychologie sowie im Bereich Arbeitspsychologie (Erwerbsunfähigkeit/Invalidität) und Berufskunde.

Einleitung

Kinder, die in der Kinder- und Jugendhilfe betreut werden sind oft in der Entfaltung ihrer persönlichen Fähigkeiten durch eigene Blockaden oder auch durch äußere Umstände beeinträchtigt, sie bringen vielfach physische, psychische und sexuelle Gewalterfahrungen mit.

Viele der Kinder, die in Wohngemeinschaften / Pflegefamilien oder in sonstige stationäre Einrichtungen aufgenommen werden, haben dadurch bedingt Sozialisationsdefizite, Verhaltensauffälligkeiten, Beziehungsstörungen, Defizite im Lernbereich, Selbstwertprobleme und / oder Probleme mit Gruppenstrukturen.

Mehr als 80% der Kinder / Jugendlichen, die in eine Einrichtung kommen, haben keine oder fast keine Erfahrung mit Gesellschaftsspielen weil es vielfach im elterlichen Haushalt keine Spiele gab oder nicht mit ihnen gespielt wurde. Trotzdem zeigt sich, dass Kinder in der Unterbringung immer wieder gemeinsam spielen (wollen) und sich für Gesellschaftsspiele begeistern können.

In einer Langzeitstudie wurde eruiert, welche Gesellschaftsspiele von Kindern / Jugendlichen in diesem Kontext gewählt werden und ob es Unterschiede in der Auswahl des Spiels in Bezug auf die Problematik gibt. Weiters wurde untersucht, was das gemeinsame Spielen in Einrichtungen bringt und ob Kommunikationsstrukturen dadurch verbessert werden können. In einem Versuch mit Kindern und Jugendlichen zwischen 5 und 17 Jahren wurden verschiedene Arten von Brettspielen mit Kindern und Jugendlichen in Wohngemeinschaften gespielt. Die Kinder / Jugendlichen wurden beim Spiel beobachtet um analysieren zu können welche Arten von Gesellschaftsspielen in welchem Setting für welche Problemstellungen und Altersgruppen besonders hilfreich sein können und welche Arten von Gesellschaftsspielen sich bei untergebrachten Kindern weniger eignen.

Die Studie

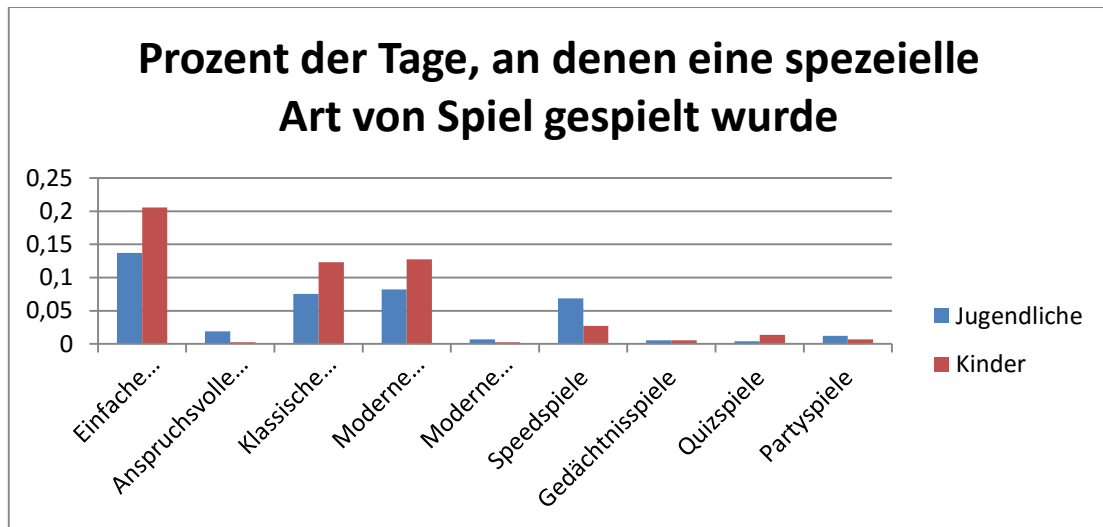
Insgesamt wurden 8 Kinder zwischen 5 und 12 Jahren und 15 Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren mit unterschiedlichen Störungsbildern über einen Zeitraum von einem Jahr beobachtet (welche Spiele werden gewählt / welche Präferenzen haben Kinder mit bestimmten Störungsbildern / wie verläuft die Kommunikation). Die Kinder / Jugendlichen hatten verschiedene Spieltypen zur Auswahl:

- Einfache Kartenspiele (UNO, SkipBo, Elfer Raus, Phase 10...)
- Anspruchsvolle Kartenspiele (Wizard,...)
- Klassische Brettspiele (Mensch ärgere dich nicht, Halma, Mühle,...)
- Moderne Brettspiele (Scotland Yard, Heimlich und Co,...)
- Moderne Klassiker (Carcassonne, Siedler, Risiko...)
- Speedspiele (Jungle Speed, Speed Cups, Ligretto, ...)
- Gedächtnisspiele (Memo Crime, Memo Cards, Memory,...)
- Quizspiele (Trivial Pursuit, Millionenshow, ...)
- Partyspiele (Activity, Outburst, Tabu, ...)

