



Spielarten – Das Rollenspiel I

Es lohnt sich als Fachperson für Elementarpädagogik, die verschiedenen Spielarten von Kindern zu kennen und sich mit diesen auseinanderzusetzen. Im Mittelpunkt dieses Textes stehen das Rollenspiel und seine Facetten. Ziel ist es, die Spezifik der einzelnen Spielarten zu verstehen. Dieses Wissen ist bedeutsam dafür, Spielen und Spiele didaktisch angemessen, d.h. unter Beachtung des Wesens der einzelnen Spielart, unterstützen und begleiten zu können. Zudem sichert ein breites Angebot verschiedener Spielarten, dass Kinder vielfältige Aktivitäten auch während der Spielphasen erleben und so ein größeres Spektrum an Erfahrungen sammeln.

Ina Schenker

„Das Spiel wird als Ausdruck der besonderen Lebhaftigkeit, der Sorglosigkeit und einer hoch entwickelten Phantasie des Kindes betrachtet.“ (Elkonin, 1980, S. 14)

Das Rollenspiel ist auf den ersten Blick leicht zu definieren: Kinder übernehmen beim Spielen eine Rolle. Auf den zweiten Blick ist dies nicht so leicht wie es scheint. **Rollenspiel ist die komplexeste und herausforderndste Spielart, die Kinder spielen können.**

Um diese Aussage zu verifizieren, wird nach der Beschreibung der Rollenspielphänomene detailliert die Entwicklung des Rollenspiels dargestellt. Es soll deutlich werden, dass die Entwicklung des Rollenspiels parallel zur kognitiven Entwicklung der Kinder verläuft.

Rollenspiel ist die komplexeste und herausforderndste Spielart, die Kinder spielen können.

Phänomene des Rollenspiels

Für die spezifische Spielart des Rollenspiels werden in der Literatur verschiedene Begriffe verwendet: Fantasie-, Illusions- oder imaginatives Spiel (Einsiedler, 1999). Rollenspiele sind Spiele mit **Darstellungscharakter**¹. Kinder folgen ihrem Wunsch, etwas zu sein, was sie - aufgrund ihres Alters bzw. Entwicklungsstandes - noch nicht sein können. Dieser Widerstreit mit ihrer Umgebung wird durch einen fundamentalen Spielimpuls der Kinder gelöst. So schaffen sie sich durch ihr „So-Tun-Als-Ob“ eine **eingebildete, fiktive Realität**, die das widerspiegelt, was Kindern in ihrer sozialen Umwelt widerfährt. Sie treten in ein „in sich geschlossenes Universum“ ein. Ein Grundzug ist, anderen und sich selbst glauben zu machen, dass man etwas anderes als „sich selbst“ sei (Caillois, 1958; Scheuerl, 1974).

Kinder imitieren die Erwachsenen: Nach dem Heraustreten aus dem Alltag, nehmen sie Aussehen und Bedeutung für sie eindrucksvoller anderer Personen an und ahmen diese nach. Meist sind es zuerst die Eltern, später werden andere Personen in ihren Funktionen (Oma/Opa) oder in ihren bestimmten Berufen (Arzt/Ärztin, Lehrer:in), nachgespielt. Das So-Tun- Als-Ob ist für Kinder die Möglichkeit, sich eine Welt zu konstruieren, so, wie sie diese aktuell bewältigen können.

„Sie können Gefühle und Gedanken haben und Tätigkeiten verrichten, die ihnen sonst nicht zugänglich wären. Die vielfältigen Möglichkeiten der Selbstdarstellung beinhalten eine Auseinandersetzungsmöglichkeit mit dem Selbst und tragen so zur Identitätsentwicklung bei“ (Renner, 2008, S. 110).

In Rollenspielen **schlüpfen Kinder in eine von ihnen gewählte Rolle** und gestalten diese nach oder auch aktiv um, die erlebten Erfahrungen, die Wünsche und Fantasien der Kinder werden sichtbar.

„Im Spiel des Menschen wird die menschliche Tätigkeit derart nachgestaltet, daß [sic] ihr soziales, eigentlich menschliches Wesen hervortritt, die Aufgaben der Tätigkeit und die Normen der zwischenmenschlichen Beziehungen in den Vordergrund gelangen“ (Elkonin, 1980, S. 31).

