

## **Von Brauseflaschen, Teddys, Mäuschen und Prinzessinnen - Wie man gelassen auf herausforderndes Verhalten beim Spielen reagiert**

Spielen ist emotional Achterbahn fahren. Beglückende Erfolgsmomente und grausame Enttäuschungen liegen oft nur einen Würfelwurf entfernt. Und genau deshalb ist das Spielen von Gesellschaftsspielen das Beste, was Eltern und Pädagog:innen mit den Kindern tun können. Spielerunden sind Lerneinheiten für emotionale und soziale Kernkompetenzen, und Kinder lieben es, sich in diesen Trainingsraum zu begeben. Allerdings kommt es aufgrund dieser starken Gefühle immer wieder zu herausfordernden Situationen für alle Personen am Spieltisch. In denen wir uns oft hilflos fühlen und entsprechend ungeschickt reagieren.

Unsere Aufgabe als Anleitende ist es, einen „Safe Space“ herzustellen. Eine Situation, in die sich alle Spielenden ohne Furcht vor Scheitern und Beschämung hineinwagen können. Eine Lehrkraft sagte auf einem Schulentwicklungstag voller Angst: „Oh, so viele neue Spiele. Hoffentlich blamiere ich mich nicht, weil ich die Regeln nicht verstehe.“ So geht es auch den Kindern. Aus Selbstschutz machen Kinder intuitiv einen Bogen um beschämende Settings. Wer sie beim Spielen drangsaliert, herabwürdigt oder auslacht, der muss sich nicht wundern, wenn das betreffende Kind bei der nächsten Runde nicht mitspielen will. Merke: Wir können niemanden zum Spielen zwingen! Wir können sie nur immer wieder dazu einladen.

Kinder, die noch keine Brettspielerfahrung haben, die nicht wissen, wie man Karten hält, würfelt und eine Spielfigur setzt, wollen sich keine Blöße geben. Sie melden sich lieber für die Fußball-AG an, als in den Spieleclub zu gehen. Wir als Erziehende müssen angstfreie Räume mit Schutz und Respekt anbieten. Und Spiele, die einen leichten Einstieg garantieren, ein schnelles Erfolgserlebnis herstellen und nur aus wenig Regeln bestehen. Das müssen und dürfen nicht immer nur kooperative Spiele sein. Denn wie soll ein Kind lernen, für seinen Spielzug verantwortlich zu sein und das Gefühl des Scheiterns aushalten zu können, ohne ein Übungsfeld dafür angeboten zu bekommen?

Unsere Haltung: es gibt keine „Problemkinder“. Das „Problem“ ist häufig nur eine Fähigkeit, die bisher noch nicht gut genug trainiert wurde. Dass diese Fähigkeit nicht vom Himmel fällt, sondern erst eingeübt werden muss und es daher immer wieder zu schwierigen Situationen kommt, ist völlig normal. Dabei muss man diese Wunschkompetenz gar nicht benennen. Es reicht, sie als Erziehungsverantwortliche:r im Hinterkopf zu haben. So gelingt es, nicht das Kind abzuwerten, sondern nur



bewertungsfrei über das Verhalten zu sprechen. Oder eben auch einfach zu schweigen. Sätze wie „Du hast keine Lust mehr? Wie toll, dass du bis jetzt mitgemacht hast!“ helfen, dass sich das Kind beim nächsten Mal wieder in das Spiel traut. Oder eben gar nichts sagen. Und einen Tag später wieder das Spielbrett aufbauen. Schweigen ist manchmal Gold.

Die meisten Kinder sind nicht stolz darauf, wenn es ihnen nicht gelungen ist, die Herausforderung zu meistern. Es wird nicht besser, wenn wir noch in der Wunde bohren. Sätze wie „Es ist doch nur ein Spiel“ können wir getrost herunterschlucken. Ein Plakat eines Spieleherstellers auf der Messe in Essen lautete „Was ich vom Verlieren gelernt habe? Gewinnen ist besser!“. Genau! Das Gefühl des Gewinnens ist großartig. Dafür strenge ich mein Gehirn an, merke mir Spielregeln und setze sie selbstfürsorglich zu meinen Gunsten ein. Dafür begeben sich in Gefahr, krachend zu scheitern. Schlechte Gefühle durch falsche Taktik, bössartige Manöver der Mitspielenden und unverdientes Pech erdulden zu müssen. Das wunderbare Gefühl des Gewinnens ist der Antrieb und manchmal die köstliche Belohnung.