Ergebnisse

Auswahlhäufigkeit

Mit Abstand am häufigsten wurden sowohl von den Kindern als auch von den Jugendlichen einfache Kartenspiele ausgewählt. Diese wurden an ca. 20% der Beobachtungstage von zumindest 2 Kindern / Jugendlichen zumindest einmal gespielt. Ungefähr gleich häufig (unabhängig von der Altersgruppe) wurden klassische und moderne Brettspiele ausgesucht. Speedspiele waren bei den Jugendlichen weit beliebter als bei den Kindern (Auswahl an 7% der Beobachtungstage bei den Jugendlichen und an 3% der Beobachtungstage bei den Kindern). Anspruchsvolle Kartenspiele, Moderne Klassiker, Gedächtnisspiele sowie Quiz- und Partyspiele wurden kaum gespielt (Auswahl an weniger als 2% der Beobachtungstage).



Welche Arten von Spielen sprechen welchen Typ an?

Zusätzlich wurde erhoben, welche Art von Spiel sich besonders gut für verschiedene Problemstellungen eignet. Exemplarisch werden hier häufige Störungen von untergebrachten Kindern / Jugendlichen den Kategorien zugeordnet:

	Bindungsstörungen/Beziehungsstörungen	ADHS	Impulskontrollstörungen	Störungen des Sozialverhaltens	Lernstörungen
Einfache Kartenspiele	x	x	x		x
Anspruchsvolle Kartenspiele	x				
Klassische Brettspiele	x				
Moderne Brettspiele	x			x	x
Moderne Klassiker					
Speedspiele		x		x	
Gedächtnisspiele					
Quizspiele		x			
Partyspiele		x	x		

Für Kinder mit ADHS eignen sich naturgemäß Spiele, die kurz dauern und gute Reaktionszeiten (Speedspiele / einfache und schnelle Kartenspiele) erfordern. Aufgrund der Neugier und der Entdeckungsfreude sind ADHS-Kinder / Jugendliche auch affin gegenüber Quizspielen und Partyspielen wenngleich es hier zu überzufällig vielen Konflikten kommt

sobald im Team gespielt werden muss. Kinder / Jugendliche mit Beziehungsabbrüchen und Bindungsstörungen neigen tendenziell zu Brettspielen, bei denen länger gemeinsam in der Runde gespielt wird (Mensch ärgere dich nicht, Scotland Yard, heimlich und Co, Cluedo, ...). Liegt eine Impulskontrollstörung vor, gestaltet sich das gemeinsame Spiel vielfach schwierig, hier eignen sich am besten einfache Kartenspiele und moderne Brettspiele im Zweiersetting. Vielfach haben Kinder mit derartigen Störungsbildern auch Freude an Partyspielen wie Activity o.ä.. Kinder, die an einer Lernstörung (oder auch an Entwicklungsverzögerungen) leiden spielen vielfach sehr gerne. Sie wählen meist einfache Kartenspiele sowie einfache moderne Brettspiele aus und meiden jede Art von Speedspielen, Gedächtnisspielen und Quizspielen.

Kommunikationsmuster

In der Beobachtung zeigt sich, dass die Kinder und Jugendlichen durch das gemeinsame Spiel kommunizieren lernen. Sie sind gezwungen, Dinge verständlich zu artikulieren und sich mit Partnern oder einem Team anzusprechen (Scotland Yard, Activity,...). Teamsettings sind naturgemäß konfliktanfälliger als Spiele, bei denen die Kinder / Jugendlichen selbst für ihr Handeln verantwortlich sind. Spiele, die viel Glück erfordern führen zu mehr Streit als Spiele, bei welchen das Gewinnen / der Vorteil von der eigenen (guten) Taktik abhängt. Am wenigsten Konflikte gibt es im Zweiersetting bei Spielen, die stark taktikabhängig sind sowie bei Speedspielen (Schach, Mühle, ...).

Zusammenfassung

Das gemeinsame Spiel führt zu gemeinsamer Kommunikation und zu einem gruppendynamischen Prozess. Gerade in der Unterbringung ist dies eine Möglichkeit, mit den Kindern / Jugendlichen in Kontakt zu treten und Zeit mit ihnen zu verbringen. Die Kinder / Jugendlichen spüren, dass man sich explizit ihnen widmet. Es wird gemeinsam gelacht, diskutiert und gerätselt, was der Beziehung zwischen Betreuer/in (Pflegermutter / - vater) kann durch das Spielen unbeschwert verbessert werden, zudem trägt es dazu bei, die Gruppenstruktur zu festigen und auf einfache Art und Weise gemeinsame Erlebnisse zu schaffen. Die Beobachtung zeigt auch, dass bestimmte Arten von Spielen sich besser für die Heimunterbringung eignen als andere und dass es durchaus Unterschiede in den Präferenzen in Abhängigkeit vom Störungsbild gibt. Einfache Kartenspiele und moderne sowie klassische Brettspiele werden am häufigsten gespielt. Der Anschaffung von Strategiespielen oder Spielen mit einer langen Spieldauer ist die Anschaffung der oben genannten Spiele vorzuziehen.