Besonders Rollenspiele sind mit ihren Themen, Ausgestaltung der Rollen und den beim Spielen verwendeten Gegenständen ein **Spiegel der**

Rollenspiele sind Spiele mit Darstellungscharakter.

Kinder imitieren die Erwachsenen

¹ Im nachfolgenden Text findet der Begriff des Rollenspiels, im Sinne von Play, Anwendung. Weiterhin bilden die sechs Merkmale des Spiels, die Hans Scheuerl nach seiner Auseinandersetzung mit verschiedenen Spieldefinitionen zusammengefasst hat, die theoretische Grundlage.

jeweiligen Gesellschaftsordnung und sind deshalb nicht frei von Umwelteinflüssen. Mogel (2008) formuliert das so:

„Das kindliche Spiel ist, wie alle kindlichen Aktivitäten, niemals ganz frei von Umwelteinflüssen. Es bestehen [...] zahlreiche und vielgestaltige Umwelteinwirkungen darauf:

1. dass gespielt wird- oder aber;
2. dass nicht gespielt wird (Ermöglichung oder Verhinderung des Spielens);
3. was gespielt wird (Inhalte des Spielens);
4. womit gespielt wird (Spielgegenstände, -materialien; Spielzeug);
5. wie gespielt wird [...];
6. wo gespielt wird (Spielorte, Spielräume);
7. wie lange gespielt wird (Zeitraum, Dauer des Spiels);
8. mit wem gespielt wird (Personen, Spielpartner)“ (Mogel, 2008, S. 75).

Jedes Rollenspiel hat eine **spezifische Struktur**:

- Mindestens zwei Kinder finden sich zu einem gemeinsamen Spiel.
- Die Kinder einigen sich auf ein bestimmtes Sujet, auf einen bestimmten Inhalt und die dazu passenden Handlungen, Ziel ist die Umsetzung des gewählten Spielthemas.
- In jedem Spiel wird die gewählte Spielsituation ständig erneuert. Das Moment der Gegenwärtigkeit bedeutet, dass die Veränderung bspw. des Spielinhaltes oder der Spielhandlung des Spielers/der Spielerin selbst nicht vorhersehbar ist.
- Sie verteilen die zum gewählten Spielthema dazugehörenden Rollen.
- Jedes Kind verwandelt sich in eine fiktive Person, in einen „Rollen-träger [...] und verhält sich nach den Regeln des Rollenscripts“ (Oerter, 2011, S. 99).
- Gegenstände werden so umgewandelt oder umgedeutet, dass sie zum Spielgeschehen passen (das ist jetzt einmal das Bett) oder es wird Spielzeug benutzt.
- In den untereinander zugewiesenen Rollen, Rückmeldungen und Bemerkungen der anderen Kinder zeigt sich die Stellung jedes Kindes in der Kindergruppe (Caillois, 1958; Elkonin, 1980; Oerter, 2011).

Jedes Rollenspiel hat eine spezifische Struktur.

Wygotski (1980) vertritt die Hypothese, dass jedes Spiel- so auch Rollenspiele- Regelspiele sind. Die Regeln ergeben sich, im Gegensatz zu Regelspielen im Sinne von Game, aus der eingebildeten Situation heraus. Obwohl das Kind im Spiel frei ist, ist das eine **illusionäre Freiheit**. Die eingebildete Situation, die im So-Tun-Als-Ob entsteht, enthält **verborgene Regeln**. Diese rühren einerseits von den Regeln der Rolle her, die erwachsene Person so zu imitieren, dass klar erkennbar wird, dass bspw. Arzt/Ärztin gespielt wird. Gelingt das den Kindern nicht, ist die Rolle nicht klar erkennbar und verhindert das Rollenspiel. Hier wird die Bedeutung der inneren Regel klar, es erfordert Selbstbeschränkung und Selbstbeherrschung, dass der gewählte Spielinhalt, entsprechend der selbst auferlegten Regel, erfolgreich umgesetzt werden kann.

Die Regeln in Rollenspielen sind jedoch nicht so beständig und feststehend, wie bei Regelspielen im Sinne von Game, sie sind jederzeit verhandel- und änderbar.