In den Kursen der Brettspielakademie haben wir als pädagogische Grundlage die Spielpersönlichkeiten in vier Haupttypen eingeteilt: **Brauseflaschen, Teddybären, Prinzen und Prinzessinnen** und **Mäuschen**. Das hilft uns, die Reaktionen der Kinder besser einordnen zu können und immer ein grobes Persönlichkeits-Entwicklungsziel für jedes Kind in Gedanken zu formulieren. So gelingt es uns leichter, verhaltenskreativen Kindern angemessen und unterstützend zu begegnen. Natürlich gibt es die Persönlichkeiten in verschiedenen Stärkegraden und auch Mischformen.

### **Brauseflasche**

Als Brauseflaschen verstehen wir ehrgeizige Menschen mit viel Temperament und einem hohen Gerechtigkeitsgefühl. Sie sind engagiert, häufig schnell im Denken und Handeln und befassen sich mit den Regelwerken. Oft sind sie kompetitiv und strengen sich sehr an, zu gewinnen. Wenn es zu Wutausbrüchen kommt, sollten diese Kinder in Ruhe gelassen werden. Dann sind keine sinnvollen Gespräche möglich. Loben Sie den Versuch, den das Kind unternommen hat, dabei zu bleiben. Fragen Sie, was dem Kind helfen würde, um besser mit den übersprudelnden Gefühlen klarzukommen.



## **Teddybär:innen**

Teddybären und -bärinnen ruhen in sich selbst und gehen gemütlich und langsam durchs Leben. Wenn man mit ihnen spielt, dann merken sie oft nicht von allein, wann sie dran sind. Nach der Erinnerung „Du bist dran“ schauen sie hilflos in die Runde und hoffen, dass jemand erklärt, was sie jetzt als Nächstes tun sollen. Ein Rückwärtszählen 5-4-3-2-1 macht Teddys schneller. Denn wenn sie nicht ihren Zug in einer angemessenen Zeit tätigen, werden sie ausgelassen. Für Teddys eignen sich kurze Spiele mit Wartezeit zwischen den Zügen (Downtime), damit ihnen genug Zeit zur Erholung bleibt.

## **Prinzen und Prinzessinnen**

Sie fühlen sich wie der Nabel der Welt, sie möchten als etwas Besseres behandelt werden und fordern Sonderregeln und Extrawürste. Sie wollen das Spiel bestimmen, anfangen, sich ihre Lieblingsfarbe aussuchen dürfen und selbstverständlich gewinnen. Wenn sie nicht gewinnen können, helfen sie gerne mit großzügiger Regelanpassung nach. Sie beklagen sich gerne und lautstark über angebliche „Ungerechtigkeiten“. Sie sind geschickt darin, Regelwerke auf Lücken zu scannen und diese zu ihrem Vorteil zu nutzen. Als Meister der Selbstfürsorge plagen sie nie ein schlechtes Gewissen oder Schuldgefühle. Im Spiel lernen sie Regelakzeptanz und Fairness.

## **Mäuschen**

Diese Menschen sind eher zurückhaltend, hilfsbereit und still. Sie teilen gerne und stecken zugunsten anderer zurück. Sie sind häufig wohlgezogen, angepasst und ängstlich. Dieses Verhalten kann auf Dauer schädlich sein. Mäuschen geraten eher als andere Menschen in die Gefahr, ausgenutzt oder gar zu Opfern zu werden. Mäuschen brauchen viel Ermunterung zu selbstfürsorglichen Handeln und das Loben von mutigem Einstehen für sich selbst und ihre Bedürfnisse.

Autorin

Christina Valentiner-Branth

Gründerin der Brettspielakademie, Dozentin der Weiterbildung zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele, Systemische Familientherapeutin (SG), Journalistin