Rough-and-Tumble-Play

Beschäftigt man sich mit Rollenspielen, ist die Auseinandersetzung mit *Rough-and-Tumble-Play* (Rauf- und Tobespiel) unabdingbar. *Rough-and-Tumble-Play* stellt einen besonderen Spielinhalt in Rollen- und Regelspielen oder im Sport dar, es ist keine eigene Spielart. In diesen Rollenspielen probieren Kinder verschiedene Sujets, mit kämpferischem Charakter, aus, bspw. Krieg, Gefängnis, Polizei oder Verfolgungsjagden.

Ob Kinder solche Spielinhalte spielen dürfen, ist bei pädagogischen Fachpersonen häufig umstritten, es ist eine Unsicherheit vorhanden, ob es sich um echte Aggressionen handelt oder eine Form von Spiel ist, die nichts mit Aggression zu tun hat. Zunehmend mehr wird davon ausgegangen, dass *Rough-and-Tumble-Play* und Aggressionen „...klar unterscheidbare Phänomene sind.“ (Oswald, 1997, S. 154).

In diesen Rollenspielen kämpfen Kinder mit hohem Engagement und aus **Spaß** miteinander. Schläge, Tritte oder Angriffe werden beim Spielen vor dem Körper gestoppt, um Verletzungen und Schmerzen zu vermeiden. Die Kinder zeigen ein „Spielgesicht“ (lachen oder lächeln beim kämpfen), schreien laut, die Bewegungsabläufe wirken übertrieben heftig (siehe Tabelle).

Kinder spielen Rauf- und Tobespiele, um zu erfahren, wie sich Kämpfen und Macht haben anfühlt oder sie wollen einfach nur herumtoben. Ältere Mädchen und Jungen nutzen **Rängeleien als Übungsfeld** für das „Anbändeln“. Das ist risikolos, da in der Schule viele Kinder gleichen Geschlechts leben, miteinander koalieren und ausprobieren können, wie man am besten miteinander in Kontakt kommt. Geht etwas schief,

ist der Schutz- und Schonraum der Jungen- bzw. Mädchengruppe vorhanden.

Die **Grenze** aus gespieltem Kampf und echter Aggression **ist hauchdünn**, schnell kann das Spiel kippen und die Kinder kämpfen echt miteinander. Wut und Aggression sind nun deutlich zu hören und zu sehen, die Interaktionen machen nicht mehr vor der Körpergrenze halt (Oswald, 1997). Die vor dem Rollenspiel ausgehandelten Regeln, Inhalte, Sujets und Rollen werden verlassen (Schenker, 2019).

Den meisten Kindern scheint dieses hohe Konfliktpotential bewusst zu sein, aufgrund ihrer bereits vorhandenen sozialen und kognitiven Fähigkeiten können sie dieses umgehen.

„Kinder mit einem niedrigen Gruppenstatus [oder sehr junge Kinder, Anm. l. Schenker], bedingt durch ihre mangelnden sozialen Kompetenzen und/ oder die nicht ausgebildeten exekutiven Funktionen, scheinen den Unterschied zwischen Spiel und Nichtspiel nur schwer zu erkennen. Aus diesem Grund schlägt deren Spiel häufig in Ernst um. Vermutlich fällt es ihnen schwerer einzuschätzen, ob die Art und Weise ihrer Angebote bei den anderen Kindern willkommen sind, sie können den Spielcharakter nicht 'dekodieren' bzw. ihre Bedürfnisse nicht denen der Spielgruppe unterordnen“ (Oswald, 1997, S. 123).

Um aus und mit Spaß raufen und Toben zu können, müssen Kinder ein **hohes Maß an Aushandlungs- und Interaktionskompetenz** besitzen. Damit es nicht zu Grenzüberschreitungen kommt, brauchen Kinder die Fähigkeit der Perspektivübernahme, oder zum Perspektivenwechsel (Role Taking). Die Erfahrungen, die Kinder durch Rough-and-Tumble-Play sammeln, sind durch die Interaktionen mit Erwachsenen nicht zu ersetzen. Nur in Phasen, in denen Kinder untereinander, auf einer symmetrischen Ebene interagieren und auf ein bereits vorhandenes Wissen zurückgreifen können, kann die Wirksamkeit bestimmter Konfliktlösungsstrategien erfahren werden. Diese Prozesse sind **entwicklungsfördernd** dadurch, dass Kinder lernen, ihren Standpunkt auszuhandeln (Youniss, 1994).

Die Vermutung liegt nahe, dass viele pädagogische Fachpersonen diesen Spielinhalten skeptisch gegenüberstehen. Die Herausforderung ist, die **Grenzen zwischen Spielkämpfen und echten Kämpfen** zu erkennen, um die Spiel- und Entwicklungsräume der Kinder nicht einzugrenzen.

Als Orientierung für ein angemessenes pädagogisches Handeln, welches Bestrafungen und Diskriminierungen ausschließt, kann nachfolgende Tabelle dienen:

Tabelle 1: Unterscheidung von Spiel- und Realkämpfen (entnommen aus Richartz, 2015, S. 168)

Kriterium	Spielkämpfen	Realkämpfen
Ausgangslage	konfliktfrei	konflikthaft
Einleitung	Einladung, kann abgelehnt werden	Herausforderung, kann nicht ohne Gesichtsverlust abgelehnt werden
Mimischer/stimmlicher Ausdruck	Lachen, Lächeln, „Spielgesicht“	Ärger-/Wut, Mimik, Schreien
Teilnehmerzahl	zwei, meist mehr	selten mehr als zwei
Zuschauer	wenig Zuschauerinteresse	hohes Zuschauerinteresse
Selbst-Handicap	stärkerer Partner gebraucht selten volle Kraft	keine Zurückhaltung im Krafteinsatz
Eingrenzung	Körperkontakt ist behutsam, Schläge/Tritte kontrolliert	wenig oder keine Zurückhaltung
Rollenwechsel	regelmäßiger Rollenwechsel (oben/unten; Jäger/Gejagte)	meist kein Rollenwechsel
Beziehung nach Kampfepisode	Teilnehmer bleiben zusammen, wechseln Aktivität	Teilnehmer gehen auseinander, oft bleibt Ärger, Wut oder Frust

Quellenverzeichnis

- Caillois, R. (1958). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Albert Langen Georg Müller.
- Einsiedler, W. (1999). *Das Spiel der Kinder*. 3. Aufl., Klinkhardt.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psychologie des Spiels. Studien zur kritischen Psychologie*. Pahl-Rugenstein.
- Oerter, R. (2011). *Psychologie des Spiels*. 2. Aufl., BELTZ.
- Oswald, H. (1997). Zur sozialisatorischen Bedeutung von Kampf- und Tobespielen (Rough-and Tumble Play). In E. Renner, S. Riemann, I. K. Schneider, T. Trautmann (Hrsg.), *Spiele der Kinder: Interdisziplinäre Annäherungen*. Deutscher Studienverlag.
- Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis. Ein Lehrbuch für pädagogische Berufe*. 3. neu bearbeitete Aufl. LAMBERTUS.
- Richartz, A. (2005). Raufen und Toben- Was Spielkämpfen ist und wozu es dient. In Ch. Blomberg & N. Neuber (Hrsg.), *Männliche Selbstvergewisserung im Sport. Beiträge zur geschlechtssensiblen Förderung von Jungen* (S. 165-184). Springer.
- Schenker, I. (2019): Spielen als kindliche Lebensform. In: I. Schenker (Hrsg.), *Didaktik in Kindertageseinrichtungen- Eine systemisch-konstruktivistische Perspektive*. 2. Aufl. BELTZ-JUVENTA.
- Schenker, I. (2024). *Das Kinderspiel II. Einführungsimpuls zum Thema Spielen*. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.
- Scheuerl, H. (1979). *Das Spiel*. Neuausgabe. BELTZ.
- Wygotski, L. N. (1980). Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes. In D. B. Elkonin (Hrsg.), *Psychologie des Spiels. Studien zur kritischen Psychologie*. Pahl-Rugenstein.
- Youniss, J. (1994). *Soziale Konstruktion und psychische Entwicklung*. Suhrkamp.

Zitiervorschlag

- Schenker, I. (2024). *Spielarten – Das Rollenspiel I*. [Kurzfassung]. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.

Spielarten – Das Rollenspiel I – [Kurzfassung]. Elementar+
© 2024 by Internationales Zentrum PEP
Except where otherwise noted, this work is licensed under [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



**PEP – Internationales Zentrum für
Professionalisierung der Elementarpädagogik**
Universität Graz · pep.uni-graz.at